



15.00 euro

Il libro riporta gli elaborati relativi alla CALL FOR IDEAS "ALTI!" organizzata da IN/ARCH LOMBARDIA relativa ai temi dell'ABITARE, del LAVORARE e del TEMPO LIBERO.

Questi tre termini hanno oggi perso il loro senso classico ed è in queste mutate condizioni che nuovi soggetti abitatori utilizzano trasversalmente le architetture della città, inventando continuamente modi diversi di occupare lo spazio.

Sonia Calzoni, Arianna Panarella, Pierluigi Salvadeo

ALTI!

SMOwnPublishing

Sonia Calzoni
Arianna Panarella
Pierluigi Salvadeo

ALTI!



Abitare/Lavorare/Tempo libero

SMOwnPublishing



UNIVERSITY PRESS /4





Sonia Calzoni
Arianna Panarella
Pierluigi Salvadeo

ALT!

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Abitare/Lavorare/Tempo Libero



Studio**Marinoni**
SMOwnPublishing

© Copyright 2015
by StudioMarinoni OwnPublishing
Corso Sempione 36
20154 Milano
www.studiomarinoni.com
studio@studiomarinoni.com

Collana / UNIVERSITY PRESS

Direttore: Giuseppe Marinoni

Comitato scientifico:

Annegret Burg, Giovanni Chiamonte, Alessandra Coppa,
Kurt W. Forster, Luigi Mazza, Giuseppe Marinoni, Luis Raúl Moysén Mason,
João Nunes Ferreira, Santiago Quesada, Pierluigi Salvadeo

Editing: Sonia Calzoni, Arianna Panarella, Pierluigi Salvadeo

Coordinamento grafico e copertina: Arianna Panarella

Progetto grafico e layout: Arianna Panarella

ISBN 978-88-99165-28-4

Stampa 2015
Arti Grafiche Fiorin, Sesto Ulteriano (MI)



INDICE

ALT!	
ABITARE / LAVORARE / TEMPO LIBERO.....	7
ABITARE / SAGGI	
Tra nomadismo e condivisione: le nuove frontiere dell'abitare	
Vincenzo Albanese (Sigest s.p.a.)	11
Il mondo delle costruzioni	
Gabriele Frontoni, Michele Latora (BNP Paribas Real Estate)	13
Habitat	
Davide Fabio Colaci	15
Atmospheres	
Gennaro Postiglione	17
LAVORARE / SAGGI	
Luoghi, spazi e strumenti del lavoro	
Giampiero Bosoni	21
Lavoro, spazio, mutamento	
Chiara Rabbiosi.....	23
Il lavoro leggero	
Paolo Rigamonti	25
TEMPO LIBERO / SAGGI	
Psicologia degli ambienti piacevoli	
Paolo Inghilleri	29
Non studio, non lavoro, non guardo la TV, non vado al cinema, non faccio sport	
Marco Lampugnani.....	31
Up_Citying. #Space. #Identity. #Policy. #Program.	
Massimo Randone	33
ALT! Abitare/Lavorare/Tempo libero	
Call for ideas	35
ABITARE / PROGETTI	37
LAVORARE / PROGETTI	52
TEMPO LIBERO / PROGETTI	64



ALT! ABITARE / LAVORARE / TEMPO LIBERO

Gli elaborati che compongono questa antologia costituiscono la risposta che molti autori hanno voluto dare alla *CALL FOR IDEAS*, "ALT!" che IN/ARCH LOMBARDIA ha lanciato per riflettere sui modi contemporanei dell'ABITARE, del LAVORARE e del TEMPO LIBERO.

Sono queste, azioni consuete nella vita dell'uomo, che però oggi si attuano secondo differenti modalità, rispecchiando i bisogni di una società che abita in maniera più libera e aperta, capace di entrare indifferentemente negli spazi immateriali della rete, come negli spazi costruiti della città, di aderire allo spazio fisico come a quello simbolico, di essere nello spazio organico come in quello inorganico.

Come per qualunque concorso sono emerse alcune risposte ritenute migliori, tuttavia molte altre opinioni sono state di grande interesse per la lucidità con la quale hanno descritto gli scenari o per l'inventiva con cui hanno fornito nuovi e differenti visioni per il futuro. Se da un lato sono state interessanti le risposte, dall'altro pensiamo che sia stato stimolante il modo con il quale sono state formulate le domande, o quantomeno la libertà di espressione che i concorrenti hanno potuto avere nell'esprimersi.

Le idee potevano essere raccontate liberamente a scelta, attraverso brevi scritti intesi come piccole composizioni letterarie, fotografie scaturite dalla fantasia degli autori o per chi aveva voglia di dilettersi con smartphone o simili tecnologie, anche attraverso brevi video. Unica avvertenza, che ogni elaborato fosse assolutamente inedito e personale!

E poi ci sembra interessante il pubblico di partecipanti a cui ci



rivolgevamo e ai quali la call è stata principalmente indirizzata. Giovani o quasi, dai 20 ai 35 anni, che fossero in una fascia di età nella quale la sperimentazione e la progettualità sul futuro della propria vita sono ancora molto alte, ma nella quale si cominciano a verificare concretamente le scelte fatte. Una fascia di età, per dirla molto in generale, nella quale di solito non ci sono troppi condizionamenti dovuti ad abitudini già acquisite, o forme di impermeabilità rispetto a ciò che è nuovo.

In definitiva, come una sperimentazione in vitro, quello che abbiamo cercato di fare è stato di creare l'ambiente adatto affinché i temi indagati potessero, con più facilità e lievità possibile, ottenere risposte, stimolare letture e produrre proposte.

Gli elaborati consegnati hanno spesso descritto realtà più mentali che volumetriche, più temporali che spaziali, alle quali corrispondono spazi compositi, che rinunciano ad un punto di vista privilegiato e fisso. Così, sono stati messi in crisi i confini tra i vari tipi di spazi: tra esterno e interno, tra pubblico e privato, tra edificio e città, ed è stata spesso descritta una realtà molto più instabile sia pure all'interno degli impianti fissi dei nostri spazi abitati, dei nostri edifici e delle nostre città, come una sorta di "multitasking" spaziale che caratterizza i luoghi delle nostre azioni.

ABITARE, LAVORARE, TEMPO LIBERO hanno oggi perso il loro senso classico ed è in queste mutate condizioni che nuovi soggetti abitatori utilizzano trasversalmente le architetture della città, inventando continuamente modi diversi di occupare lo spazio, talvolta impropri, ma spesso innovativi.

E' anche evidente, analizzando le risposte tutte insieme, come la realtà venga percepita dai più come estremamente composita, costituita da diversi "layer", sia pure posti su un unico piano prospettico. Viene spesso descritto un plancton di stili e forme diverse, di usi, di luoghi, di ambienti, di enclaves, di tecnologie, di servizi, di informazioni, di linguaggi, di immagini, di scene, di regie spaziali, di marchi, di pubblicità, come un tutto abitato caratterizzato dalle infinite azioni dell'uomo nello spazio.

La metropoli, cessa di essere descritta semplicemente come spazio architettonico, per diventare una struttura d'uso complessa,



dove le funzioni abitative, quelle produttive, quelle di servizio e le varie forme di paesaggio, si distribuiscono liberamente su un piano uniforme continuo. Espressione multi-testuale frutto di una diagnostica multicolore, chiaro esito della contemporaneità, che ci porta inevitabilmente anche fuori dall'architettura e dai suoi spazi.

Ecco allora che nelle risposte date si evidenziano visioni ampie e complesse, non solo in grado di osservare i fenomeni nella loro collocazione storica o contemporanea, ma anche capaci di porsi come indagini propositive proiettate oltre i propri confini.

Dietro alle parole scritte, alle figure e alle immagini in movimento, ad osservare bene, abbiamo potuto scorgere più ampi accenni a diverse visioni di città e della vita dell'uomo all'interno di esse.





ABITARE / SAGGI





Tra nomadismo e condivisione: le nuove frontiere dell'abitare

Vincenzo Albanese (Sigest s.p.a.)

Il concorso *ALT! Abitare, Lavorare, Tempo Libero* è stato un'ottima occasione per esplorare la contemporaneità attraverso gli occhi delle nuove generazioni. Nel mondo catturato dalle "istantanee" dei giovani partecipanti, i confini categorici e fisici tendono a dissolversi: le classificazioni tradizionali di "abitare", "lavorare" e "vivere il tempo libero" si sovrappongono temporalmente e spazialmente.

Negli elaborati, alcuni di elevata qualità tecnica, affiorano concetti trasversali quali nomadismo, condivisione e dicotomia reale-virtuale.

Nomadismo indica l'attitudine a non radicarsi in un territorio, concependo la vita come un percorso, anche fisico, che porta a ricercare opportunità di lavoro e di vita come costante della propria esistenza.

La condivisione, tratto distintivo dell'epoca attuale, non è affrontata solo come "uso comune di risorse e spazi", ma nella sua accezione etimologica di "partecipazione comune a un progetto e a un'esperienza vissute a un tempo da più punti di vista": la risposta all'individualismo tipico della nostra società.

Infine, riguardo alla dicotomia reale-virtuale, dai lavori emerge la necessità dell'individuo di riappropriarsi di una realtà sensibile (sensoriale, emotiva e valoriale), la sola capace di conferire identità alla persona e, in ultima analisi, significato all'esistenza.

Devo ammettere, tuttavia, che questa ricchezza di concetti e riflessioni si accompagna con il disarmante sentimento di "oppressione, ossessione e sfiducia" - per citare un partecipante-



che serpeggia tra gli elaborati. Ciò traspare soprattutto dalle inquadrature, dalle espressioni, dalla luce, dagli aggettivi, dalle domande.

Credo che lo spaccato di vita rappresentato dai nostri giovani partecipanti costituisca un'occasione unica per riflettere e rimetterci in discussione. Li ringrazio vivamente per quello che ci hanno insegnato e auspico che i concetti di nomadismo e condivisione possano rappresentare le nuove frontiere dell'abitare del futuro.



Vincenzo Albanese è Amministratore Unico di SIGEST s.p.a., che ha fondato nel 1989. È Presidente di FIMAA Milano Monza & Brianza (Federazione Italiana Mediatori Agenti d'Affari) e Vicepresidente nazionale. È membro di Confcommercio, Promo. Ter e della Royal Institution of Chartered Surveyors (RICS). È relatore ai principali convegni del settore immobiliare (Scenari Immobiliari, Nomisma, Quotidiano Immobiliare, Monitorimmobiliare) e svolge attività di docenza presso il Politecnico di Milano.





Il mondo delle costruzioni

Gabriele Frontoni, Michele Latora (BNP Paribas Real Estate)

Il mondo immobiliare sta attraversando una profonda trasformazione legata alla rivoluzione tecnologica degli ultimi anni che sta determinando cambiamenti epocali nel modo di lavorare e di vivere gli spazi.

In questo contesto, è necessario analizzare e intuire le tendenze che accompagneranno il mondo delle costruzioni per anticipare i trend che verranno, consentendo di presentarsi all'appuntamento col futuro con le carte in regola.

Per questa ragione, BNP Paribas Real Estate ha deciso di sostenere lo sforzo di creatività e di ingegno proposto da In/Arch Lombardia con il concorso ALT! stimolando il dialogo tra i giovani sulle nuove modalità di percepire e vivere lo spazio dell'abitare, del lavorare e del tempo libero.

Il sostegno fornito da BNP Paribas Real Estate al concorso ALT! si inserisce all'interno di un cammino più ampio, promosso dalla società, per incoraggiare l'avvicinamento degli studenti e dei neolaureati al mondo dell'immobiliare attraverso l'elargizione di premi di laurea ad hoc e la sponsorizzazione di concorsi di idee legati al tema della riqualificazione delle nostre città. Tema, questo, molto caro a BNP Paribas Real Estate che da alcuni anni ha avviato un intenso programma di rigenerazione delle maggiori città italiane attraverso importanti progetti di riqualificazione immobiliare.

