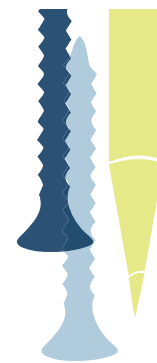


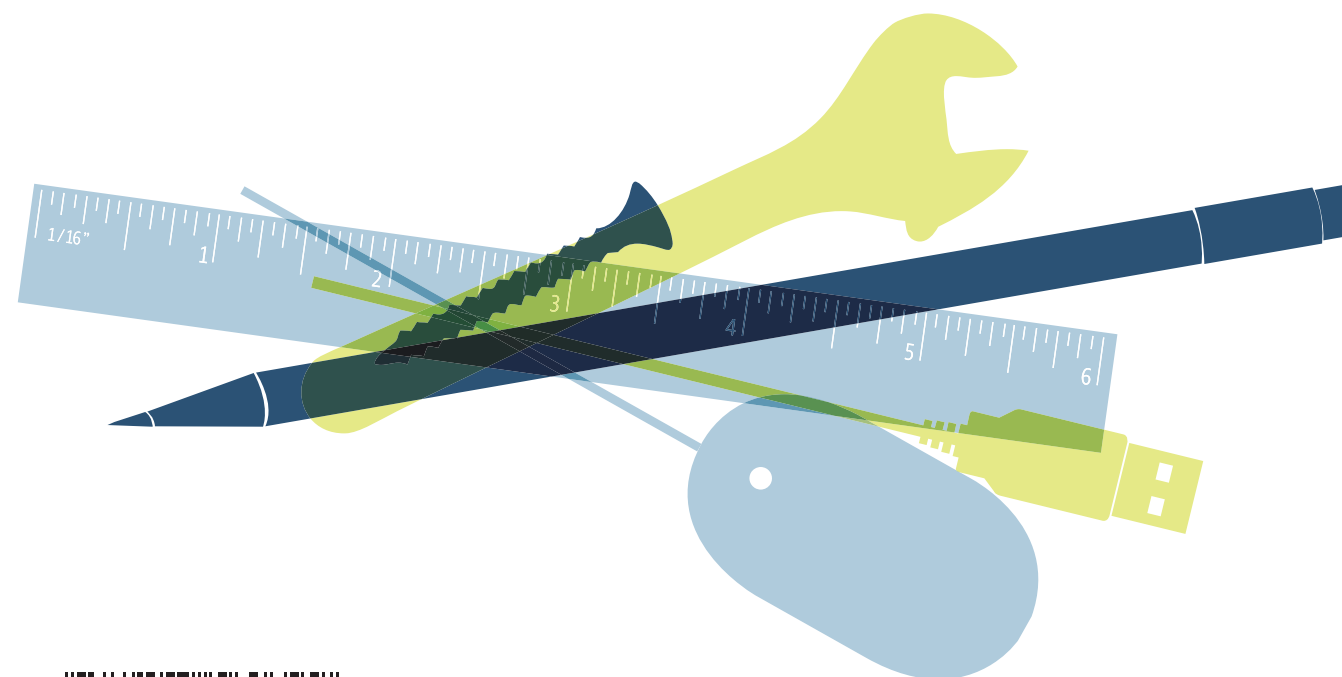
Se il cambiamento è la chiave del nostro tempo, l'università, per adeguarsi, deve sviluppare la propria capacità di interlocuzione col mondo dell'industria e delle professioni per preparare gli studenti *designer* - nuovi "tecnici del progetto" -, alle sfide che la società dei consumi, satura di merci, impone a chi dovrà dare nuove forme al sistema degli oggetti. I lavori qui raccolti rappresentano gli esiti di un'esperienza didattica condotta nel Corso di Laurea in Design del Prodotto Industriale (Orientamento Arredo) istituito dalla Scuola del Design del Politecnico di Milano presso il Polo Territoriale di Como e che ha visto, nella stretta interlocuzione con il sistema delle imprese del distretto industriale del legno-arredo della Brianza comasca e milanese, una sperimentazione di nuove forme di professionalità del *designer*, articolata attorno a tre tematiche progettuali: l'ambiente cucina e i componenti d'arredo, gli accessori per il cibo e la convivialità, le sedute per l'arredo domestico e lo spazio collettivo.



Roberto de Paolis, Matteo Stefano Tresoldi, Giorgio Buratti, Luca Dellerà, Emanuele Lupidi

# LABORATORI D'ARREDO

didattica e progetti di design tra tradizione e innovazione



New Press Edizioni srl  
via Alcide De Gasperi, 4 - 22072 Cernusco (CO)  
[www.newpressedizioni.com](http://www.newpressedizioni.com)

€ 28,00



NEW PRESS EDIZIONI

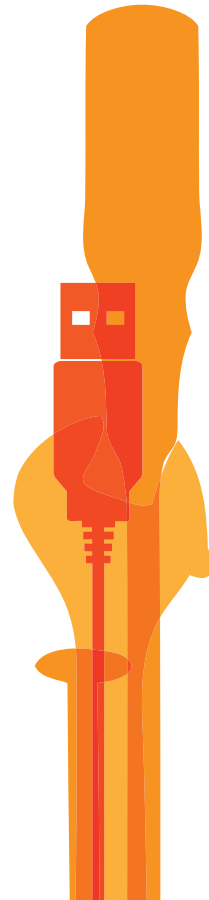






# LABORATORI D'ARREDO

didattica e progetti di design tra tradizione e innovazione



**Copyright © New Press Edizioni srl**  
via Alcide De Gasperi, 4 - 22072 Cermanate (CO)

**[www.newpressedizioni.com](http://www.newpressedizioni.com)**

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge  
e a norma delle convenzioni internazionali

**ISBN: 978-88-9356-039-9**

Prima edizione: marzo 2018

**Progetto grafico e impaginazione:**  
Edda Bracchi, Giorgio Buratti, Stefano Contini, Luca Dellera, Emanuele Lupidi



## INDICE

INTRODUZIONE	07
DIDATTICA DEL PROGETTO. ESPERIENZE DI DESIGN A COMO <i>Roberto de Paolis</i>	11
IL CONTRIBUTO DELLA PROFESSIONE ALL'INTERNO DELLA DIDATTICA <i>Matteo Stefano Tresoldi</i>	19
IL TRANSITO DELLE ESPERIENZE: IMPARARE INSEGNANDO <i>Giorgio Buratti</i>	23
LO STUDIO ERGONOMICO: DIFFICILE PROGETTARE COSE FACILI <i>Luca Dellerà</i>	29
IL DESIGNER: UN VEICOLO DI INNOVAZIONE PER L'IMPRESA <i>Emanuele Lupidi</i>	31
L'AMBIENTE CUCINA E I COMPLEMENTI D'ARREDO	36
ACCESSORI PER IL CIBO E LA CONVIVIALITÀ	54
SEDUTE PER L'ARREDO DOMESTICO E LO SPAZIO COLLETTIVO	80



# Introduzione

*Roberto de Paolis*

Questa pubblicazione raccoglie i risultati dei corsi integrati di design condotti negli ultimi tre anni accademici dai professori Roberto de Paolis e Matteo Tresoldi, coadiuvati dai cultori della materia Giorgio Buratti e Luca Dellerà, attivati presso il Polo regionale di Como dalla Facoltà del Design del Politecnico di Milano. Il corso di laurea in design a Como, attivo, sotto diverse articolazioni e orientamenti, fin dall'anno accademico 2000/01 ha sempre sviluppato una specificità particolarmente vicina al distretto industriale del legno-arredo accogliendone i momenti di crisi e facendosi promotore di iniziative di sostegno e promozione di nuovi sviluppi.

I progetti qui presentati rappresentano soltanto una visione parziale circoscritta alle esperienze didattiche compiute dal gruppo affiatato di docenti e collaboratori che, pur nella diversa provenienza e formazione, da parecchi anni svolge una comune e consolidata attività didattica e di ricerca. Non vogliono perciò esaurire l'offerta formativa del corso di Como che è in realtà ben più ampia e articolata e che vede operare, presso la sede di Como, una comunità di una quarantina di docenti e ricercatori, per la maggior parte provenienti dalla sede di Milano.

I lavori presentati esprimono quattro tematiche progettuali offerte all'elaborazione degli studenti: l'ambiente cucina e i componenti d'arredo, accessori per il cibo e la convivialità, sedute per l'arredo domestico e lo spazio collettivo. Gli obiettivi didattici che si sono voluti perseguire nell'apprendimento degli studenti del corso di laurea di disegno industriale, alle prese con le loro prime esperienze progettuali strutturate, sono stati quelli di condurre gli studenti ad affrontare un iter progettuale completo, dall'ideazione allo sviluppo dei concetti, fino



alla realizzazione di un progetto esecutivo e di un modello di studio di un prodotto d'arredo.