A Milano, al posto dell'ex sede della Banca d'America e d'Italia, è stato realizzato un complesso residenziale di 104 appartamenti di pregio, mentre in zona Fiera si è proceduto alla demolizione



dell'ex hotel Fiera Milano dove sorgeranno 110 appartamenti ad alta efficienza energetica.

Nella Capitale, invece, BNP Paribas Real Estate si appresta a completare la realizzazione della nuova sede di BNL Gruppo BNP Paribas nei pressi della stazione di Roma Tiburtina contribuendo alla riqualificazione dell'area. Mentre ai piedi dell'Aventino stanno procedendo i lavori per la conversione di tre palazzine a uso uffici, ex sedi di BNL, dove sorgeranno 186 appartamenti di pregio in classe energetica A+.





Habitat

Davide Fabio Colaci

Oggi è molto complicato capire come si abita. Ad ogni modo, bisogna ricordare che abitare non ha sempre a che fare con la casa, ma più semplicemente con il nostro spazio interiore, con la nostra esistenza e con il profumo dei pavimenti appena lavati come ci ricordava nei suoi scritti Ettore Sottsass. Abitare è un evento legato alla nostra interiorità, alla capacità dell'uomo di riscrivere gli spazi con i propri riti, con le proprie storie, con le proprie memorie e con i propri bisogni. Questa necessità di trasformare lo spazio vitale in un luogo possibile in cui manipolare e materializzare la nostra quotidianità, ci ha spinto a concepire l'abitare come una progressione infinita di habitat provvisori, l'uno contenuto dentro le differenze dell'altro.

È come stare in un grande spazio in perenne stato di amnesia dove non sembra esserci distinzione tra luogo in cui vivere, lavorare, produrre o pregare. Ed è proprio in questa condizione di ambiguità permanente che i confini tra le funzioni specializzate sono sempre più sfumati, linee di separazione grandi come continenti dove logiche mentali e spazi psicologici prendono forma senza costruire cattedrali, senza esibirsi e senza la necessità di generare una vera e propria forma esterna. Produciamo habitat come luoghi mai definitivi, in cui le caratteristiche fisiche ed emozionali possono permettere all'uomo di vivere, svilupparsi, riprodursi, garantendo una qualità della vita che alimenta la vitalità stessa e che si espande con noi e con i nostri comportamenti. Non importa che siano comportamenti primitivi, elettronici o digitali, tutto concorre a rivelare spontaneamente le nostre relazioni percettive tra il lato costruito della realtà, gli oggetti, i simboli e i contenuti informativi in cui siamo immersi senza soluzione di continuità.



Abitare è oggi un'attitudine, una riscrittura dello spazio che nasce da una capacità di elaborare il senso dello stare capace di produrre innumerevoli territori disgiunti da usi e funzioni. È quindi necessario abitare progettando spazi che ci permettono di sapere che esistiamo, habitat interiori pronti ad autoriformarsi nell'incapacità di trovare un modello convincente della realtà. E' quindi molto complicato capire come si abita.



Eboy, Major Pixorem, New York, 2006, digital drawing

Davide Fabio Colaci nasce nel 1978 a Milano dove vive e lavora. Studia tra la facoltà di architettura di Porto e il Politecnico della sua città dove si laurea e consegue un dottorato di ricerca in Architettura degli interni e allestimento con Andrea Branzi. Nel 2011 fonda il suo studio di progettazione con l'obiettivo d'interpretare ed elaborare l'habitat contemporaneo attraverso il progetto.

Insegna Architettura degli Interni e scenografia presso la scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano, svolge attività critica indipendente collaborando con fondazioni e aziende.



Atmospheres

Gennaro Postiglione

Atmosfera è una parola che compare sempre più spesso nel dibattito architettonico contemporaneo quando si parla di abitare, di vivere ed esperire gli spazi che attraversiamo ogni giorno; indipendentemente che si tratti di luoghi al chiuso o all'aperto, pubblici o privati, domestici o meno, l'esperienza dell'architettura è un fatto emotivo che coinvolge tutti i nostri sensi. Riconoscerlo e prestare attenzione ai meccanismi di conoscenza è di fatto una tendenza recente che trova le sue origini nel dibattito sviluppato negli ultimi vent'anni dall'epistemologia contemporanea. Un cambio che sposta l'attenzione dalla psiche ad una fenomenologia tutta incentrata sul corpo, materialista e senza coinvolgimenti di natura psichica. Una fenomenologia del corpo e dell'oggetto basata sull'esperienza fisica degli spazi dove abitante e luoghi si incontrano dando vita alle atmosfere (Schmitz 1988; Böhme 2006; Griffero 2010), che sono da intendersi come contenuti emotivi potenziali dei luoghi in attesa di esprimersi attraverso l'esperienza di quei luoghi abitati (anche se solo temporaneamente). Come nella fisica quantistica, dove il "quanto" si manifesta solo quando si scontra con qualcos'altro, prendendo vita, analogamente le atmosfere sono contenuti emotivi spaziali che si manifestano solo attraverso l'evento dell'esperienza fisica degli spazi da parte degli abitanti: abitare diventa dunque l'azione – del corpo - creativa e produttiva indispensabile alla generazione di atmosfere. Si tratta di quella che viene definita in filosofia la Nuova Fenomenologia, in cui il soggetto e l'oggetto cooperano alla produzione di senso (Böhme 2006; Griffero 2010). Le Atmosfere non sono dunque né totalmente oggettive (lasciando all'abitante solo l'azione



passiva del godimento) né totalmente soggettive (evitando una deriva anarchica e individualista che renderebbe impossibile la condivisione di qualsiasi emozione). Per comprendere meglio questa rivoluzione assoluta che non mette al centro dell'esperienza né l'abitante né lo spazio ma il loro incontro – produttivo e creativo - che si realizza solo attraverso l'esperienza fisica dei luoghi, è d'aiuto la teoria delle *Affordances* di Gibson (1986). Il filosofo afferma che i luoghi, le cose, il mondo fisico che ci circonda e in cui viviamo, possiede accanto al proprio significato e valore originario – primitivo – altri indefiniti valori e caratteri d'uso che vengono generati dagli abitanti quando innescano processi di trasformazione e di attribuzione di senso alle cose e ai luoghi.

Le Atmosfere possono quindi essere intese come *Affordances* (possibilità) dello spazio che attendono solo che gli abitanti le concretizzino attraverso l'uso.



Bibliografia

Böhme, Gernot. *Architektur und Atmosphäre*, München: Fink, 2006.

Gibson, James. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*. Translated by Riccardo Luccio.

Griffero, Tonino. *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*. Roma-Bari: Laterza, 2010.

Schmitz Hermann. "Situationen und Atmosphären. Zur Ästhetik und Ontologie bei Gernot Böhme." In *Naturerkenntnis und Natursein. Für Gernot Böhm*, edited by M. Hauskeller, C. Rehmann Sutter, G. Schieman, 176-190. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1998.

Gennaro Postiglione è Professore Associato in Architettura degli Interni presso il Politecnico di Milano. Le sue ricerche si concentrano sul riutilizzo e la valorizzazione del patrimonio minore - tra cui anche quello proveniente dai conflitti - e sul rapporto tra memoria collettiva e identità culturale, mettendo le risorse dell'architettura al servizio dell'interesse pubblico (www.lablog.org.uk). E' stato di recente Promotore della ricerca internazionale (2011-15) MeLa – European Museums in an Age of Migrations e Coordinatore del progetto internazionale REcall – European Conflict Archaeological Landscape Re-appropriation. E' membro del comitato editoriale della rivista "AREA" (dal 2007) e dal 2010 siede nell'Advisory Board di "Interiors" - un Peer review Journal di Interiors studies; dal 2010 al 2015 è stato membro dell'Advisory Board del Peer review Journal australiano "IDEA".







LAVORARE / SAGGI





Luoghi, spazi e strumenti del lavoro

Giampiero Bosoni

Cos'è il lavoro oggi? Come sarà il lavoro domani? In quali nuovi spazi si ambienteranno i nuovi modi di lavorare? Di fronte a queste domande occorre subito fare chiarezza su cos'è il mondo del lavoro, oggi come ieri, in quale area del mondo lo vogliamo vedere e quali sono gli spazi creati per ciascun tipo di lavoro. Storicamente conosciamo il lavoro artigianale nella bottega, il lavoro operaio in fabbrica, ma anche vari tipi di officine e laboratori; il lavoro nell'ambito del commercio in negozio, nei grandi magazzini o nei mercati anche all'aperto, il lavoro manuale sul cantiere, in officina o in agricoltura, il lavoro usurante in miniera, in un altoforno o ancora nel lavorare la terra; il lavoro di concetto in ufficio, il lavoro professionale in studio, il lavoro intellettuale nei centri di formazione scolastica o nei luoghi di formazione, di produzione, di conservazione e di valorizzazione culturale. Ciascuno di questi lavori ha conosciuto negli ultimi decenni, soprattutto nei paesi avanzati, delle importanti trasformazioni: le fabbriche sono state sempre più automatizzate e quelli che erano i luoghi alienanti della catena di montaggio sono diventati asettici laboratori sempre più disumanizzati, l'artigianato si è fortemente evoluto dal punto di vista tecnologico e così pure lo spazio della bottega, il mondo del commercio ha visto da una parte grandi concentrazioni che hanno dilatato gli spazi e tecnologizzato i modelli distributivi e dall'altra si è visto una progressiva specializzazione alla ricerca di un brand distintivo; alcuni lavori usuranti sembrano del tutto scomparsi perché molti di quei settori o sono realmente scomparsi o sono ormai entrati in un mondo del lavoro sommerso da nascondere e dove non si deve riconoscere l'esistenza di uno spazio identificativo; il lavoro intellettuale, soprattutto quello dell'insegnamento, vive una fase di grande crisi che nasce anche dal bisogno di ridefinire insieme ai contenuti anche gli spazi, i modi e le attrezzature necessarie per rivitalizzare questa fondamentale struttura portante della nostra società. Tra tutte queste specifiche e diverse realtà del mondo del lavoro che cambia e si evolve, il mondo dell'ufficio, il cosiddetto Terziario avanzato, che sia di tipo impiegatizio, professionale o intellettuale in genere, ha conosciuto forse più di altri lavori una forte e in certi casi radicale trasformazione: forse perché fra tutte le attività lavorative è quella che è stata da prima e quindi da più tempo a contatto con l'evoluzione tecnologica dell'informatica e dei computer. Naturalmente non si può dimenticare che questa realtà si lega fortemente anche al fatto che dagli anni ottanta a livello mondiale si è registrato il sorpasso del numero degli addetti del Terziario rispetto a quelli dell'industria e pure al fatto che se nel 1965 un terzo della popolazione mondiale viveva nelle città, oggi più della metà si concentra nelle aree urbane e che secondo le previsioni nel 2100 otto persone su dieci saranno inurbate in Megametropoli.



Ciò ci aiuta a capire perché in questo ambito si sono viste nascere delle particolari terminologie per definire tali nuovi caratteri del lavoro generalmente definito d'ufficio, nel senso di tutto ciò che non sia manuale: si parla di telelavoro, di lavoro on line, di lavoro in rete, di lavoro nomadico. Termini, che a ben vedere, rappresentano tanto l'aspetto innovativo corrispondente ai prodigiosi avanzamenti tecnologici, quanto l'aspetto d'incertezza, per non dire di smarrimento, che provoca quel senso di "liquidità" e di perdita d'identità sia come gruppo che come singolo. Non a caso a questa situazione si accompagnano molto spesso per questo genere di lavoro anche i termini di lavoro flessibile, lavoro interinale, lavoro precario, job-sharing.

Ad ogni modo se i luoghi del lavoro d'ufficio cambiano in seguito a una sempre più facile e veloce mobilità sia delle persone sia degli strumenti di lavoro, naturalmente si definiscono per gemmazione spontanea nuovi spazi del lavoro che si compenetrano con una continua progressione in tutti gli altri luoghi e spazi di un abitare diffuso che fonde il privato con il pubblico, il domestico con l'urbano, il singolo con la massa.

Per orientarsi, dal punto di vista del design ambientale, in questo ampio territorio dai confini sempre più incerti e permeabili, si consiglia la lettura del bel libro/catalogo preparato in occasione dell'interessante e puntuale mostra *Worksppheres - Design and contemporary work styles* curatanel 2001 da Paola Antonelli per il MoMA di New York. Ma da questo attento e aggiornato studio, già altri 15 anni sono passati, che come si sa è un lasso di tempo che può valerne cinquanta del secolo scorso. In tal senso basti pensare che il primo arcaico smartphone, il Simon dell'IBM, è stato presentato nel 1992, e il primo iPhone Apple è del 2007, mentre l'iPad è stato commercializzato nel 2010, solo cinque anni fa, eppure per i nostri giovani figli pare che sia sempre esistito.

Giampiero Bosoni Architetto, Professore Ordinario di Architettura degli Interni e Storia del Design al Politecnico di Milano. Ha collaborato con Figini e Pollini, Vittorio Gregotti ed Enzo Mari, con i quali ha sviluppato l'interesse per la teoria e la storia del progetto nell'architettura e del disegno industriale. Autore di diversi libri e articoli pubblicati in più lingue, dal 1980 è stato in tempi diversi consulente delle riviste *Casabella*, *Ottagono*, *Interni*, *Domus* e dell'ente Triennale di Milano.

Nel 1996 ha costituito la Collezione permanente del Museo del Design della Triennale di Milano, in seguito all'ideazione e alla curatela della mostra "Museo del Design". E' stato invitato (2009) dal MoMA di New York a curare il libro di presentazione della sezione italiana della Collezione del Museo. Responsabile scientifico del sito web "Exposizioni.com", il primo "museo virtuale" della storia dell'Exhibit design. E' nel comitato direttivo e scientifico della Fondazione Franco Albini e dell'Associazione degli storici del Design italiano (AIS/design).



Lavoro, spazio, mutamento

Chiara Rabbiosi

Le città (e non solo), sono abitate da un nutrito esercito postindustriale di riserva, per parafrasare Karl Marx, alle prese con un mondo del lavoro sempre più straniante. In questo panorama si possono però individuare delle forme di riappropriazione del lavoro e di innovazione della produzione. C'è chi ci prova utilizzando le possibilità provenienti dalle tecnologie digitali –in termini di scambi di idee, informazioni, modelli, e in termini di abbassamento dei costi e delle competenze necessarie –per reiventare il modo di fare 'cose'. Una nuova frontiera sembra poi essere rappresentata dagli spazi di lavoro in condivisione, come nel caso dei co-working dove diversi lavoratori autonomi posso trovare un'opportunità fisico-materiale per abbassare alcuni costi fissi e coltivare relazioni utili ad aumentare il proprio capitale sociale. Quanto detto sinora ha forti ricadute sullo spazio: da quello di lavoro, che integra sempre di più altri ambiti (di svago, di vita quotidiana), a quello urbano, perché spesso vi è corrispondenza tra nuove forme di produzione di beni e servizi, e re-invenzione di spazi obsoleti della città in senso trasversale a modalità del passato che associavano una funzione a un luogo. Si generano anche nuovi flussi – di merci, persone e simboli – che ridisegnano le città.

Naturalmente, e questo è bene sottolinearlo, lo spazio occupato dalle attività di lavoro 'di vecchio stampo' rimane molto ampio. Può essere interessante allora fare lo sforzo di chiedersi dove e quando, se ciò accade, i percorsi generati dai mondi del lavoro dal profilo innovativo e di ultima generazione si incontrano con quelli più tradizionali. Cosa succede in quei luoghi? Perché il rischio



che si intravede osservando le trasformazioni qui accennate, è quello di un potenziale di segregazione spaziale e di conflitto sociale non solo generazionale, ma anche neo-professionale, che emerge tra vite lavorative dal profilo smart e quelle invece incastrate in sfere di immobilità fisica, tecnologica, espressiva. Una sorta di mutua esclusione che coinvolge non solo i luoghi di lavoro, ma le idee di città e società tutte intiere.



Chiara Rabbiosi ha conseguito il dottorato di ricerca in Studi urbani (URBEUR) all'Università di Milano-Bicocca nel 2009. Si occupa delle relazioni tra spazio, luoghi e società. Lavora attualmente all'Università di Bologna (Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita / Centro di Studi Avanzati sul Turismo) e collabora con il Politecnico di Milano (Scuola di Architettura e Società / Dipartimento Architettura e Studi urbani).





Il lavoro leggero

Paolo Rigamonti

Indy Johar, il fondatore di The Hub, sostiene che due punti fondamentali che lo hanno convinto alla fondazione di un sistema di coworking allargato, sono stati da un lato la convinzione che l'intersezione fra cultura e tecnologia abbia contribuito a creare una attitudine mentale al concetto di "possedere meno e usare di più" (ovvero la base della sharing economy) e, dall'altra, il principio di ecosistema, che si adatta molto bene all'ambiente di lavoro contemporaneo.

Ancora più in generale, Johar nota che le aziende si stanno disaziendizzando ("the corporate model become the un corporate model"). Stanno assumendo la conformazione di gruppi di lavoro piccoli, autonomi, fisicamente disaggregati, indipendenti, ma legati fra loro in un network ampio e unificante, che ne identifica il carattere di insieme, di comunità.

Non ha più importanza allora che il luogo di lavoro assuma un ruolo protagonista e accentratore, la tecnologia non solo permette, ma addirittura sollecita la frammentazione e il delinarsi di un ambiente quale semplice contenitore di strumenti ed competenze accessibili e in condivisione, ma parte anch'essi di una rete invisibile, che ne rappresenta altresì il senso e l'identità.

Questa trasformazione è uno dei punti forse più evidenti della smaterializzazione del lavoro, del suo definitivo affrancamento dalla dimensione fisica.

Nel suo tornare ad essere un privilegio di pochi, perlomeno nella sua forma primigenia, ovvero quella retribuita, il lavoro - del singolo - assume sempre più i caratteri della performance artistica, di un non-prodotto evanescente e di veloce obsolescenza che



non trova più la propria identità in se stesso, e quindi in un ambiente in cui viene partorito e accudito, quanto piuttosto nella sua posizione rispetto ad una composizione collettiva, il network (l'ecosistema), che ne diviene contenitore e fine, verso la costruzione di una intelligenza collettiva (e/o connettiva) ancora da dimostrare.

E si lavora sempre, smentendo sonoramente le previsioni di chi dieci anni fa ci aveva promesso un futuro con settimane lavorative da quattro giorni.

Ma si lavora diversamente.

Perché la performance è creativa ed evolutiva, nutrimento dell'identità prima che esercizio della forza lavoro (ovvero un prodotto con un valore commerciale, perlomeno in termini marxisti).

Ma davvero la continua citazione della frase di Conrad *"Come faccio a spiegare a mia moglie che quando guardo fuori dalla finestra sto lavorando?"* non deve essere letta come propaganda?

Paolo Rigamonti Architetto, nasce a Milano nel 1963, città dove vive e lavora.

Nel 1999 è fondatore di Limiteazero, gruppo di ricerca e sperimentazione sulle potenzialità dei nuovi media, dapprima interno all'agenzia di comunicazione BGS D'Arcy (oggi Leo Burnett) e dal 2002 come studio indipendente, con un percorso che si sviluppa sia sulla produzione di progetti sperimentali che sulla elaborazione di progetti su commissione. Il lavoro di Limiteazero è stato più volte recensito ed esposto in prestigiosi contesti sia Italia che all'estero. Dal 2005 è ideatore e direttore artistico di MixedMedia, evento di cultura elettronica svoltosi presso l'Hangar Bicocca a Milano. E' docente di nuovi scenari del design presso il Politecnico di Milano e presso il Master in Digital Environmental Design alla Nuova Accademia di Belle Arti di Milano.





TEMPO LIBERO / SAGGI





Psicologia degli ambienti piacevoli

Paolo Inghilleri e Nicola Rainisio

L'insorgere di un senso di benessere e piacere nel rapporto quotidiano con gli ambienti diventa particolarmente importante durante il cosiddetto tempo libero. Anche in questi momenti della vita quotidiana è possibile parlare di strategie ambientali, cioè azioni finalizzate all'autoregolazione, all'apprendimento e alla creazione di nuove e più soddisfacenti forme di comportamento e di pensiero. L'ambiente diventa così il luogo in cui le persone possono recuperare l'energia psichica, favorendo il corretto funzionamento del sistema cognitivo. L'Attention Restoration Theory (Kaplan, 1989; Kaplan, 1995) si basa sull'idea che si possa reggere il carico informativo proprio della vita di tutti i giorni grazie all'impiego di una forma di attenzione definita volontaria, cioè volontariamente orientata su attività che spontaneamente non la eliciterebbero in quanto poco stimolanti e interessanti. Questa risorsa attentiva non è tuttavia illimitata ma tende a esaurirsi sovraccaricando le funzioni cognitive ed emozionali fondamentali. Ciò può comportare la limitazione di alcune tra le principali attività cognitive come la risoluzione di problemi, la concentrazione, l'elaborazione di strategie comportamentali. È necessario perciò attivare risorse che prevengano questi effetti negativi solitamente segnalati da uno stato emotivo di profonda irritabilità, stanchezza, depressione. Si tratta insomma, utilizzando un'espressione diffusa nel sentire comune, di "ricaricare le pile". È qui che entra in gioco la cosiddetta *fascination*, cioè l'attenzione involontaria o senza sforzo, che non richiede fatica cognitiva ed è indotta e guidata direttamente dalla piacevolezza degli stimoli ambientali o da attività come appunto quelle di tempo libero. Oltre al recupero attentivo, Kaplan segnala altre tre condizioni psicoambientali positive. Con beingaway si



definisce la sensazione di “essere altrove” rispetto alle normali situazioni del quotidiano. L’*extent* è invece una caratteristica generale dell’ambiente, il quale deve risultare ricco e coerente per stimolare da un lato le naturali tendenze esploratorie e dall’altro soddisfare i bisogni di comprensione. Questi processi sono connessi alla *compatibility*, cioè l’adattabilità fra condizioni ambientali e obiettivi e capacità individuali. Questa situazione è molto vicina allo stato di flusso di coscienza (Csikszentmihalyi, 1990), così importante per dare senso alle nostre attività di tempo libero. Il flusso di coscienza è uno stato ottimale dal punto di vista cognitivo, emotivo e motivazionale: l’individuo sperimenta un alto grado d’integrazione con l’ambiente nel quale opera; l’esperienza è appagante di per sé ed è presente un senso di libera scelta; l’ansia e la noia sono sentimenti estranei, mentre è diffuso un senso di pienezza e benessere (Inghilleri, 2014). Questa teoria è rilevante poiché offre una spiegazione a una questione basilare, quella relativa alle preferenze di luogo e all’azione delle persone negli ambienti. La preferenza infatti sarà accordata agli ambienti, compresi quelli del tempo libero, che favoriscono l’insorgere di stati di *flow of consciousness*; tali ambienti, la loro tipologia e le attività in essi svolte saranno così costantemente utilizzati, ricercati e conservati per le loro qualità ristorative e fonte di benessere psichico.