La provenienza degli studenti, eterogenea per formazione superiore (con prevalenza di licei scientifici, artistici ma anche da altri istituti), ha imposto uniformare ed integrare le conoscenze di base necessarie ad una proficua partecipazione al corso. Il possesso pregresso di capacità grafico-espressive non ha mai costituito un requisito privilegiato ma semmai un aiuto iniziale in più, colmato in breve tempo di frequenza dei Laboratori del Disegno. In quest'ottica la suddivisione in percorsi formativi dapprima in gruppo e poi individuali ha senz'altro influito, da una parte, sulla capacità espressiva generale e sullo sviluppo delle capacità relazionali e di integrazione di competenze nel gruppo, permettendo agli studenti di cogliere punti di forza e limiti individuali successivamente integrati e superati anche grazie al trasferimento di informazioni e competenze coi compagni di corso; dall'altra, sotto il profilo personale, la richiesta di sviluppare un progetto individuale nella parte finale del corso ha consentito a ciascuno studente di verificare e misurare su se stesso le proprie abilità e capacità progettuali.

Un obiettivo comune che la docenza ha perseguito nei diversi corsi, è stata l'integrazione delle capacità di utilizzo degli strumenti digitali di comunicazione e rappresentazione, quali software di modellazione e di render, ormai connaturata negli studenti, frutto di una generazione cresciuta all'interno della rivoluzione digitale a differenza di noi docenti, più maturi, che abbiamo visto transitare i mezzi di comunicazione dall'analogico dei tempi della nostra formazione universitaria al digitale, con una manualità di tipo artigianale, materializzata attraverso l'uso del modello fisico come mezzo di studio e di verifica funzionale ed estetica più che come sistema

rappresentativo finale e dal mantenimento o potenziamento delle capacità espressive grafiche manuali, attraverso l'esercizio dello schizzo a mano libera, del disegno tecnico di rilievo e progetto.

Questa impostazione ha permesso l'avvicinamento degli studenti ad una operatività manuale e pratica supportata dai macchinari e dalle attrezzature presenti nei laboratori strumentali del Polo di Como (Laboratorio di Modellistica, Laboratorio di Merceologia, Laboratorio di Fotografia), apprendendo le tecniche di lavorazione del legno, dei materiali polimerici, dei tessuti d'arredo e dei metalli, svolte con la consulenza di personale tecnico con specifica esperienza, e con esperienze dirette nelle realtà aziendali, applicando quanto appreso nei corsi di Materiali per il Design e Tecnologie & Strutture. L'integrazione delle competenze tecniche è avvenuto con il coinvolgimento e la testimonianza di esperti esterni artigiani, tecnici, manager aziendali che con dedizione e passione hanno tenuto lezioni su svariati argomenti concernenti la producibilità tecnica di un manufatto, la gestione dello sviluppo prodotto, la scelta delle tecnologie, le dinamiche economiche, la ricerca tendenze, ecc.

Lo scopo è stato quello di riprendere il filo conduttore tipico della cultura del design italiana, basata sull'integrazione tra i diversi approcci tecnologico e umanistico, che ha saputo coniugare saperi intellettuali e perizia artigianale, tradizione e innovazione, con le potenzialità della riproduzione di serie offerta dalla macchina e dalle tecnologie industriali e che ha visto nei distretti industriali italiani come il distretto della Brianza comasca e milanese in cui abbiamo la fortuna e l'opportunità di operare una delle più prestigiose espressioni del made in Italy.



# Didattica del progetto

## Esperienze di design a Como

*Roberto de Paolis*

Questo libro illustra i risultati raggiunti e le esperienze di progettazione svolte all'interno di corsi integrati di laboratorio attivati dalla Facoltà del Design del Politecnico di Milano presso il Polo regionale di Como, che ho avuto modo di coordinare, assieme all'architetto Matteo Tresoldi ed ai cultori della materia Giorgio Buratti e Luca Dellerà. Il corso integrato di laboratorio è una struttura didattica che vede nell'integrazione di due o più docenti e nell'affiancamento di cultori della materia una forma didattica particolarmente adatta all'insegnamento delle discipline del progetto. La Facoltà del Design del Politecnico di Milano fin dalla sua istituzione, nell'anno accademico 2000/01, ha attuato diverse forme di didattica sperimentale che integrassero le competenze teoriche segnatamente accademiche con quelle professionali provenienti dal mondo aziendale e degli studi di progettazione. Il risultato è che attorno al progetto ruotano diverse figure di docenti e tutor che, ciascuno con la propria storia ed esperienza, dà un contributo corale alla maturazione di conoscenze, competenze e comportamenti progettuali dello studente. Lo studente viene accompagnato nel suo percorso didattico, dapprima in gruppo – per abituarlo a sviluppare competenze relazionali e comunicative – e in seguito individualmente – per abituarlo ad assumersi la responsabilità e l'onere delle scelte progettuali personali, ricevendo durante questo percorso molteplici contributi provenienti dai docenti con i quali è chiamato settimanalmente a confrontarsi. Oltre all'azione di insegnamento e tutoraggio, interna all'università, una serie di scambi e contributi esterni – testimonianze aziendali, visite, stage, tirocini, ecc. - rappresenta lo spunto per un ulterio-

re arricchimento di questo processo “osmotico” in atto tra università e mondo del lavoro, preparando gli studenti all’inserimento nel mondo delle professioni.

L’incontro con l’architetto Matteo Tresoldi - professionista titolare di uno studio che opera su scala internazionale, occupandosi di architettura, interior design, product design e che, lavorando tra lo studio di Milano e quello di Balerna, nella vicina Svizzera, si è reso interprete di quelle qualità “transfrontaliere” che caratterizzano la sede di Como -, e dei giovani designer Luca Dellerà e Giorgio Buratti - tra i primi laureati della nuova Facoltà del Design, un master in Ergonomia alle spalle, ora impegnati sui fronti della pratica professionale, della consulenza aziendale e del perfezionamento degli studi nel dottorato di ricerca - ha permesso di costituire un gruppo caratterizzato da affiatamento, entusiasmo per l’azione educativa e una comune condivisione di intenti, pur nella diversità degli approcci e dei riferimenti culturali, tutti elementi che hanno fatto da catalizzatore per una didattica intensiva, spedita, ricca di stimoli e suggestioni che abbiamo cercato di trasferire agli studenti.

I motivi che hanno ispirato la decisione strategica della Facoltà del Design di localizzare nel distretto comasco un corso di laurea sono gli stessi che hanno visto trasformare l’assetto istituzionale del Politecnico in una struttura “a rete”, articolata, oltre che sulla storica struttura centrale milanese, anche sui poli territoriali di Como, Cremona, Lecco, Mantova, Piacenza. Diversa invece la specificità che ogni sede offre sia alla domanda di formazione espressa dagli studenti, che di ricerca applicata offerta al sistema delle imprese. Infatti ogni polo territoriale sviluppa la proprio interno, sia con le attività dei propri docenti e ricercatori che con le

proprie strutture laboratoriali, particolarità che li rendono orientati a svolgere attività didattiche e di ricerca di supporto allo sviluppo e alla valorizzazione dei giacimenti di competenze culturali, industriali ed economiche già presenti nei distretti. La struttura che si è venuta formando a Como vede la componente design celebrare quest'anno un decennio di attuazione, pur nelle diverse articolazioni dell'offerta didattica sulla laurea triennale e sul biennio di laurea specialistica, dapprima con due orientamenti in Tessile per la Moda/Arredo e Prodotto Arredo, successivamente con il corso di studi in Disegno Industriale per l'arredo e in Furniture & Textile design e attualmente con l'orientamento in Design dell'Arredo. L'offerta didattica, unita alle opportunità di ricerca applicata e consulenza a servizio dell'impresa rappresenta un concreto contributo che l'università può offrire al distretto in termini di innovazione.

Il resoconto di buona parte delle attività svolte dalla componente design del Polo di Como sono state già raccolte in altre pubblicazioni. In questa sede vogliamo sottoporre all'attenzione del pubblico e dei lettori, attraverso questa pubblicazione e la mostra che l'accompagna, gli esiti progettuali dell'azione didattica svolta dagli studenti nell'ultimo triennio, i loro progetti, le loro visualizzazioni, l'originalità delle soluzioni e infine i loro modelli di studio e prototipi. Si evince una grande freschezza nel processo ideativo, una disinibizione creativa nell'affrontare problematiche complesse che di volta in volta noi docenti sottoponevamo alla loro attenzione con brief di progetto e sistemi di vincoli funzionali, tecnologici, produttivi, economici che venivano sempre istruiti con seminari, partecipazione a visite di studio aziendali, testimonianze di esperti e professionisti esterni.

Il risultato che qui si propone, necessariamente selettivo per motivi di spazio, rende merito ad un'ampia produttività creativa da parte degli studenti, ad una propositività disinvolta e partecipe sia delle istanze tradizionali che dei nuovi bisogni emergenti nella cultura del progetto, delle necessità affatto nuove che si affacciano nel sistema socio-economico della produzione, dalla ricerca di valori di servizio che la comunità del design offre, pure nella estrema varietà dei sistemi merceologici in cui il design trova applicazione, alla società intera.

Certo i risultati talvolta potrebbero non possedere ancora i connotati di un lavoro professionale maturo, ma teniamo presente che i lavori presentati si riferiscono ad un'esperienza di progetto che gli studenti compiono al secondo anno, e quindi, di fatto, la seconda esperienza compiuta di progettazione di progetto. I progetti qui raccolti si riferiscono indifferentemente sia a risultati del Laboratorio di Metaprogetto che al Laboratorio di Design dell'Arredo. La differenza che si manifesta tra i due corsi, svolti rispettivamente nel primo e nel secondo semestre di studi, consiste nel diverso grado di approfondimento progettuale. Nel corso di metaprogetto viene posto l'accento sulla lettura degli scenari e degli strumenti metodologici e interpretativi utilizzati dal designer per condurre attività di ricerca merceologica e settoriale, comprendere il sistema dei prodotti, apprendere conoscenze su materiali, componenti, tecnologie costruttive, acquisire capacità di inserire i prodotti in scenari d'uso coerenti e corrispondenti al target di utenti. Nel successivo corso di design dell'arredo, a partire dai brief di progetto assegnati dalla docenza simulando un reale contesto di relazioni aziendali (committente, progettista, fornitori, brand identity, sistema di distribuzione e comu-

nicazione, ecc.), gli studenti sono chiamati a sviluppare un serie di concept aderenti alle richieste formulate e congruenti con le potenzialità tecnologiche e produttive delle aziende di riferimento e rispondenti alle esigenze espresse dai target di riferimento. Insomma una simulazione realistica di quanto accade nelle relazioni e tra gli attori del mondo professionale, supportato dagli strumenti metodologici e dal rigore dei processi logici che caratterizzano la cultura del progetto messi a punto dalla formazione politecnica. Il progettista non è soltanto quella figura di demiurgo creativo che esprime la propria poetica personale come un artista, a prescindere dal contesto in cui opera, ma, pur non escludendo, anzi rendendo più densa la significatività dell'agire creativo, il designer politecnico sa rendersi interprete delle esigenze provenienti dagli ambiti più vasti della società, della cultura e dell'economia e, con un sistema di vincoli rappresentati dai mezzi di produzione e dalle tecnologie nel rispetto delle risorse disponibili, offrendo sempre nuovi motivi per riattualizzare e innovare la tradizione e trovare risposte nuove a problemi che si affacciano continuamente nell'agire umano quando si interfaccia con il mondo artificiale degli oggetti e con l'ambiente. Il designer progetta non solo oggetti ma nuovi modi di interagire con gli oggetti, progetta e rinnova le relazioni, costruisce nuovi scenari d'uso e, in generale, riqualifica le relazioni tra l'uomo e l'ambiente circostante. Certo, una determinante fondamentale in questo sistema - che comprende determinazioni progettuali sotto i diversi parametri tecnologico, tipologico, ergonomico, funzionale, storico, semantico, materico, linguistico, ecc. - è l'aspetto estetico-formale. La ricerca di una dimensione estetica nella determinazione della forma dell'oggetto che riassume in sé la



densità valoriale che l'oggetto veicola è comunque prioritaria nell'azione del progettista-designer e lo differenzia sostanzialmente da altre figure di progettisti, quale l'ingegnere, il tecnico, il ricercatore scientifico-tecnologico.

Il rapporto con gli studenti è sempre un'esperienza entusiasmante e ogni anno arricchente, sempre nuova, pur nella riproposizione degli stessi temi di progetto, perché sempre nuovi sono gli attori, i protagonisti dell'elaborazione dei progetti. E' un flusso continuo di idee, di ipotesi, di visioni quello che si affaccia ogni volta che ci accingiamo – docenti, studenti, cultori - a fare insieme "revisioni di progetto", quell'attività tenace e costante di confronto serrato e costruttivo che si snoda lungo tutto il semestre, fatto di scambio di idee, confutazioni, conferme, variazioni e studio di alternative, talvolta di rimesse in discussione e di sofferti cambiamenti di rotta ma alla fine nella totalità dei casi coronati, esausti, dal raggiungimento del risultato finale, appagante per tutti: il progetto ha preso la forma definitiva e con sorpresa mista ad una certa fascinazione, si è tradotto in realtà, sta lì di fronte a noi nel modello, nel prototipo. Fa parte integrante del corso la presentazione finale dei risultati la cosiddetta "consuntivazione" che precede la valutazione, una mostra in cui gli studenti presentano ciascuno il proprio progetto e il proprio prototipo faticosamente realizzato nei giorni e nelle notti che precedono la prova d'esame e in un clima, che potremmo definire tra il festaiolo ed il trepidante, si attribuiscono i voti.

Selezionare i progetti da esporre non è stato facile, anche perché sia per ragioni di spazio allestitivo limitato che di impaginazione abbiamo dovuto operare una serrata selezione, a fronte delle centinaia di progetti esaminati in questi ultimi tre anni.

I criteri di selezione per questa occasione sono stati però gli stessi che vengono adottati nella didattica. Le modalità di valutazione, che si effettuano periodicamente durante il laboratorio in momenti di verifica intermedi (le prove in itinere) e nella valutazione finale rispondono infatti a questi tre criteri:

1. coerenza metodologica, approfondimento della ricerca di progetto: presenza di riferimenti culturali e linguistici tratti dalla cultura del progetto, elaborazione del progetto attraverso l'espressione di un percorso metodologico coerente;

2. originalità e innovatività dell'idea progettuale: conoscenze relative ai materiali e ai processi di produzione del prodotto e dei suoi componenti; conoscenze relative alla merceologie in uso; attenzione alla dimensione economica della proposta progettuale;

3. capacità retoriche e di rappresentazione del progetto: capacità di narrazione del proprio lavoro di progetto attraverso l'utilizzo di un linguaggio comunicativo appropriato e degli strumenti e delle tecniche necessari a comunicarlo attraverso immagini e rappresentazioni bidimensionali e tridimensionali (schizzi, disegni, elaborati tecnico-esecutivi, modelli di studio, prototipi).

Un ringraziamento particolare va a tutti gli studenti con i quali abbiamo condiviso il percorso formativo, con i quali abbiamo confrontato, discutendo talvolta in modo acceso le nostre idee ma sempre animati da un entusiasmo per il pensiero progettuale. Un contributo fecondo è stato inoltre quello dato dagli studenti Erasmus coinvolti nella didat-

— | | —

tica, che, provenienti dai più disparati paesi con cui intratteniamo relazioni internazionali, quali Iran, Regno Unito, Australia, Finlandia, Francia, Spagna, Svezia, Cina, Turchia, Israele, Svizzera, hanno sempre portato in ogni classe, un fermento ed una fertilizzazione di idee che ha suscitato entusiasmi e apprezzamento reciproci da parte di studenti e docenti.

Ci auguriamo che questa modesta “vetrina” di prodotti dell’università possa essere apprezzato dal pubblico di visitatori e che i contenuti della mostra e di questa pubblicazione possano contribuire ad aumentare la conoscenza e ad intensificare le relazioni con il territorio, le istituzioni ed il mondo produttivo verso cui, in definitiva, è indirizzato il nostro sforzo didattico formativo.

# Il contributo della professione all'interno della didattica

*Matteo Stefano Tresoldi*

Contribuire all'insegnamento a fianco di Roberto de Paolis e coadiuvato da Giorgio Buratti e Luca Dellerà è stata, in questi tre anni, un'esperienza entusiasmante ed anche molto formativa.

Come "professore a contratto", e quindi in qualche modo "esterno" e non strutturato, pensavo che il mio contributo dovesse caratterizzarsi nell'apporto di quell'esperienza di professionista che è la mia realtà lavorativa quotidiana.

Invece quella contrapposizione che mi ero immaginato, tra una didattica istituzionale e una pratica lavorativa, non si è mai creata perché la formazione e l'impegno professionale di de Paolis e degli assistenti ha sempre garantito un'impostazione del corso tesa alla valorizzazione dei contributi dei singoli, senza mai la pretesa di comunicare ex cathedra un sapere accademico.

Comune al loro operare ho ritrovato due principi in sintonia con il mio pensiero e che considero come fondamentali per l'insegnamento.

In primo luogo che, alla base di un'attività didattica universitaria, vi è la cultura, ovvero che ogni corso è un'educazione alla cultura.

Il secondo, che la bontà delle relazioni interpersonali costituisce un elemento imprescindibile per la trasmissione di un sapere qualsiasi esso sia.

L'esperienza è stata entusiasmante perché giudico la qualità di alcuni dei risultati eccellente, ed è stata formativa perché proprio la possibilità di instaurare relazioni costruttive con gli studenti, ha permesso uno scambio dialettico, in cui non sono mancati per me momenti di accrescimento personale.