Paolo Inghilleri, medico, specializzato in Psicologia, è professore Ordinario di Psicologia Sociale, Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali dell’Università degli Studi di Milano. I suoi interessi di ricerca riguardano la relazione tra biologia, mente e cultura, lo studio dell’esperienza ottimale, la psicologia ambientale, la psichiatria culturale. È autore di numerosi libri e di più di 100 articoli pubblicati su riviste italiane e internazionali. Tra i volumi internazionali si veda: Inghilleri P. (1999), *From Subjective Experience to Cultural Change*, Cambridge University Press, New York; Inghilleri P., Riva G., Riva E. (2014), *Enabling Positive Change*, De Gruyter, Berlin.



Non studio, non lavoro, non guardo la TV, non vado al cinema, non faccio sport

Marco Lampugnani

Bando alle ciance che i caratteri a disposizione sono pochi: la questione del tempo libero è una questione essenzialmente politica. Provo ad affrontarla con alcuni pensieri.

n°1 Il fatto che noi si rinunci ad un pezzetto (spesso molto significativo) della nostra libertà per lavorare e che dunque questo scambio immateriale contribuisca al trasferimento di valore ad un bene (ed oggi anche ad un bene immateriale) è base della teoria economica marxista e mi pare che tutti possiamo essere allineati su questo.

(Parentesi) Infatti lo chiamiamo tempo libero mica a caso.

n°2 Quindi succede che negli ultimi 2 secoli, il nostro tempo libero, in quando condizione di cui ci priviamo di un nostro diritto è stato il motore delle nostre economie (nostre contempla l'occidente, ma ormai la questione fila bene anche a scala globale) diciamo come una materia prima.

n°3 Ci sono state poi delle persone (ad esempio i situazionisti, mr. Constant e i suoi amici) che hanno provato ad affermare che il fine ultimo dell'esercizio del nostro libero arbitrio dovesse essere la felicità. Tentativo di cambio di paradigma: da materia di scambio il tempo libero diviene invece obiettivo da perseguire.

n°4 Recentemente, tipo nella gestione della cosa pubblica, il concetto di tempo libero viene associato a quello di benessere e alle attività che lo possono riempire, sport, cultura etc.

Quindi possiamo considerarlo come uno spazio da abitare o quantomeno lo spazio di azione delle politiche. Con addirittura alcuni che postulano il reddito di cittadinanza o altro per consentirci di avere solo tempo libero (con buona pace del Milanese imbruttito).

n°5 Quindi il tempo libero può essere visto come una risorsa disponibile ad ogni individuo: qualcosa che alimenta il suo agire politico e la sua capacità di autodeterminazione. Persino nella consapevole scelta di essere felici di



lavorare (vedi n°1) o di sottrarsi agli schemi preconcepi (negazione di n°2 e 4 e compimento di 3).

Tipo: la comunità del campo de Cebada di Madrid o il movimento 11M dimostrano come alternative siano possibili.

n°6 Il nichilismo dei CCCP (cui dobbiamo il nostro titolo, 1985) è un tentativo di sfuggire allo schema occidentale (e dunque capitalista) di cui sopra. Solo che il capitalismo vince perché è l'unico modello che postula l'incorporazione di ogni manifestazione (anche e soprattutto quelle antagoniste > disinnescano istantaneo). Insomma, un bel casino.

n°7 Apperò...e io che inizialmente l'equazione era tempo libero = calcetto.

n°8 Alla luce di quanto detto sembrerebbe proprio che la questione del tempo libero sia una faccenda maledettamente seria. Cosa possiamo fare noi progettisti in tutto questo?

Un discreto numero di cose:
Intanto esserne consapevoli.

Poi, oltre la consapevolezza, cominciare a progettare in direzioni inedite: il soddisfacimento del bisogno non è più il punto di partenza, a meno che non si consideri come bisogno la ristrutturazione dei rapporti sociali di base.

Anche è importante partire dal punto che il progetto del tempo libero non è a perdere ma è una poderosa macchina di generazione di valore. Essere liberi: progettare non è definito in base all'output ma in base alla capacità di creare storie (e dunque ambienti relazionali) che siano in grado di tenere insieme e dare ragion d'essere a sistemi anche complessi di asset (cioè roba) materiali e immateriali.

In ultimo, comprendere che i confini del tempo libero sono stati sino ad ora troppo stretti e che nuove pratiche, nuovi riti e dunque nuovi prodotti e servizi e cotillon sono pronti per essere introdotti della nostra società. Tutto il resto, è noia.

Marco Lampugnani. Formazione in architettura ma quello che faccio oggi principalmente è costruire processi relazionali e comunità: sia come fondatore ed ex presidente di snark-space making, che come senior project manager di IdLab o come progettista di #nevicata14, ad esempio.

Insegno anche, provando a creare ambienti di apprendimento che aiutino futuri progettisti, imprenditori o comunità a creare il proprio percorso.



UP_CITYING. #Space. #Identity. #Policy. #Program.

Massimo Randone

[in collaborazione con Gianluca Winkler, Maria Rosaria Scelsi, Erika Norén]

Form follows Function.

Form follows Fiction.

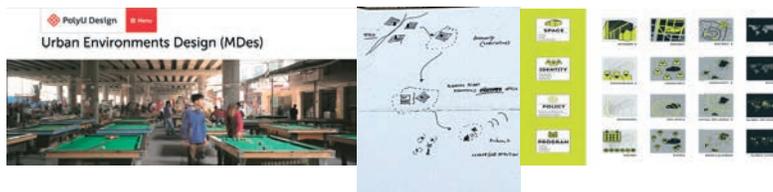
Form follows Vision _Technology _Habit _Community _Media...

Social Needs _Wishes _Fears.

Form follows [& drives] Culture.

Ogni cultura produce le categorie del proprio pensiero e del proprio agire. Sono categorie d'analisi e di progetto in cerca di continua validazione ed applicazione, focalizzate ad inquadrare e quindi dare forma a bisogni, aspirazioni, problematiche urgenti o emergenti. Attraverso quelle stesse categorie le culture vengono poi riflessivamente o contrastate, o asservite oppure metabolizzate in conflitti e processi che diventano anche/ soprattutto mediatici, configurando mondi fondati sulla volontà di soluzione e sulla volontà di rappresentazione.

"Abitare, Lavorare, Tempo Libero" è una splendida trilogia equilatera, codice ed immagine di un mondo fondato sulla metafora meccanica per la società industriale della prima metà del '900. Ma possono queste gloriose categorie del Moderno essere ordinamento e rappresentazione del pensiero contemporaneo? Ce la fanno ad essere zeitgeist di progetto? Inquadramento e me-mento del nostro millennio? (BTW: maliziosa l'irriverenza dell'acronimo A.L.T. che indica un'azione dal passo negato).





Invitati a gennaio da *Cees de Bont* e *Tim Jachna* al Master di Urban Environments Design del PolyU di Hong Kong abbiamo definito titolo e categorie del corso: *UP_CITYING*. *#Space*. *#Identity*. *#Policy*. *#Program*. Mutuando dal Design di Prodotto il concetto *Up_Cycling*, (generare valore aggregando processo, prodotto, servizio, scarto ed attori), *UP_CITYING* mette a sistema i fattori di Spazio, Tempo, Media e Comunità nella critica potenziale all'ipercinetica obliterazione, generazione e rigenerazione del metropolitismo asiatico. Una volontà di progetto (multi_scala, multi_stakeholder, multi_mediale) che procede come un algoritmo ad inneschi convergenti: *Space Making*, *Community Identity*, *Endorsing Relations* e *Social Activism*.



Massimo Randone Strategic & Communication Designer.
Academic Coordinator & Innovation System Advisor per Vibram Spa Communication consultant per Industrie Chimiche Forestali Group.
R&D consultant per Sirap Group.
Fondatore di Connexine (Strategic Design & Talent Scouting agency)
Fondatore SosDesign (Progetto nonprofit di raccolta fondi per il 3° settore)
Fondatore di Count Down (Creative Thinking Magazine)
PhD in Progettazione Architettonica e Urbana. IUAV Venezia.
Faculty member :
MDS: Strategic Design Master _ Polidesign_Politecnico di Milano.
MDes: Urban Environments Design _ Hong Kong PolyU.
MHUSE: Social Entrepreneurship Executive Master _ Altis, Università Cattolica.
D4SB: Design for Social Business Master _ Istituto Europeo di Design with Yunus Centre.
Insegna Strategic Design, Design Thinking, Stakeholder Engagement.
Lecturer per Vibram Sole University Project.





ALT! Abitare/Lavorare/Tempo libero
Call for ideas



Le schede che seguono, riportano gli elaborati di tutti i partecipanti alla CALL FOR IDEAS "ALT" organizzata da IN/ARCH LOMBARDIA.

Le tre sezioni dell'ABITARE, del LAVORARE e del TEMPO LIBERO sono riportate in sequenza e al loro interno si alternano le varie proposte costituite da brevi composizioni scritte, da fotografie e da alcune immagini derivate dai brevi filmati presentati.



ABITARE / PROGETTI





Primo Premio categoria Abitare

Cattaneo Giorgia

Sensible Project (Video)

L'individuo che oggi abita lo spazio reale, "bombardato" quotidianamente da immagini surreali e anonime nello spazio virtuale della rete, ha nuove esigenze rispetto al passato, esigenze emotive che in qualche modo lo riconducano in uno spazio mentale domestico e emozionale. Lo stesso spazio della casa oggi chiede elementi sensibili, umani che animino l'ambiente domestico.

Al progettista oggi è quindi richiesto un progetto sensibile a queste esigenze, che introduca elementi pensati per l'individuo che vive e percepisce lo spazio domestico; ciò può aiutare ad andare incontro alle sue nuove esigenze.

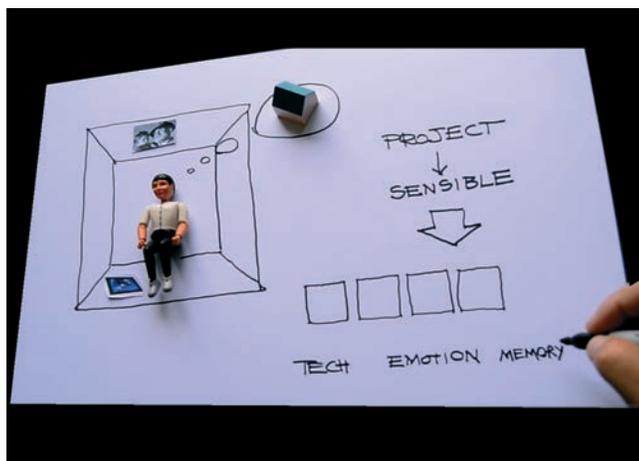


Immagine dal video



Acconcia Floriana
Il quotidiano astrattismo
(Immagine)

L'immagine dal carattere astratto suggerisce che, l'idea che le nuove abitazioni siano espressione di chi le abita, frutto di una connessione tra la forma del luogo ed i suoi fruitori, stia lasciando il posto a meri esercizi di stile in cui, la valorizzazione dell'identità di edifici ed individui, viene meno.



Menzione speciale
Barnaba Andrea
Bashir (Abstract)

Salma cammina verso l'ingresso del suo appartamento. Stanca da ore di connessione, vuole godere di qualche momento di pace prima dell'arrivo del resto della famiglia. Rovista nella borsa per abitudine, senza successo: Bashir ha riconosciuto i movimenti del corpo, i colori e i materiali dei vestiti, la pigmentazione della pelle. Salma vede la porta aprirsi quel tanto che basta per permetterle di essere sicura che nessun estraneo possa guardare all'interno. Entra velocemente, chiude la porta: "as-salām 'alaykum, Bashir", "Wa 'alaykum as-salām, Salma. Bentornata a casa. Tra due minuti l'acqua nella vasca raggiungerà la temperatura da te preferita. Gradisci ascoltare della musica? Oggi su Spotify è disponibile una nuova playlist che sono sicuro sarà di tuo gradimento", "Mi fido di te, Bashir, vado in vasca". Salma percorre il corridoio attrezzato con armadi a cristalli liquidi: oggi riproducono un bosco di conifere in una giornata ventosa; lo ammira un istante, poi prosegue.



Bastoni Margherita Abitare le città (Immagine)

Abitare le città con rinnovate relazioni tra componente sociale e spazi urbani dismessi.



Bonadies Barbara Vestale (Immagine)

La Vestale smarrisce ogni riferimento spazio-temporale, si raccoglie davanti all'opera e si immerge in essa in un coinvolgimento totale nei retri urbani.
La città muta e si scompone in forme definite e zone "grigie", in cui gli spazi collettivi divengono il luogo di contemplazione.



Bonelli Attilio
Views through time and space
(Video)

Immagine dal video.
Il protagonista attraversa la città
intraprendendo un percorso che
inevitabilmente muta attraverso il
tempo e lo spazio come l'inesorabile
cammino della storia.
.L'assenza di orientamento lo porta a
doversi guardare intorno, scoprire i
nuovi landmarks.



Bonfanti Armando
Nascere e...? (Immagine)





Menzione speciale
Boniatti Matteo
Interconnessi (Immagine)

Interconnessi / Interconnected.
Le interconnessioni urbane come tratto caratteristico dell'abitare contemporaneo.



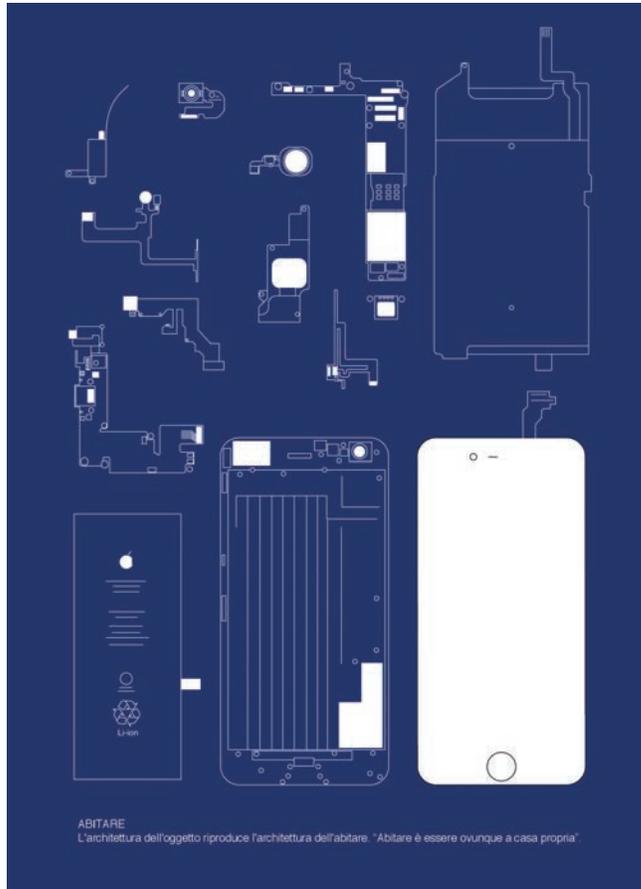
Menzione categoria Abitare
Bosetti Ruben
In remoto (Video)

In remoto nasce nel 2015 dalle menti e dai corpi di Ruben Bosetti, architetto e performer, ed Elisa Ghion, allo scopo di indagare le relazioni tra improvvisazione danzata ed installazione artistica. Un'indagine nei confronti dei concetti di "abitare" e di "paesaggio". Il risultato è uno spazio-paesaggio in cui il pubblico è invitato ad entrare per assistere ad un accadimento ogni volta inedito.





Dercoli Andrea
L'architettura dell'oggetto
(Immagine)



L'architettura dell'oggetto
riproduce l'architettura
dell'abitare. Abitare è essere
ovunque a casa propria.

ABITARE
L'architettura dell'oggetto riproduce l'architettura dell'abitare. "Abitare è essere ovunque a casa propria."

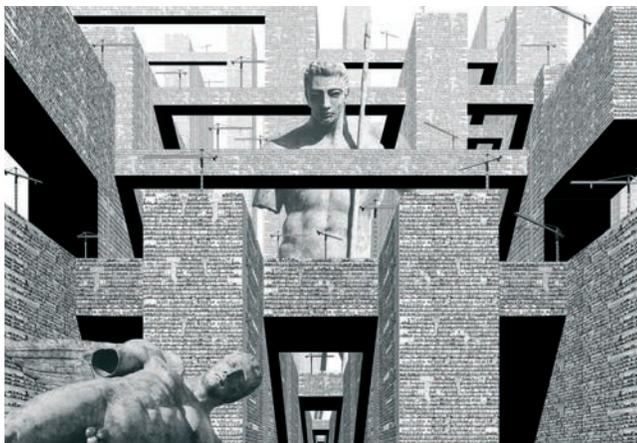


Solo se abbiamo la capacità di abitare, possiamo costruire¹; ma continuiamo a costruire senza aver mai saputo abitare. Ci circondiamo di oggetti e di spazi, senza saperli vivere né abitare: non siamo abitatori, ma bensì collezionisti di cose effimere. Lo stile di vita precario ed individualista ci porta al distacco dalle cose, dagli spazi e dalle persone. Il concetto di *nonluogo* si espande dai luoghi transitori e di transito, alle abitazioni: occupiamo le case il minimo necessario, senza fermarci ad abitarle e senza trovare tempo per goderne. Oltre a negarci e nasconderci il piacere dell'abitare, abbiamo creato e viviamo "luoghi" virtuali che ci astraggono dal mondo concreto che occupiamo ogni giorno. Sta ai progettisti di oggi e di domani educare l'uomo all'abitare. Bisogna creare spazi che invitino l'uomo ad abitarli; non spazi da occupare con persone, ma spazi da abitare con personalità.

¹ Martin Heidegger, Saggi e Discorsi.

Carignani Geovanny

Sull'abitare contemporaneo
(Abstract)



Colonna Pietro

Verso un'architettura della
Megalopoli. Distopia
dell'abitare contemporaneo
(Immagine)

È una città in cui perdersi diventa inevitabile. Dopo tutto, le città sono fatte dall'uomo per l'uomo, esse sono lo specchio della società che vi abita. L'uomo antropizza il territorio, instaura relazioni con il paesaggio, lo modella per migliorare la qualità della propria vita e ritrovare nella propria casa l'esigenza di sentirsi accolto.





Morelli Gianpaolo
Cascina merlata, Expo h 19
(Immagine)



Expo e la "rete" allargano il nucleo familiare delle periferie. I turisti lasciano l'Expo e si apprestano a tornare a passare la notte in città.

Morstabilini Andrea
Corso Monforte Zero h. 23:26
(Immagine)



"
In questo periodo di crisi, il Portico, da ambiente di passaggio di giorno, trasforma la sua natura in un nuovo spazio dell'Abitare notturno. Gli spazi costruiti della città cedono il loro ruolo, divenendo angoli intimi, posti letto improvvisati.



Custom-housing market

PERCHE'?

Il MERCATO DELLA CASA PERSONALIZZATA nasce da una domanda: perché la domanda di alloggi non incontra l'offerta?

COS'E'?

È un luogo di incontro (fisico o virtuale) tra domanda e offerta, tra finanziatore, realizzatore e utilizzatori. Ciascuno condividerà le proprie risorse.

FORNITORE-COSTRUTTORE: porterà informazioni tecniche sui materiali.

PROGETTISTA: creerà diverse idee progettuali per ciascuna operazione. Le soluzioni saranno composte da diversi moduli che ciascun utilizzatore assemblerà.

UTILIZZATORE: le sue necessità. Agirà come singolo o come collettivo. Assemblerà i moduli e individuerà la soluzione. Avrà una risposta alle esigenze, conoscerà lo spazio, i materiali, i consumi, i costi e i benefici di ciascuna scelta.

FINANZIATORE: il capitale. Verificherà lo "stato di interessamento" delle soluzioni progettuali. Se l'interessamento sarà congruo, procederà con l'operazione.

SISTEMA INFORMATIVO: tutti monitoreranno le scelte e il livello d'interesse.

QUANDO

Ristrutturazioni, nuove costruzioni, residenziali e commerciali.

Le soluzioni vincenti saranno quelle con maggiori interessati.

Lombardi Emanuele

Custom-housing market
(Abstract)





Provinzano Marika
 Replay: Reinventing, Reuse,
 ReCycle (Immagine)



Quando vivere sotto un ponte,
 riutilizzando materiali di fortuna, non
 è più solo una necessità, ma è una
 risorsa.

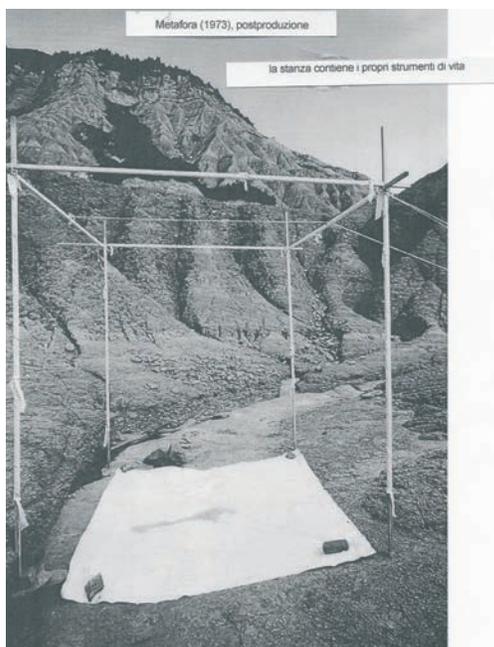


Ripamonti Valeria
 Abitare nomade (Immagine)



Abitare nomade_Case à porter per la
 nuova società in movimento.
 In un mondo globalizzato, dove
 diventa sempre più difficile trovare
 un lavoro, costruire una famiglia ed
 affermarsi nel luogo d'origine, la
 società si trasforma in una società in
 movimento. La casa à porter è una
 dimora ideale, flessibile, nella quale
 è possibile trovare ogni comfort nel
 minimo spazio.





Niero Ludovica
Metafora (1973)
(Immagine)

Metafora (1973), postproduzione.
La stanza contiene i propri strumenti di vita.
Nelle mie immagini mi sono avvalsa di una serie di fotografie dei primi anni '70 di Ettore Sottsass.



Menzione categoria Abitare
Picchetto Frattin Anna
Stesso concetto, diversi punti di vista (Immagine)

Confronto tra mondo degli adulti e mondo dei bambini. Questi due momenti, percepiscono la casa e l'abitare in modo differente.



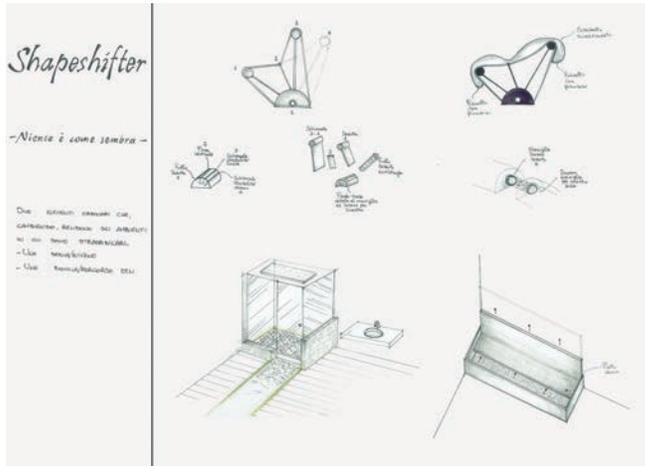
Trovato Attilio
Progetto di arredo urbano
(Immagine)



Creare un ambiente più familiare negli spazi pubblici riprogettando l'arredo urbano ed i suoi servizi ispirandosi all'ambiente domestico.