Il confronto con gli studenti, animati da energie giovani e spesso con una "forma mentis" e con valori legati ad una interpretazione che potrei defini-

re “digitale” della realtà, ha imposto la necessità di verificare, e spesso anche di mettere in discussione, il mio modo di operare e le mie convinzioni, costringendomi a ripercorrere momenti di ricerca e di apprendimento.

La collegialità e lo scambio delle esperienze all’interno dei gruppi di lavoro, pur nella imposta individualità del progetto, ha poi generato quegli stimoli di sana competizione e sfida al superamento dei limiti (in primo luogo i propri) che sono scaturiti in esiti davvero sorprendenti.

I corsi, pur nelle varietà tematiche affrontate nei diversi anni dei laboratori, hanno voluto trasmettere quell’insegnamento derivante dall’espressione migliore, più poetica ed ispirata, dell’architettura italiana del ‘900.

Quella per intenderci di Portaluppi, Ponti, Caccia Dominioni, Magistretti, Castiglioni, Sottsass, Mendini.

Un’espressione, diversissima nelle forme e talvolta anche nei presupposti, ma che ha come fondamento comune la concezione che il progetto è prima di tutto un’operazione culturale, (intendendo la cultura come il codice per decifrare il senso della nostra realtà e quindi anche degli oggetti che ci circondano), con molteplici connessioni all’ambito storico/sociale in cui si colloca.

Un’operazione culturale che, prima ancora di articolarsi in quel “processo progettuale”, fatto di parti ormai acquisite, deve tener conto della complessità di una società “localmente globalizzata”, dove la contraddizione dei termini ben esprime la difficoltà di far convergere istanze apparentemente inconciliabili.

E tra le principali di queste istanze, vi è proprio la tendenza dell’industrializzazione più avanzata a fare del prodotto industriale un oggetto perso-

nalizzabile ed unico come solo un manufatto artigianale ha potuto fino ad ora essere, con tutte le implicazioni tecniche, produttive, economiche, simboliche e sociali annesse.

Con la raccolta di questi progetti si vuol dare testimonianza degli esiti di questo approccio didattico in un Polo regionale come quello di Como che è contestualizzato in uno dei distretti produttivi di rilevanza internazionale, ma è altresì composto da piccole realtà settoriali.



# Il transito di esperienze: imparare insegnando

*Giorgio Buratti*

Le esperienze maturate in una vita tornano utili quando meno te lo aspetti: raccogliendo il materiale per la stesura di questo scritto ho casualmente ritrovato un foglio ingiallito, di cui avevo ormai perso ogni memoria, che avrei anche liquidato come inutili appunti se non mi fossi accorto che vi erano segnate alcune annotazioni in una grafia che non mi appartiene. Dopo un breve esame ho riconosciuto i caratteri sinuosi, come se fossero sempre tracciati col pennello, di una persona che ha avuto un ruolo fondamentale nel mio percorso professionale, prima come docente, poi come datore di lavoro: Isao Hosoe.

È stato quindi facile far risalire quella pagina ad una decina di anni fa, periodo nel quale mi trovavo presso l'omonimo studio e contemporaneamente preparavo la mia tesi di laurea. Meno facile è stato capire a quale argomentazione quegli scritti si riferivano, fino a che un appunto di Hosoe, non mi ha riportato alla memoria le circostanze nelle quali erano stati presi: sottolineato tre volte c'era scritto "Alberto Rosselli".

Non voglio in questa sede scrivere della vita di Rosselli, architetto, designer ma anche lucido e severo teorico, né di quella di Isao Hosoe, suo collaboratore nello studio di Giò Ponti, passato dall'ingegneria aerospaziale al design, interpretato nel corso degli anni con sensibilità tipicamente orientale, per impossibilità di spiegarla meglio di quanti altri abbiano già fatto.

Voglio solo chiarire come queste figure hanno contribuito a plasmare questo intervento, poiché l'appunto di Isao Hosoe era una nota a margine di ciò che dieci anni fa avevo scritto "...ruolo del Design(er)..." e perché questo è proprio l'argomen-



to, insieme alle mie esperienze personali e professionali, che mi accingevo ad affrontare ancor prima di ritrovar gli appunti.

Forse è vero che le coincidenze non avvengono per caso.

Lo scambio tra me e Hosoe, con conseguenti annotazioni, era nato in seguito ad un mio ritrovamento, mentre pulivo e sistemavo gli archivi (cose che capitano ad un giovane designer, soprattutto se lavora per un giapponese), di alcune copie di "Domus" risalenti ai primi anni 50 che, curiosamente, cominciai a sfogliare. Subito notai degli articoli di Rosselli, figura che all'epoca conoscevo solo per nome, nella sezione Disegno per l'industria dove si affermava che il design deve misurarsi con temi consistenti quali l'arredo urbano e l'illuminazione, il trasporto pubblico e privato, infrastrutture scolastiche ed ospedaliere per poter pesare «sul moto della società» e non limitarsi a un'attività para-artistica. Deve essere a questo punto, credo, che devo essere stato intercettato da Hosoe a cui rivolsi le mie perplessità, probabilmente per distrarlo dal fatto che stavo leggendo e non sistemando, a riguardo di concetti che mi risultavano essere stati teorizzati e definiti in una formulazione simile da Tomas Maldonado almeno una decina di anni dopo. Come sempre faceva, e fa, quando un argomento lo interessa Hosoe si tuffò negli archivi, abbandonando l'attività (ancorché importante) che stava seguendo, per riemergerne carico di copie di Stile Industria datate intorno al '55, '56 in cui Rosselli non era più solo redattore ma direttore. Ho avuto così la possibilità di scoprire che nella concezione di Rosselli il designer doveva avere «una nuova fantasia creatrice, una capacità espressiva e mediatrice fra differenti esigenze», per pervenire a una «sintesi fra valori pratici ed umani, tecnici ed estetici, produttivi e qualitativi», che si

concretizzasse «nel disegno più giusto, utile e bello di un oggetto» e che queste posizioni contribuirono ad innescare un dibattito nazionale, eco di uno internazionale che portò nel 1957 alla creazione dell'ICSID, l'International Council of Societies of Industrial Design e ai suoi congressi dove si cominciava a chiarire di cosa si occupa il designer.

Se confrontiamo quanto scritto da Rosselli in quegli anni, con ciò che è stato teorizzato da Maldonado pochi anni dopo in "Disegno Industriale: un riesame" dove il design è definito «un'attività creativa il cui fine è determinare le qualità formali degli oggetti prodotti industrialmente ... Non solo le caratteristiche esteriori, ma soprattutto le relazioni strutturali e funzionali che fanno dell'oggetto un'unità coerente» vedremo che, sebbene i termini siano diversi il senso è il medesimo.

Si avverte che il ruolo del progettista non può confinarsi nella semplice organizzazione della forma di un oggetto da prodursi industrialmente, ma che tale azione deve prevedere e coordinare come vincolanti una serie di fattori dettati dal contesto socio-economico, dalla produzione, dalla distribuzione, dalla comunicazione.

Le conoscenze del designer, allora, dovranno investire anche i problemi produttivi, i requisiti ergonomici, le possibilità comunicative, gli elementi simbolici, come ho avuto la fortuna di udire dalla bocca dello stesso Maldonado il giorno della presentazione del Corso di Laurea che ha poi contraddistinto il mio percorso professionale.

Ripensandoci questo scritto è per me anche occasione di pausa e introspezione: dopo ormai quasi quindici anni, tra percorso studi e professionale che mi occupo di progettazione.

Ho avuto la fortuna di avere un osservatorio privilegiato e sul mondo della didattica, avendo seguito il

prof. Roberto De Paolis come cultore della materia per quasi dieci anni, e sul mondo della professione, avendo creato e fatto crescere col collega Luca Deller, conosciuto sempre al Politecnico, un'attività di consulenza e progettazione.

In questi anni, vissuti quasi in apnea, ho potuto constatare molti cambiamenti in un mondo soggetto a processi sempre più accelerati di trasformazione ad opera di pressioni create da fenomeni di vasta portata quale l'evoluzione informatica, l'interculturalità o la questione ambientale. In questo scenario dai contorni estremamente fluidi l'esigenze delle persone però appaiono tendenzialmente stabili, o, perlomeno, registrano ritmi più lenti di cambiamento.

La lezione di Rosselli, probabilmente ancora valida, di una progettazione incentrata anche sull'utente e non solamente riferita a logiche di mercato, si scontra con tutta una serie di paradossi sempre più veri in questo periodo di crisi; l'ultimo decennio, almeno in Italia, è stato quasi totalmente egemonizzato dalla difesa del "made in Italy" nell'affannata rincorsa ai processi di globalizzazione in atto.

Una globalizzazione che, a seconda delle caratteristiche e della dimensione delle aziende, è stata vista come concorrenza sleale da parte di altri paesi, possibilità di risparmio delocalizzando le unità produttive o positiva apertura di nuovi mercati.

Parallelamente, e in stretta relazione con questa centralità del problema si è assistito ad un espandersi esponenziale di ciò che solitamente viene riferito come settore moda assistito ad una progressiva tendenza a trasferire le regole, e i ritmi, della moda, del fashion design, ad altri vari settori della progettazione. Lungi dal voler essere una critica ad un settore che, quando ben interpretato, richiede competenze notevoli ed un'accurata preparazione questa mia riflessione è tesa a domandarsi se una sempre mag-

giore contrazione dei tempi del progetto, scadenze stagionali molto simili a quelle necessarie alla presentazione di nuove collezioni, ricerca affannata di “novità” da offrire ad un mercato saturo e frastornato dalla quantità di prodotti, sia effettivamente la strada da propugnarsi.

Se penso agli studenti seguiti nel corso di questi ultimi dieci anni mi accorgo che l’abbigliamento, le dotazioni tecnologiche a loro disposizione, e la maniera di comportarsi ed esprimersi siano molto più omogenee, a prescindere a volte anche dalla nazionalità, di quando frequentavo le stesse lezioni. Ciò non è necessariamente negativo di per sé, capacità espressive e di linguaggio mi paiono superiori, come media rispetto al passato, ciò che a volte manca è la necessità di approfondire tematiche che possono essere anche complesse ed uno spirito critico e di analisi indispensabile per chi vuol intraprendere questo percorso.

Questo è ciò che succede, a mio modo di vedere, anche nell’attuale contesto culturale oltre che produttivo con una riduzione della ricerca a tutti i livelli sostituita da un’ “innovazione di prodotto” intesa ormai come mera variazione sul tema per aggredire un mercato sempre più saturo, dove, con mio sgomento, moda, design e gastronomia varia si confondono ormai in un’unica operazione di marketing. (All’atto della stesura di questa frase è passata un’auto aziendale riportante su una portiera MEDICAL FASHION, lasciandomi interdetto sui fini dell’organizzazione in questione, cosa abbastanza strana se si considera che il mio progetto di tesi era un elicottero adibito ad eliambulanza...)

In questo contesto la didattica si è fatta probabilmente più complessa, parlare di cultura del design e sottolineare che forse il problema non è acquistare

beni, più o meno di lusso, ma migliorare, per quanto possibile le condizioni di vita delle persone è forse meno scontato di un tempo: è chiaro che la vendita di un prodotto rimane basilare, anche i progettisti vivono di questo, ma è necessario che lo scambio tra Università, industria e lavoro intellettuale sia produttivo e di qualità, basato sull'onestà progettuale e non sul guadagno a breve termine

I lavori presentati in questo libro sono la sintesi di un percorso didattico per gli studenti, ma anche per me e, credo, i docenti: le lunghe ore spese in revisioni, lezioni e ore in macchina sono state ripagate, se non in termini economici, nella soddisfazione di vedere alcune restituzioni progettuali e dalla crescita di professionisti che, a tutt'oggi, si tengono in contatto raccontando le loro prime esperienze lavorative.

Tralasciando il fatto che ho appreso almeno quanto ho cercato di insegnare.

L'importanza che il prof. De Paolis ha sempre dato alla modellazione non solo virtuale delle idee, ma alla realizzazione fisica di un prototipo, come momento di verifica, ha portato a condividere lunghe ore di lavoro e insegnamento con utensili tipici della tradizione della lavorazione del legno, dei metalli fino, visti gli investimenti del Politecnico degli ultimi anni, all'adozione di tecniche di stampaggio dei polimeri o modellazione rapida impensabili ai tempi in cui ero studente. Quello che non è cambiato, e probabilmente non cambierà mai, è che se il risultato finale non è soddisfacente, bisogna ricominciare daccapo, percorrendo un'altra strada. D'altronde il progettista non può basarsi solo sulla teoria, ma neanche esclusivamente sulla tecnologia, il design può nascere solo dalla conoscenza e dalle sue molteplici forme.

# Lo studio ergonomico: difficile progettare cose facili

*Luca Dellerà*

La parola “Ergonomia” deriva dal greco “Ergon” (lavoro) e “Nomos” (legge), ed è ormai universalmente usata per definire la disciplina che, ispirandosi a diverse conoscenze scientifiche, ha come oggetto l’attività umana quando entra in relazione con oggetti e ambienti che li circonda.

L’obiettivo di questa materia, basilare per ogni progettista, è quello di contribuire alla progettazione di oggetti, macchine, artefatti, ambienti di vita e di lavoro, perché rispettino i limiti dell’uomo e ne potenzino le capacità operative.

Durante le lezioni e le revisioni si è fornito agli studenti quella metodologia ergonomica, che si avvale dell’indagine con gli utenti, per capire i punti critici del progetto al fine di sviscerare i bisogni essenziali ai quali rispondere. Sulla base delle informazioni ricevute il progettista definisce il suo brief progettuale, recinto entro il quale costruisce il concept. Il primo livello operativo vede quindi una scoperta più da vicino delle caratteristiche fisiche e comportamentali del fruitore finale, attraverso interviste dirette e osservazioni con coloro che potenzialmente avranno a che fare con il prodotto finale. L’iter progettuale passa poi alla verifica dimensionale dell’idea che deve essere confrontata con i requisiti antropometrici rintracciabili all’interno della letteratura ergonomica, dove esiste una stratificazione di conoscenze di livello internazionali i cui contributi maggiori sono quelli di H.y Dreyfuss, E. Grandjean, J. Panero e M. Zelnick. Tali dati, riportati in tabelle e/o schemi grafici, sono tratti da rilevazioni effettivamente realizzate su campioni rappresentativi di gruppi di popolazione individuati sulla base di specifiche caratteristiche (generalmente l’appartenenza geografica,

l'appartenenza generazionale ecc.). Essi riguardano le misure relative ai principali parametri fisici dell'uomo (altezze, larghezze, circonferenze, distanze di presa e di raggiungibilità ecc.) rilevate su un campione di individui selezionato in modo da rappresentare la variabilità con la quale tali misure si presentano all'interno di una data popolazione. L'elaborazione statistica dei dati antropometrici permette di individuare i valori minimi e massimi di tali misure all'interno della popolazione considerata (ad esempio la statura minima e massima rilevata nella popolazione italiana di età compresa tra i 19 e i 65 anni), il loro valore medio, la frequenza con la quale si presentano e così via.

In ogni progetto lo studente rimodella la sua idea tenendo conto sia dettami quantitativi che di quelli espressi direttamente e non dagli utenti al fine di ottenere un risultato il più vicino al concetto di "Design for All". Progettare per l'utenza ampliata vuol dire non sottolineare le differenze tra persone diversamente abili e quelle normodotate ma significa comprenderne e coprirne la totalità delle esigenze: un oggetto che va bene per tutti è un buon oggetto.

Il percorso progettuale di un artefatto richiede continui cambiamenti di rotta nonché inversioni di marcia e ha la necessità di essere compreso e testato, durante tutto il suo iter, mediante la modellazione. La possibilità di simulare un'interazione con l'oggetto è uno dei grossi vantaggi del progetto di design rispetto a quello di architettura, perché attraverso la realizzazione di un *moke-up* e prototipi è possibile ottenere sia un immediata percezione da parte dell'utente finale che un maggiore controllo sulla correttezza del risultato.

# Il designer: un veicolo di innovazione per l'impresa

*Emanuele Lupidi*

Tornare tra i banchi dell'università, sebbene in un ruolo differente, è stata per me un'esperienza molto formativa sia dal lato professionale sia da quello umano.

Essendo stato molto legato sin dagli anni di studi a questo contesto, grazie al professor de Paolis ho avuto l'opportunità di poter accedere a questo mondo dopo alcuni anni di esperienza in studi professionali.

La bellezza del contesto accademico è dovuta, oltre all'ambiente stesso di per sé stimolante, alla freschezza con cui si affrontano le tematiche progettuali con spirito critico e sempre innovativo. La realtà del lavoro è certamente differente anche a causa di tempistiche sempre più pressanti, che, anche se non frequentemente, possono portare ad una perdita nella qualità del prodotto.

Soprattutto durante questo periodo di forte crisi economica si ha la sensazione che la progettazione debba mantenere un profilo più basso rispetto al passato, molto spesso lasciando delle lacune in termini di usabilità e di innovazione a causa della scarsità di risorse da investire.

Veicolare un concetto all'interno di un artefatto è quantomai un lavoro oneroso sia a livello di "costi umani" che di tecnologie, soprattutto per le piccole e medie imprese di cui l'Italia è ricca, che in questo momento storico si trovano a fronteggiare, più che in passato, le sfide dell'incertezza quotidiana.