Zizza Ambra
Shapeshifter
Nulla è come sembra
(Immagine)



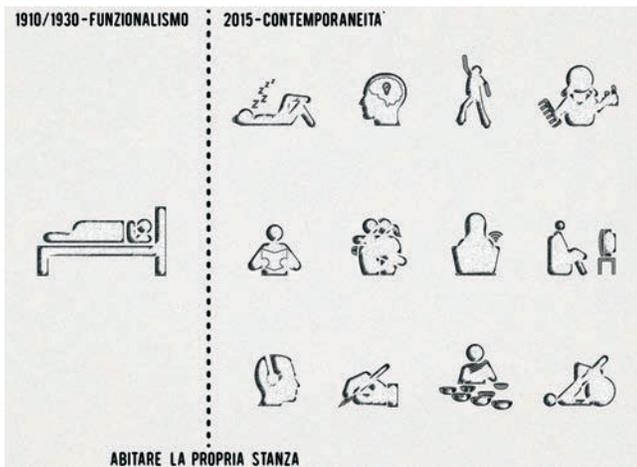
Shapeshifter è un progetto che ha lo scopo di sfruttare, in modi differenti, gli spazi della propria abitazione e, di conseguenza, trovarne usi alternativi.





Rosato Sara
Un'altra città (Immagine)

Un'altra città, parallela, vive accanto alla città convenzionale. Una città che si reinventa ogni giorno, per soddisfare dei bisogni immediati, provvisoria, labile.



Treppo Giacomo
Nuovi modi di abitare e di progettare interni domestici: la camera da letto (Immagine)

L'immagine vuole dimostrare come, la monofunzionalità degli spazi tipici dell'architettura razionalistica, sia ormai obsoleta. Una critica, dunque, a quel periodo di fondamentale importanza per la crescita dell'architettura, ma molto distante alle esigenze quotidiane e personali della persona che abita la stanza.





Zugnoni Anna
La città' nunc et semper
(Immagine)

Servizi e spazi urbani sempre a disposizione delle esigenze del cittadino. Schiavo delle abitudini, assuefatto dalle comodità presenti in città, appagato dai servizi offerti nella stessa, il cittadino moderno è sempre meno disposto a scendere a compromessi ed esige i servizi della città in ogni angolo del globo.







LAVORARE / PRGETTII





Primo Premio categoria Lavorare

Massimiano Lorenzo

Makka al mukarrama (Immagine)

Il titolo rimanda a uno dei nomi con cui viene chiamata La Mecca. Eppure siamo a Bologna, in piazza dell'otto Agosto, durante il giorno del mercato. A creare questo richiamo è il grande volume nero che si erge su entrambi i siti, portale di congiunzione tra due luoghi così distanti tra loro; e non solo geograficamente, ma anche per cultura, funzione, qualità di relazioni, storia... Attraverso di esso affiorano rimandi e associazioni di senso che legano insieme questi due spazi, generando un cortocircuito tra religione, lavoro, immigrazione, fede e speranze.



Immagine dal video



Anello Stanislao
Selfcontrol (Video)

Il visibile ma nascosto,
volto, nell'opera di Magritte,
nell'attuale e precaria prospettiva del
lavoro. Ha confuso i suoi lineamenti
e oggi barcolla.
E' instabile, supera i limiti fino
ad accogliere riarrangiamenti ed
emozioni,
all'interno di un costante processo di
definizione possibile.



Menzione speciale
Barnaba Andrea
Libano (Abstract)

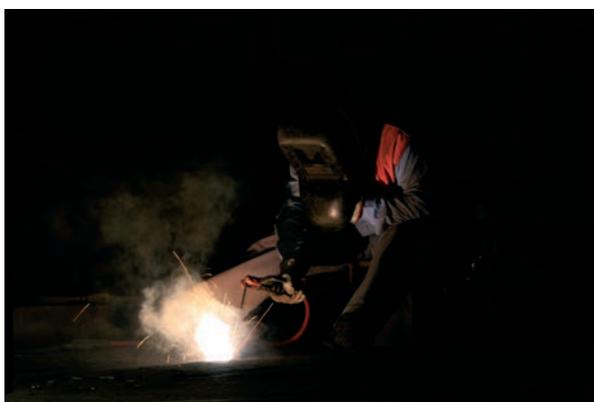
Si aprono le porte dell'elevatore e Fares è al 23° piano della Torre Aqbar. Una scritta animata si muove sulle porte vetrate di accesso agli uffici: "JOB SET Company". Fares ama quell'animazione, perché il programma che le fa cambiare colore in base all'umore dell'utente che la guarda, l'ha ideato lui. Ecco, ora si dirige verso la sua postazione: dalle grandi vetrate riesce a vedere il mare e il cielo fuori. Anzi no, il cielo è anche dentro: sul soffitto, le nuvole si muovono. A volte, Fares, quando non sa come risolvere una linea di comando che non vuol saperne di funzionare, si distende a faccia in su, sulla poltrona ortopedica: ricorda la sua infanzia in Libano grazie a quel cielo che gli sembra così simile. Uno stormo di rondini si staglia verso l'alto d'improvviso. Sembrano proprio quelle rondini, quegli stormi. Che sia proprio quel cielo d'infanzia?





Bastoni Margherita
Abitare le città (Immagine)

Il lavoro nobilita l'uomo e la città.



Bonfanti Armando
E' quello che pensa (Immagine)



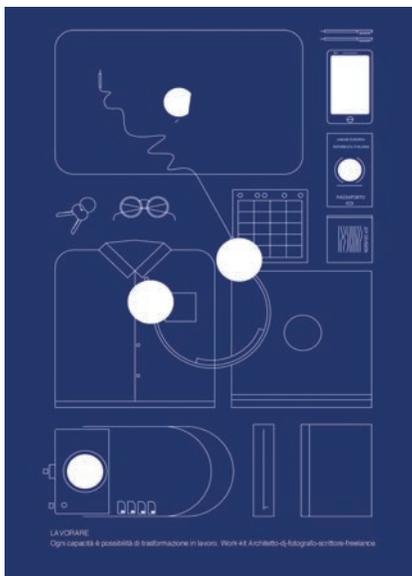
Menzione speciale
Boniatti Matteo
Senza titolo / Untitled
(Immagine)



Il lavoro relazionato alla
verticalità delle città.

Cattaneo Giorgia
Lavorare oggi = nuove esigenze
emotive e crisi del lavoro
(Abstract)

L'individuo oggi vive la maggior parte della sua giornata in ambiente lavorativo; rispetto al passato però ha nuove esigenze emotive, dovute dal naturale cambiamento nel tempo del modo di lavorare, e dalla crisi del lavoro, che ha portato malesseri, scompensi economici, compromessi, paure e stress. Oggi perciò il lavoratore ha bisogno di un maggior benessere a lavoro, di una maggiore qualità dell'ambiente lavorativo, di ambienti più versatili, dinamici, che stimolino la creatività, talvolta anche friendly e domestici. Si vedano ad esempio i nuovi ambienti lavorativi della 'Google'! Inoltre nel lavoro è aumentata la richiesta di convivialità alternata a momenti necessariamente solitari, si pensi alla nascita del coworking. E' diventato perciò necessario creare un nuovotipo di spazio nel tessuto urbano della città dove poter lavorare, anche utilizzando ambienti o attività esistenti che non erano propriamente progettati per quella funzione. Il tutto in un ottica di sostenibilità ed ecologia degli spazi.



Dercoli Andrea

Ogni capacità è possibilità di trasformazione in lavoro (Immagine)

Work-kit architetto, dj, fotografo, scrittore, freelance. La recente tendenza alla flessibilità lavorativa ha modificato la visione e l'approccio classico al senso del lavorare.



Drago Elisabetta

Grin, orto sociale 2.0

Prendendo spunto dal più noto social del lavoro, Grin aiuta l'agricoltore nella sua attività, comunicando in rete le sue competenze, i prodotti del suo campo, gli eventi stagionali a cui parteciperà. Grin riesce a far incontrare la domanda e l'offerta del mercato agricolo a km 0.





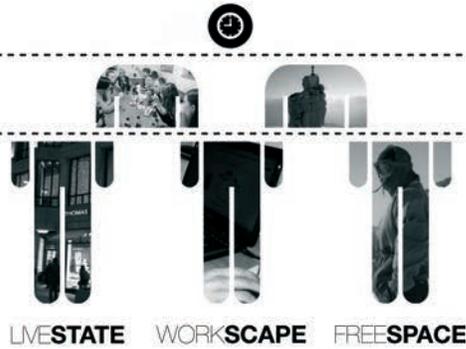
Giacomelli Riccardo
P.Iva spatium
vivendum non est (immagine)

Gli spazi che viviamo sono parentesi
fisiche che non riescono a dividere,
con soluzione di continuità, i momenti
della vita, del lavoro e del tempo
libero, rimanendo interfacce fisiche
di un mondo mentale che le permea
omologandole nella reperibilità e
nella rete di connessione globale.

MINDSTATE

HARTSCAPE

BODYSPACE



Menzione categoria Lavoro
Lattuada Gianluca
Offshare – l'ufficio in mare
aperto (Abstract)

Il sogno di ogni freelance?

Lavorare in un ambiente stimolante, viaggiare e fare networking con altri professionisti. OFFSHARE è una piattaforma in cui si condividono spazi, esperienze e conoscenze, mettendo a disposizione:

- BASIC: il tavolo da lavoro in casa o in ufficio, creando uno spazio di coworking che i freelance in città possono prenotare per qualche ora o giorno;
- INTERMEDIATE: la seconda casa al mare o in montagna, creando un perfetto spazio di coworking da affittare nella bassa stagione non turistica;
- PRO: l'intero spazio di lavoro (casa, ufficio) per uno scambio alla pari con un altro professionista dall'altra parte del mondo, in modo tale da rendere la vita un viaggio continuo;
- EXTREME: qualsiasi spazio (roulotte in mezzo alle montagne, imbarcazione al porto, casa in Africa, etc) per massimizzare produttività e esperienza personale.



Morelli Gianpaolo
Piazza Gae Aulenti 18.30
(Immagine)

Vetrina virtuale / Scrivania reale
La quantità di dati che rappresentiamo ci hanno portato a creare persone virtuali alla ricerca di un lavoro concreto.



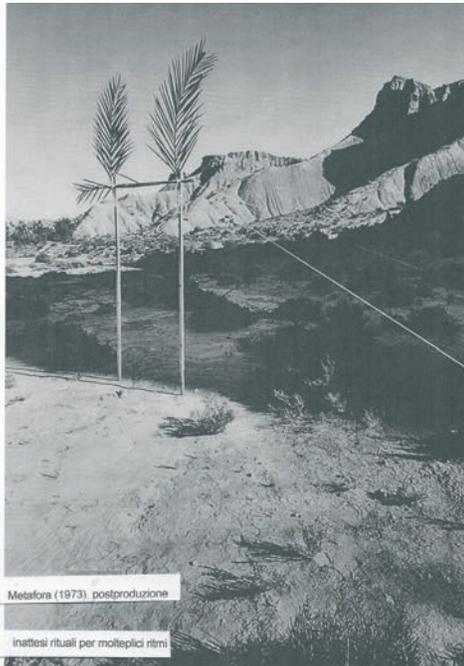
Nardella Micaela
Movimenti meccanici
(Immagine)

Movimenti meccanici integrati a innovative partizioni/scrivanie per strutture adattabili di coworking, inserite in contesti di conversione di spazi industriali.





Niero Ludovica
Metafora (1973)
 (Immagine)



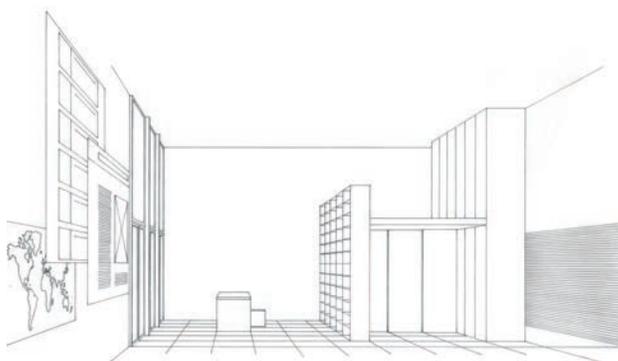
Metafora (1973), postproduzione.
 Inattesi rituali per molteplici ritmi
 della città.
 Nelle mie immagini mi sono avvalsa
 di una serie di fotografie dei primi
 anni '70 di Ettore Sottsass.

Metafora (1973), postproduzione

Inattesi rituali per molteplici ritmi



Nodaro Stefano
Lo spazio di lavoro
contemporaneo
 tra domestico e virtuale
 (Immagine)



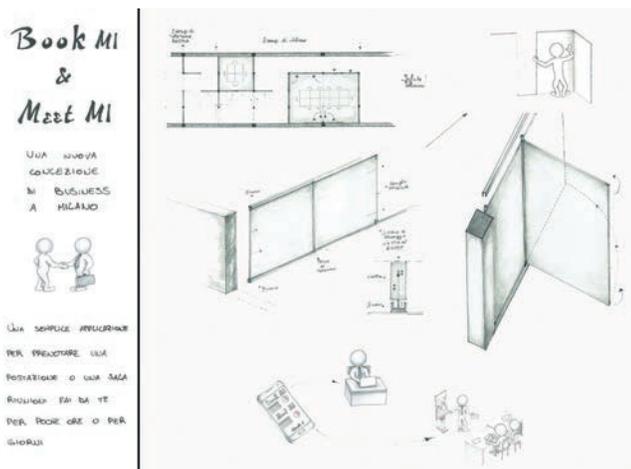
Homo faber laboris sui - Lo spazio di
 lavoro contemporaneo tra domestico
 e virtuale. Le dimensioni dello spazio
 necessario alla produzione si avvicinano
 sempre più a quelle domestiche, mentre,
 al contrario, quelle della promozione e
 della vendita sempre più globali,
 grazie ai quotidiani mezzi di
 comunicazione.





La mia generazione studia, si forma nelle migliori università italiane ed europee, viaggia e fa esperienze. Dopo anni di sacrifici è costretta ad accontentarsi con un lavoro qualsiasi. Coloro che entrano nella "routine" del lavoro svendono il proprio tempo per pochi euro, lasciando nel cassetto i loro sogni, ed io non sono un'eccezione. Dopo la laurea, l'entrata nel mondo del lavoro è costellata da contratti a progetto (co. co. pro.) e in mezzo a questo mare di conoscenze solo alcuni ottengono un vero contratto. Altri invece non hanno studiato, ma sono ugualmente preparati e capaci. Questi hanno deciso di investire il proprio futuro sulla prima offerta di lavoro che gli è capitata, ma il loro sacrificio non è minore rispetto a quello di altri. Intorno a me sento oppressione, alienazione e sfiducia. Siamo un esercito, fatto di uomini e donne che lotta per un bene immateriale chiamato tempo.

Pellegrino Carlo
Ore contate (Abstract)



Pescione Lorenzo
Book Mi & Meet Mi
(Immagine)

Una nuova concezione di business a Milano. E' un'applicazione nata in risposta alle esigenze di chi non vuole impegnarsi con un affitto o ha bisogno di uno spazio per un breve periodo. Data la sua grande flessibilità, potrai creare personalmente uno spazio ad hoc per meeting più contenuti o per un'audience più numerosa.





Sonnino Simone
New Space Pavillion
 (Immagine)

Il progetto New Space Pavillion vuole essere un elemento architettonico di collegamento reale e virtuale della città. Un hub di scambio di idee, uno spazio di coworking, e un punto di aggregazione delle nuove tecnologie, dall'internet of things alla realtà aumentata. Uno spazio replicabile che mira a portare vita e connessioni negli spazi che sono solo di passaggio all'interno delle città.



Torricelli Carlotta
Login Milano
 (Immagine)

L'intervento si colloca all'interno di una ex-fonderia artistica e consiste nel progetto di riconversione di un edificio industriale a spazio di coworking per attività combinate parallele. La nuova tipologia di spazio lavorativo mira a raccogliere le possibili sinergie tra i soggetti che partecipano alla costruzione di questo ambiente, utilizzandone le postazioni e i servizi.



Zugnoni Anna
L'ufficio nella città'
 (Immagine)

Efficienza è la parola d'ordine del giorno, e con essa flessibilità. Così il contemporaneo mondo del lavoro si adatta alle nuove esigenze della società. Di conseguenza, in balia dei cambiamenti societari e dell'evoluzione tecnologica l'immagine dell'ufficio si modifica, ed infrangendo ogni limite materiale si rigenera in una realtà virtuale, senza confini, identificabile in ogni angolo della città.







TEMPO LIBERO / PROGETTI





Primo Premio categoria Tempo libero

Agnolazza Jacopo

Guarda dove vai! (Video)

L'idea che sta alla base del progetto nasce dal modo in cui le moderne tecnologie ed in particolare lo sviluppo dei social network hanno contribuito a modificare l'esperienza delle persone nel vivere lo spazio che le circonda. Il fenomeno porta infatti ad una completa alienazione dal luogo dove le persone si trovano nel momento in cui queste sono immerse all'interno di un mondo sempre più virtuale e sempre più a portata di mano. Avendo la possibilità di poter accedere in qualsiasi luogo ed in qualsiasi momento al mondo del social network, si è sempre più spinti a non curarsi di ciò che ci circonda nel mondo reale.

Alla luce di questa realtà, quanto effettivamente risulta importante progettare uno spazio di qualità se questo non verrà vissuto dalle persone perchè immerse in un mondo virtuale decisamente non progettato?



Immagine dal video



Menzione
 categoria Tempo libero
 Ayman Kassem
 The metropolis bookshelves
 (Immagine)

The **Metropolis Bookshelves** is an idea of furnishing the corners of the city and encouraging a free exchange of books. The idea could be developed to a cyber network between all the bookshelves, exchanging digital books, creating communities, events, etc...
 By Ayman Kassem



Menzione speciale
 Barnaba Andrea
 Bicycleman (Abstract)

H 09.00 UTC - sat 23-03-2021 - @ bYCiCle WareHouse:

"Ciao Zaafir, la tua bici è pronta al noleggio con le caratteristiche da Lei richieste ieri"

- esordisci con il tu e poi mi dai del lei, MACCHINA? -

"Non abbiamo avuto indicazioni circa il colore delle finiture, abbiamo mantenuto quindi le tonalità che preferisce solitamente. Come sa, potrà cambiarle in ogni momento del suo viaggio dal suo device."

"Grazie, indosso la bio-tuta e arrivo alla stazione"

- chissà se qualcuno si accorgerà che c'è un bug nel programma e lo sistemerà, MACCHINA -

H 09.15 UTC - sat 23-03-2021 - @ bYCiCle WareHouse
 - station #759:

"Ciao Zaafir, ecco il prodotto ZG0056 e il casco con lenti intelligenti. Se non fosse dotato di cuffie insieme al suo personal device, possiamo fornirglielo noi"

"No, grazie, ho le mie. Bene, a presto, addio macc... ehm, arrivederci, arrivederci"

"Buon viaggio da Bycycle Warehouse"

- e se avesse capito? -





Bastoni margherita
Abitare le città (Immagine)

Ri_generazioni: azioni "a tempo libero" contro l'abbandono sociale e urbano.



Bonfanti Armando
Ho dimenticato gli altri (Immagine)



**Menzione speciale
Boniatti Matteo**
Sport estremi (Immagine)



I centri commerciali come
luoghi del tempo libero e le
loro contraddizioni.



Cattaneo Giorgia
Tempo libero oggi = ovunque
e in nessun posto (Abstract)

Vivere e percepire lo spazio del tempo libero è indefinito nel tempo e nello spazio. Troppe, e troppo diverse tra loro sono le azioni che vengono svolte nel tempo libero di ogni individuo come diversi sono gli spazi e i tempi, talvolta mescolati con le altre azioni di Alt, e quindi anche la percezione di essi.

Si può perciò dire che lo spazio del tempo libero sia OVUNQUE E IN NESSUN POSTO? Può quindi essere percepito a 360 gradi o solamente con la visuale di un angolo retto?

Inoltre oggi esiste una nuova dimensione in cui poter trascorre tutto o parte del nostro tempo libero, la rete, che ha accorciato le distanze e aumentato la percezione della mobilità e del viaggio.

Riconferma che lo spazio del tempo libero è OVUNQUE E IN NESSUN POSTO. Sarebbe forse utile un dialogo tra i progettisti del mondo reale con quelli del mondo virtuale?





Cocco Federica
I luoghi di passaggio
(Immagine)

La riflessione indaga la relazione uomo-spazio-tempo in quei "luoghi/non-luoghi" in cui quotidianamente trascorriamo quasi inconsapevolmente la nostra esistenza. Sono luoghi di passaggio: quelli che attraversiamo quasi senza accorgerci, entrando ed uscendone velocemente.



Delphine Aboohi
Imparare il piano (Video)

Immagine dal video.
Nella società d'oggi, anche un desiderio molto chiaro nelle sue modalità, quello di imparare a suonare il pianoforte, acquisisce un ulteriore strato, possibilità, forma. Le reti si sono ampliate, e hanno superato confini, industrie e ideologie. E' proprio così che volendo imparare a suonare il pianoforte, si può vedere immediatamente come altri, vicini e lontani, lo fanno.



Murciano Andrea
Notte delle lanterne-
Darsena 20.30 (Immagine)

Il concetto di spazio si amplia, non solo spazio fisico coi propri limiti e riferimenti ma anche spazio virtuale, illimitato e sprovvisto di certezze e punti fermi.



Niero Ludovica
Metamorfosi (1973)
(Immagine)

Metafora (1973), postproduzione.
Le proprie misure raccontano
multiple realtà.
Nelle mie immagini mi sono avvalsa
di una serie di fotografie dei primi
anni '70 di Ettore Sottsass.





Menzione
categoria Tempo libero
Nuzzi Alessandro
Martesana Raiders (Video)

Immagine dal video
Panta Rei (tutto scorre) _
performance di un uso innovativo
dello spazio che più
caratterizza la città di Milano.



Pellegrino Carlo
Ore contate (Immagine)

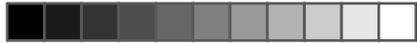




Torricelli Carlotta
Login Tech Shop (Immagine)

Negli anni, al progetto degli spazi di coworking si è affiancata la sperimentazione sui temi dei fablab e delle nuove prospettive aperte dal movimento dei Makers in merito all'artigianato digitale. Seguendo questa tendenza, sono nati il Login Tech Shop di Cuneo - primo negozio dedicato a The Internet of Things - e l'Area Makers di Saluzzo.







ALT!