I nuovi progettisti, come ho avuto modo di appurare in prima persona, stanno vivendo proprio in questo momento di crisi, un passaggio fondamentale, proprio come in passato le vecchie generazioni hanno vissuto il passaggio dall'era "analogica", caratterizzata da una maggior manualità, a quella



“digitale”, virtuale e sicuramente più frenetica.

Mentre quest'ultimo passaggio è stato figlio dell'iper-accelerazione tecnologica di sistemi e servizi, quella odierna è una rivoluzione dal punto di vista dell'approccio al progetto.

In questo periodo la figura del designer deve infatti essere in grado di far cadere i pregiudizi nati alla fine del ventennio scorso in cui, visto il periodo di benessere generale ed il sovraffollamento dell'offerta di prodotto, si è stati sempre più associati ad interventi estetico-artistici di restyling più che a veri e propri “strumenti” di innovazione.

In quest'ottica il contesto universitario insieme alle piccole e medie realtà delle imprese possono rappresentare quella spinta che il mercato italiano ricerca incessantemente per rilanciare il Made in Italy su scala internazionale.

La realtà italiana dei distretti industriali e le competenze di cui possiamo usufruire attraverso i saperi degli addetti ai lavori, che sono più facilmente reperibili piuttosto che nelle realtà dei colossi aziendali, può far sì che questo avvenga.

Rilanciare un brand o differenziarne le offerte di prodotto anche a seconda dei saperi e delle competenze dei distretti è uno strumento vincente nella sfida del mercato.

Nella mia prima esperienza in veste di cultore della materia ho potuto appurare l'idea vincente avuta da Roberto de Paolis di mettere studenti del secondo anno di corso davanti ad una progettazione mirata secondo i caratteri e la percezione dei marchi di diverse aziende che i singoli gruppi hanno scelto.

Sebbene ancora giovani, e soltanto per questo ancora poco avvezzi ad un tipo di approccio di tale portata, gli studenti hanno dimostrato una grande

sensibilità ed un ottimo spirito di iniziativa al riguardo, sicuramente molto di più di noi generazioni passate che nei primi anni di frequenza dei corsi di design vedevamo la nostra figura ancora legata alle "design stars" che avevano fatto del proprio nome un vero e proprio marchio di stile e riconoscibilità.

L'importanza che riveste lo sviscerare un marchio ed una storia aziendale fatta di valori, intenti e legami diretti con le competenze territoriali è una leva che può avere un'eco importante nell'aiutare le piccole e medie imprese italiane a differenziarsi sul mercato globale, irto di difficoltà e per questo dispersivo.

Brand, territorio e competenze delle maestranze sono i fattori che spesso vengono dimenticati soprattutto a causa di una visione del mondo troppo esterofila (nei modi e solo raramente nei contenuti) di cui il nostro paese è sempre stato in balia. Sebbene questo periodo, enfatizzando il paragone, sia assimilabile ad una sorta di medioevo del mercato in cui un'ombra grigia sembra paralizzare ogni intervento di innovazione, stiamo vivendo una rivoluzione epocale, della quale ci ancora non ci rendiamo conto appieno, in quanto le difficoltà del quotidiano e l'incertezza per il futuro prevalgono, comprensibilmente, sulla visione generale.

La figura del progettista come "strumento" di cui le aziende possono avvalersi, non è quindi più soltanto quella di un tecnico/creativo all'interno del proprio organigramma aziendale, ma una figura che grazie ad una formazione universitaria ad ampio spettro riesce a capire i caratteri forti di un'impresa ed a tradurli in ipotesi di intervento mirate per garantire un maggiore visibilità ed un successo restituito attraverso strumenti tecnici e grafici.

Ad ogni periodo di buio, come apprendiamo dalla

storia, corrisponde un periodo successivo di grande slancio ed innovazione, capire le figure necessarie al cambiamento ed apprendere gli strumenti (tecnologici, umani, informatici che siano) è un passaggio fondamentale per un sistema – mercato come quello italiano che ha fatto dell'eccellenza e della capacità le pietre miliari di una grandezza che ci viene riconosciuta a livello mondiale e che abbiamo l'onere (e l'onore) di portare avanti nelle generazioni future.



L'ambiente cucina  
e i complementi d'arredo

## L'ambiente cucina e i complementi d'arredo

La progettazione dell'ambiente cucina pone una serie di problematiche non indifferenti: deve essere studiato in base alle specifiche esigenze di chi deve viverlo, assicurando il massimo comfort, e la possibilità di agire in sicurezza e praticità. Dal punto di vista operativo, bisogna fare in modo che chi opera in cucina abbia tutto a portata di mano: la collocazione dei lavelli piuttosto che dei piani cottura, in rapporto all'altezza dei pensili è stata basata su specifiche verifiche ergonomiche. Gli studenti hanno interpretato le ultime tendenze propendendo per l'essenzialismo, creando cucine adatte a spazi aperti e spazi integrati ad altre zone della casa. Le indagini effettuate hanno evidenziato che negli ultimi anni la cucina è diventata un ambiente multifunzionale dove si trascorre parte del tempo libero, dove si ricevono amici, si gioca a carte, ci si dedica al bricolage.

Interessanti anche gli esperimenti basati sul proprio vissuto, trovandosi molti studenti a convivere negli spazi dedicati dalle istituzioni quali lo studentato, o in strutture private.

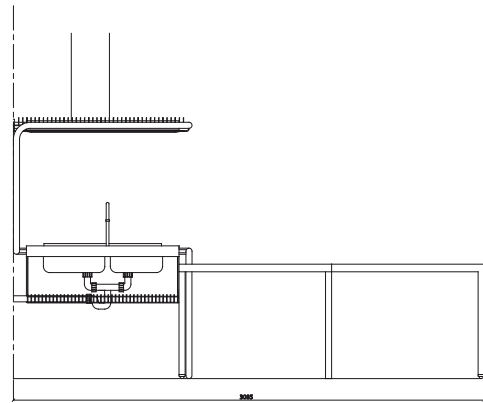
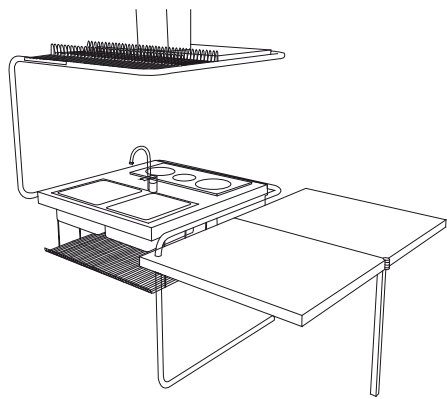
Ecco che allora nascono ambienti necessariamente piccoli e multifunzionali, cucine che grazie a sistemi scorrevoli, compaiono e scompaiono a seconda delle esigenze, per cucinare contemporaneamente o avere spazi condivisi.

## TUBE di Giovanni Griggio

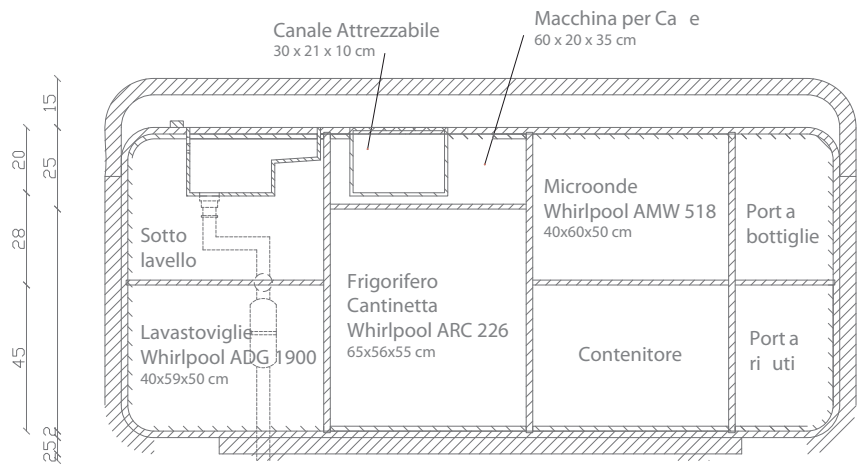
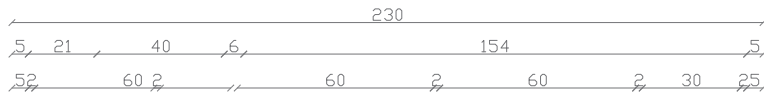
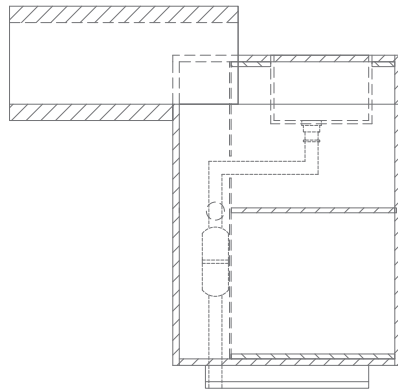
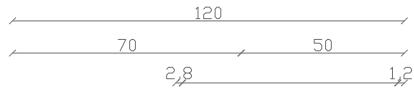
La morfogenesi di tube nasce da un'accurata analisi delle necessità, dei luoghi e delle abitudini del vivere quotidiano degli studenti universitari fuoricasa. Gli spazi assegnati sono spesso condivisi e limitati nella loro estensione, la preparazione dei piatti deve essere veloce e tenere conto della praticità di pulizia e del fatto che spesso più persone si trovano a cucinare contemporaneamente. Inoltre per gli studenti questa

zona degli appartamenti messi a loro disposizione è l'unico luogo comune della casa dove ritrovarsi e/o lavorare. Tube tiene conto di queste necessità e cerca di rispondervi con la praticità d'uso, fornelli ampi che permettano a più persone di cucinare contemporaneamente e spazi reversibili che si adattino a riunioni di lavoro o di svago, il tutto al prezzo più contenuto possibile.









## Monolight di Andrea Fumagalli

Moonlight è il progetto di una cucina, bi-cromatica e divertente con forme smussate che richiamano il gusto anni cinquanta. Il piano scorrevole permette di avere, durante la fase di cottura, un ripiano per il consumo dei pasti. Il sistema è stato studiato affinché ogni modulo corrisponda alle diverse componenti normalmente presenti nell'ambiente cucina, che qui trovano la corretta collocazione e l'ideale rapporto con l'utente in un modello unico ed integrato.



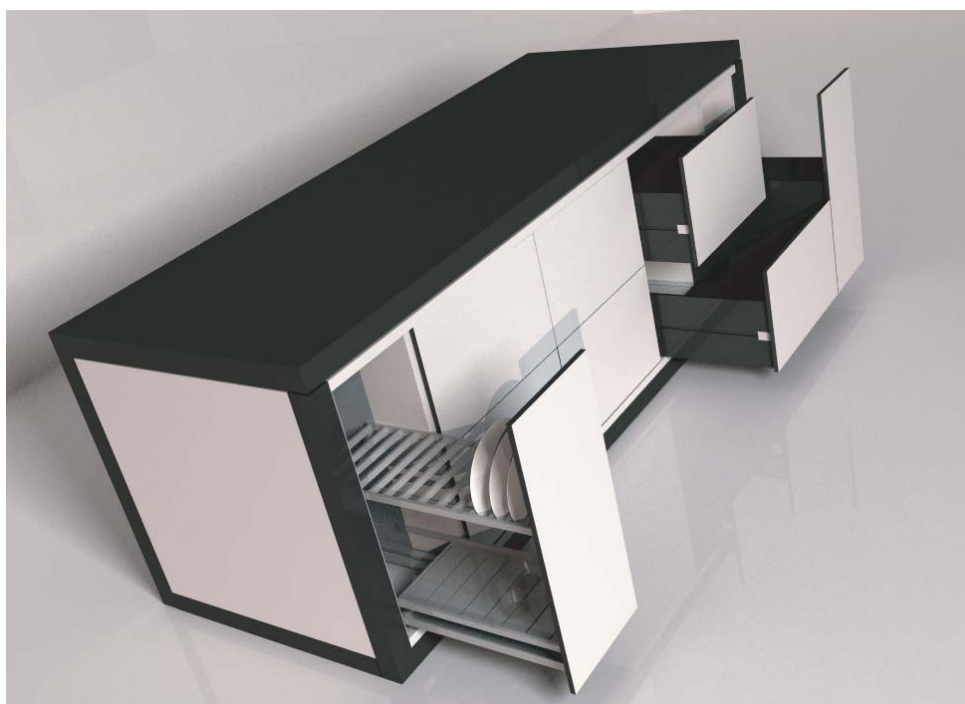
## BLACK AND WHITE

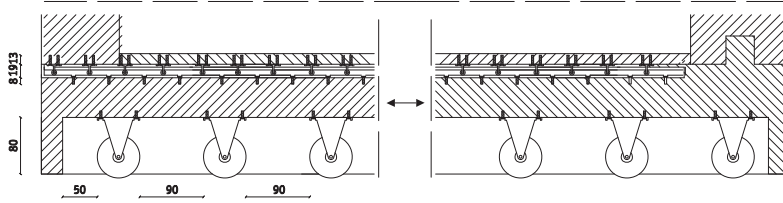
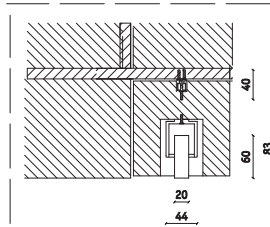
di Francesco Gioia

Black&white è una cucina che fa della filosofia minimal il suo punto di forza: concepita per open space e ambienti giovani e dinamici, che non rinunciano però all'eleganza, black&white si presta a varie tipologie di utilizzo.

Il piano integrato infatti, che caratterizza la sua linea filante, si

può regolare in modo da ottenere un pratico banco per il consumo dei pasti o un aperitivo con amici; uno volta aperto svela tutti gli accessori e gli strumenti che contribuiscono a rendere funzionale un ambiente cucina. Un attento studio dei volumi ha contribuito alla massimizzazione dei cassetti e delle zone accessorie.



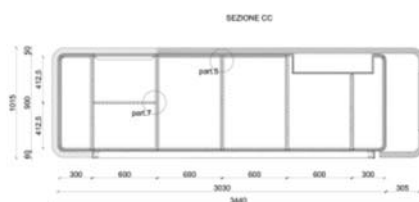
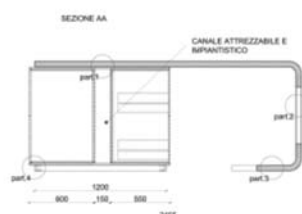


## IKITCH di Fabio Besana

Cucina nata seguendo le tendenze dell'open space iKITCH è studiata per inserirsi nell'ambiente Living, diventando il punto di riferimento per esso, è un prodotto trasformabile che contiene al suo interno tutti gli accessori per una rigorosa preparazione dei pasti offrendo anche spazi per il consumo di cibi veloci.

La cucina permette due tipi di

iterazione, quella "pranzo" con la cappa in posizione di cottura e il piano di lavoro e i fornelli svelati, e quella "aperitivo" dove tutto ciò che non serve è nascosto e il prodotto assume la configurazione bancone da bar. La finitura interna è realizzata in corian bianco, quella esterna è personalizzabile con vari tipologie di legno.





## A\_ROUND di Alessia Gasperi

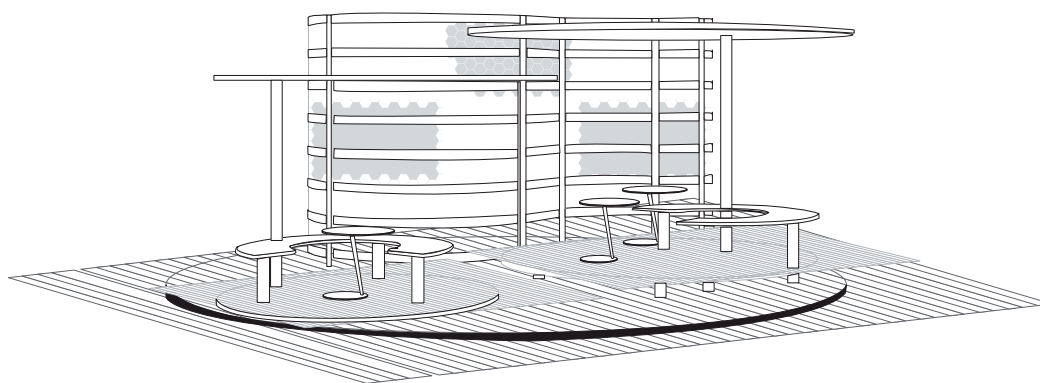
a\_round è un'area di sosta e ristoro urbana, dedicata alla zona del lungo lago, per garantire un attimo di pausa a turisti e "vagabondi urbani" in cerca di un luogo in cui riposarsi e godere delle bellezze del paesaggio.

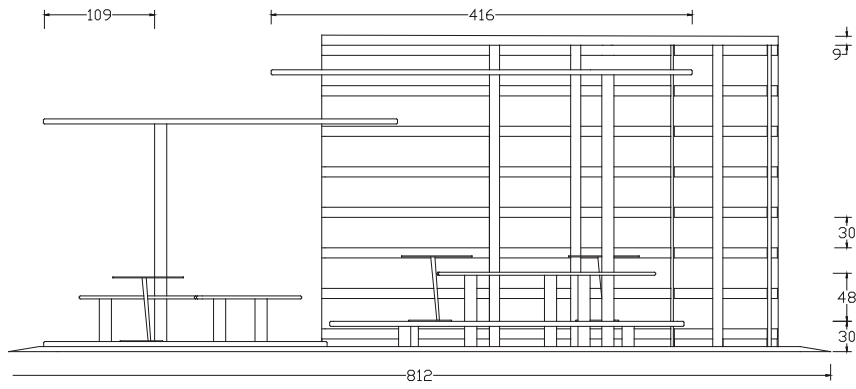
Da qui nasce la struttura che grazie alle sue trasparenze lascia libero uno scorcio sulle bellezze del territorio.