Abitare / Lavorare / Tempo libero

CALL FOR IDEAS

1a edizione

Il Concorso nasce all'interno delle attività di In/Arch Lombardia con il supporto di BNP Paribas Real Estate e SIGEST soluzioni immobiliari in collaborazione con La Triennale di Milano.

FINALITA'

Con la Call for ideas promossa da In/Arch Lombardia si vogliono raccogliere riflessioni, progetti, sulle nuove modalità di percepire e vivere lo spazio dell'abitare, del lavorare e del tempo libero. La finalità della CALL FOR IDEAS, "ALT!" è incentivare il dibattito sulla città e sull'architettura, invitando i partecipanti ad inviare testi, immagini o fotografie che definiscano le proprie ed innovative idee. A partire dallo studio dei materiali pervenuti, per ognuno dei tre temi, avranno luogo un dibattito e una mostra.

Art. 1 - TEMA E OGGETTO DELLA CALL FOR IDEAS

I temi affrontati sono quelli dell'ABITARE, del LAVORARE e del TEMPO LIBERO.

Se il carattere di necessità di queste azioni si ripete da sempre, oggi sono cambiate le modalità attraverso le quali si attuano.

E' una nuova società che abita lo spazio in maniera più libera e aperta, capace di entrare indifferentemente negli spazi immateriali della rete, come negli spazi costruiti della città, di aderire allo spazio fisico come a quello simbolico.

In queste nuove condizioni si è perso il senso classico dell'abitare, del lavorare e dello svagarsi: nuovi soggetti abitatori utilizzano trasversalmente le architetture della città, inventando continuamente modi diversi di occupare lo spazio, talvolta impropri, ma spesso innovativi.

Art. 2 - CHI PUO' PARTECIPARE

Il bando è aperto a studenti universitari, laureandi, neolaureati e giovani professionisti fino ai 35 anni di età, di qualsiasi corso di studio o qualsiasi categoria lavorativa.

Art. 3 - COME PARTECIPARE

Per partecipare alla "CALL FOR IDEAS" è necessario compilare la scheda di partecipazione ed inviarla insieme al proprio contributo,

Il materiale dovrà essere inviato al seguente indirizzo mail: segreteria@inarchlombardia.it

Art. 4 - SCADENZE

Apertura call 2 aprile 2015.

Consegna materiali entro la mezzanotte del **24 agosto 2015**

Non saranno accettate mail spedite dopo la data e l'orario indicati.

Eventuali domande devono pervenire al seguente indirizzo segreteria@inarchlombardia.it



ALT!

in
arch
lombardia

Abitare / Lavorare / Tempo libero
CALL FOR IDEAS

Art. 5 - MATERIALE DA CONSEGNARE

I partecipanti potranno scegliere tra le tre seguenti modalità di espressione che descrivano il proprio modo di interpretare i temi:

- un abstract
- un'immagine fotografica
- un disegno
- un video

E' possibile partecipare anche solo per uno dei tre temi (Abitare, Lavorare, Tempo libero) o due di essi o anche tutti.

I Lavori inviati devono essere inediti.

Il materiale dovrà essere allegato, insieme alla scheda di partecipazione, ad una mail contenente le seguenti informazioni obbligatorie di accompagnamento:

Nome / Cognome dell'autore

Categoria alla quale si partecipa (ABITARE o LAVORARE o TEMPO LIBERO)

La mail avrà' come oggetto:

CALL FOR IDEAS ALT! Abitare / Lavorare / Tempo libero

ABSTRACT:

Testo in italiano fino a un di massimo 150 parole. Potrà (non obbligatoriamente) comprendere (sempre all'interno delle 150 parole consentite) alcuni riferimenti bibliografici, per un numero massimo di 3 testi.

IMMAGINE (JPG):

Fotografia digitale o disegno (scansito). A colori o in bianco e nero, in formato JPG. La dimensione deve essere di 13x18cm/1535x2156pixel (risoluzione 300 DPI). L'immagine dovrà essere inedita. (Inviare anche una versione per il caricamento su web che non superi i 150 kb).

L'immagine dovrà essere accompagnata da una didascalia di massimo 20 parole.

VIDEO (MPEG o MOV):

Realizzato con cellulare, con fotocamera o macchina digitale. Ogni video deve avere una durata massima di 1 minuto e 30 secondi (video più lunghi non saranno accettati). Risoluzione massima 1280x720 (quella ad esempio di un Iphone).

Inviare anche due immagini significative estrapolate dal video (formato jpeg - dimensione 13x18cm/1535x2156pixel - risoluzione 300 dpi) accompagnate dalle relative didascalie di massimo 20 parole ognuna. (Inviare anche una versione per il caricamento su web che non superi i 150 kb).

Condizioni di esclusione

Sono esclusi dalla partecipazione al concorso:

- i membri del Consiglio Direttivo di In/Arch Lombardia e tutti coloro che abbiano preso parte alla stesura del presente bando di gara.
- i membri della Giuria BNP Paribas Real Estate e SIGEST soluzioni immobiliari
- i parenti sino al 2° grado, i coniugi, gli affini fino al 1° grado, i dipendenti e/o i datori di lavori delle persone di cui sopra.

Art. 6 - GIURIA

I materiali raccolti saranno sottoposti a valutazione da parte del comitato scientifico di In/Arch Lombardia, con la partecipazione esterna di esperti di diverse discipline: architettura, design, urbanistica, scienze sociali,



ALT!

in
arch
lombardia

Abitare / Lavorare / Tempo libero
CALL FOR IDEAS

economia, diritto, ecc. (L'elenco completo della giuria sarà reso noto entro il 30 maggio 2015 sul sito www.altcallforideas.weebly.com)

A conclusione dei lavori verrà steso il verbale con il resoconto della Giuria e il giudizio sui progetti vincitori, garantendo di trattare con riservatezza i soli dati forniti dai partecipanti e motivatamente indicati come oggetto di segretezza. Tali dati non potranno essere oggetto di accesso nemmeno per presa visione da parte degli altri soggetti partecipanti.

Nel caso in cui, per la categoria di appartenenza, nessun dei progetti presentati venisse giudicato valido e meritevole, la Commissione potrà deliberare di non procedere all'assegnazione del premio.

Art. 7 - PREMI

Il comitato scientifico sceglierà un primo classificato per ogni tema.

I premi saranno così suddivisi:

- primo classificato per il tema Abitare, premio di € 1.000,00
- primo classificato per il tema Lavorare, premio di € 1.000,00
- primo classificato per il tema Tempo libero, premio di € 1.000,00

Tutti i progetti vincitori e gli altri progetti selezionati saranno esposti in mostra presso la Triennale di Milano. L'esito del concorso verrà comunicato, con una mail ai singoli partecipanti e pubblicato infine sui siti dei soggetti organizzatori.

Art. 8 - PREMIAZIONE DEI VINCITORI

La premiazione ufficiale avverrà durante il primo dibattito l'11 novembre 2015 presso La Triennale di Milano.

Art. 9 - LAVORI DELLA GIURIA - ESITI - PREMIAZIONE - DIBATTITI - MOSTRA

I termini del concorso vengono così definiti:

- 02 aprile 2015 pubblicazione del bando
- 30 giugno 2015 entro le ore 00,00 termine invio elaborati
- entro il 15 ottobre 2015 comunicazione dei vincitori
- dibattito 1° tema ABITARE 11 novembre 2015, ore 18.30 presso La Triennale di Milano
- dibattito 2° tema LAVORARE 25 novembre 2015, ore 18.30 presso La Triennale di Milano
- dibattito/performance 3° tema TEMPO LIBERO 02 dicembre 2015, ore 18.30 presso La Triennale di Milano.

Art. 10 - MOSTRA

Durante il periodo compreso tra l' 11 e il 02 dicembre 2015 saranno posti in mostra, presso La Triennale di Milano, gli elaborati risultati vincitori, oltre ad una selezione dei migliori materiali pervenuti.

Art. 11 - PUBBLICAZIONE

E' prevista la pubblicazione degli elaborati risultati vincitori e di un'ampia selezione dei materiali pervenuti per le tre categorie (ABITARE, LAVORARE, TEMPO LIBERO) in formato eBook e cartaceo.

Art. 12 - SITO

Sul sito di www.altcallforideas.weebly.com saranno pubblicati i materiali vincitori e selezionati.



ALT!



.....
Abitare / Lavorare / Tempo libero
CALL FOR IDEAS

Art.13 - DIVULGAZIONE DEL MATERIALE

In/Arch Lombardia, si impegna a divulgare e sostenere l'iniziativa presso la stampa locale, nazionale e internazionale, nonché a promuovere la Call for ideas attraverso i canali che riterrà più opportuni. I partecipanti, tramite la loro adesione, autorizzano In/Arch Lombardia alla pubblicazione a titolo gratuito delle immagini delle loro opere e di tutto il materiale pervenuto su pubblicazioni varie, sia cartacee che su web.

Art. 14 - CESSIONE DEI DIRITTI

Partecipando al concorso i concorrenti:

- garantiscono che il progetto è inedito e si assumono personalmente ed esclusivamente ogni responsabilità rispetto al progetto presentato in relazione a eventuali violazioni di brevetti e diritti d'autore facenti capo a terzi;
- garantiscono di avere ottenuto il rilascio delle dovute liberatorie per le eventuali persone e/o cose riconoscibili presenti nel materiale presentato, sollevando i Soggetti Banditori e i partner del presente concorso da qualsiasi conseguenza dovesse derivare dalla pubblicazione e/o utilizzo del materiale in violazione di diritti di terzi ai sensi del D.L. n. 196 del 30.06.2003;
- conservano la proprietà delle opere presentate, ma cedono a titolo gratuito ai Soggetti Banditori e ai partner del concorso i diritti d'uso illimitato e gratuito del materiale, che potrà quindi essere liberamente utilizzato senza limiti di tempo per le attività culturali promosse dagli stessi;
- autorizzano, ai sensi del D.L. n. 196 del 30.06.2003, il trattamento da parte dei Soggetti Banditori, con mezzi informatici o meno, dei dati personali ed il loro utilizzo per lo svolgimento degli adempimenti inerenti al concorso e alle iniziative collegate.

Art. 15 - ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

L'adesione alla Call for ideas ALT!, comporta la totale accettazione del presente Regolamento. Il partecipante dichiara di aver preso visione e accettare integralmente, in tutti i suoi punti, il presente documento.

Art. 16 - CAUSE DI ESCLUSIONE

Il mancato rispetto, parziale o totale, di quanto prescritto dai precedenti articoli costituisce causa irrevocabile di esclusione dal concorso.

Art.17 - INFORMAZIONI

Inviare una mail IN/ARCH Lombardia segreteria@inarchlombardia.it con oggetto: CALL FOR IDEAS ALT! Abitare / Lavorare / Tempo libero

Il Bando è scaricabile dal sito www.altcallforideas.weebly.com



ALT!

in
arch
lombardia



Abitare / Lavorare / Tempo libero
CALL FOR IDEAS

SOGGETTO BANDITORE:

IN/ARCH Lombardia
Sede Legale, Via San Maurizio 21 - Milano
Sede Operativa, Via Corridoni 41 - Milano

A CURA DI

Sonia Calzoni
Arianna Panarella
Pierluigi Salvadeo

IN COLLABORAZIONE CON:



LA TRIENNALE DI MILANO

CON IL SUPPORTO DI:



**BNP PARIBAS
REAL ESTATE**



SIGEST
SOLUZIONI IMMOBILIARI

MEDIA-PARTNER:

archiportale **edilportale**

CON IL PATROCINIO DI:



ORDINE DEGLI ARCHITETTI,
PIANIFICATORI, PAESAGGISTI E CONSERVATORI
DELLA PROVINCIA DI MILANO

5