Le sedute disposte a livelli sfal-

sati garantiscono punti di osservazione differenti e consentono di risparmiare spazio utile alle normali attività di passaggio della zona.

Durante la notte grazie ad un accurata progettazione illuminotecnica a\_round si presenta come un'installazione urbana luminosa che caratterizza ancor più la magia della passeggiata in notturna sul lungo lago.



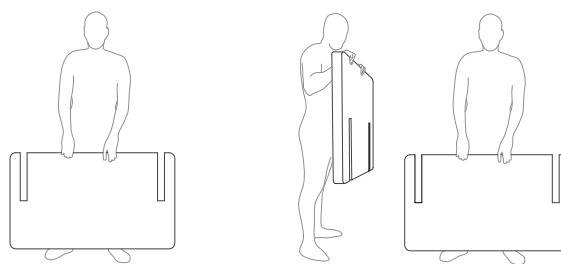
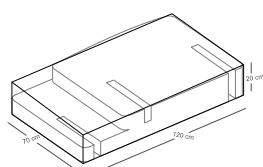
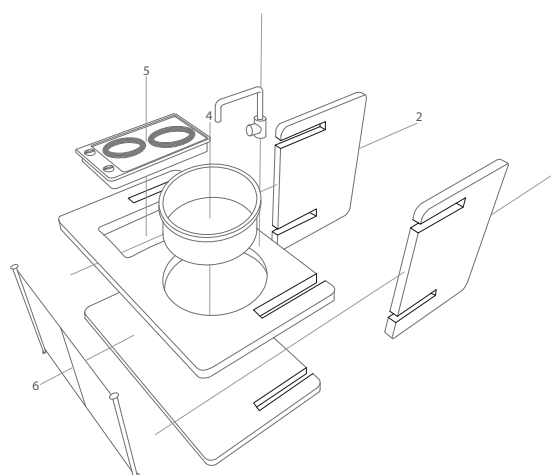


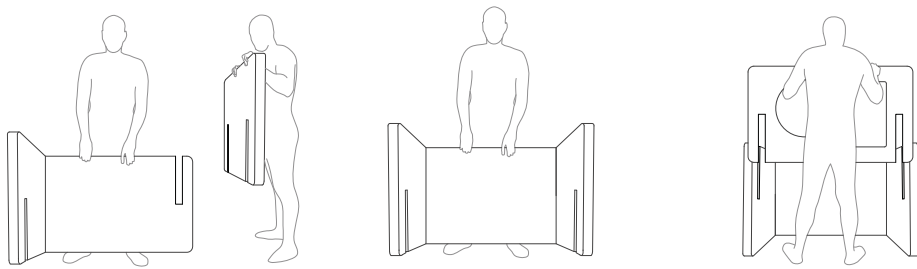


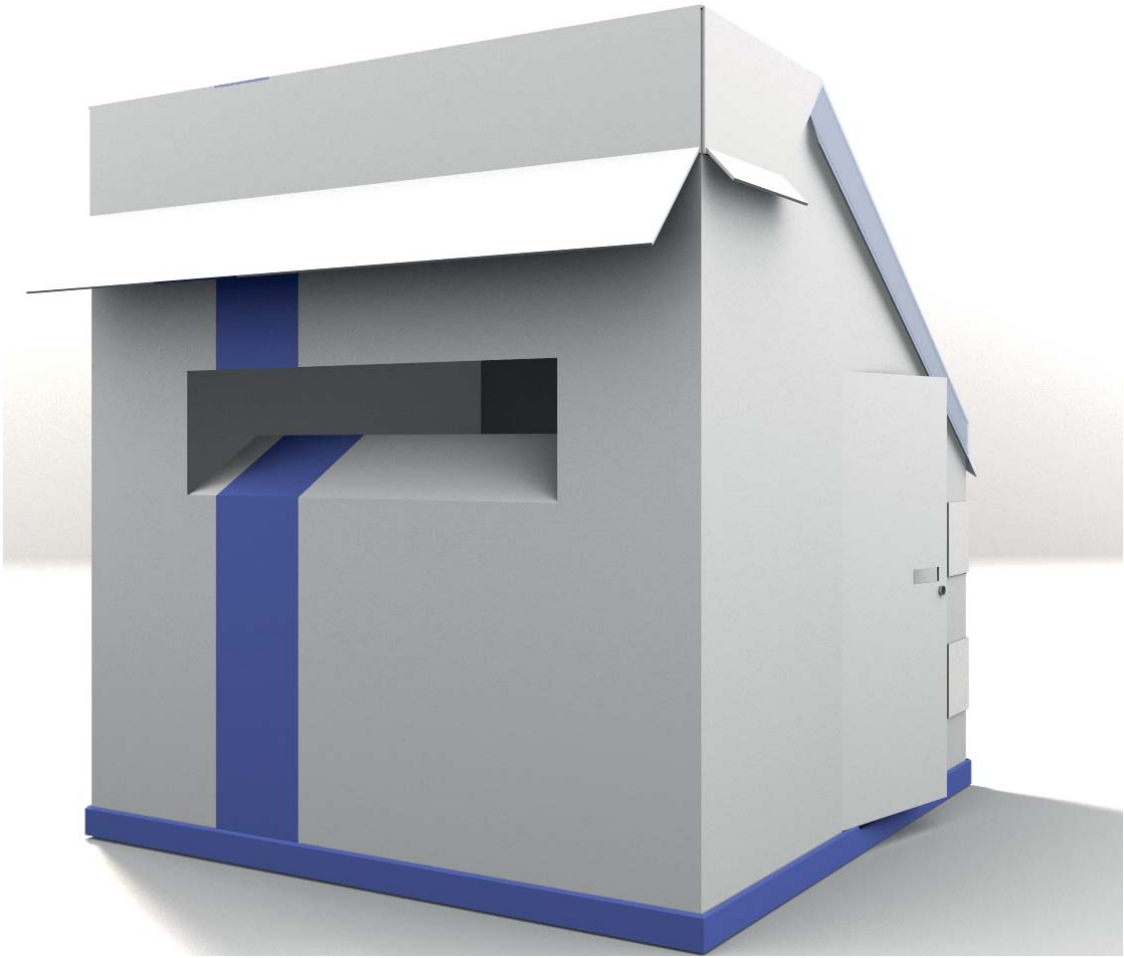
# KHANOM

di Shabnam Anbarafshan

Khanom è una cucina pensata con gli stessi criteri della struttura per emergenze Emergency. Il materiali usati sono gli stessi, ed anche principi quali la trasportabilità, l'estrema facilità di montaggio per incastri (evitando altri dispositivi) e la garanzia di un ambiente che fornisca requisiti di vivibilità tesi soprattutto ad evitare le contaminazioni e a fornire un pasto caldo.







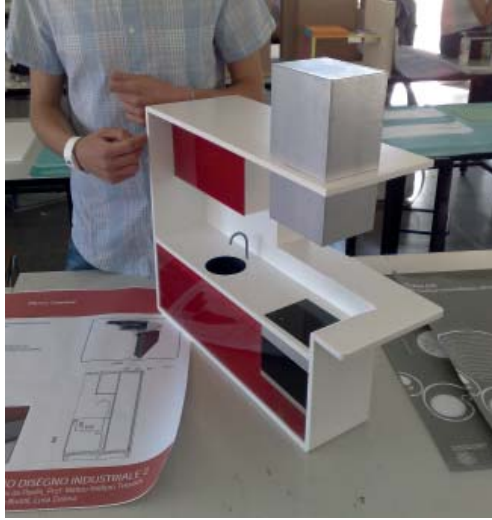
## EMERGENCY

di Nima Fardi

Emergency è una costruzione temporanea pensata per emergenze e calamità. Tragiche esperienze verificatesi a livello mondiale (si pensi agli tsunami, cicloni e terremoti) hanno insegnato che una delle priorità per le popolazioni colpite è quella di un riparo realizzato nel minor tempo possibile e di ambienti che consentano di rifocillarsi evitando le contaminazioni che solitamente si sviluppano a seguito di questi eventi. Partendo da queste premesse è stata sviluppata emergency, costituita in polipropilene cross x che, a parità di leggerezza, ha una re-

sistenza quattro volte superiore. Le diverse componenti di questo ambiente si possono assemblare ad incastro, senza la necessità di altri artifici, le dimensioni delle singole piastre sono studiate in maniera che possano essere contenute nelle stive di aerei, elicotteri o mezzi di soccorso e una volta montate, garantiscano una cubatura minima che permetta un ricovero temporaneo alle popolazioni bisognose. I moduli poi possono relazionarsi tra di loro a creare spazi più grandi e sono facilmente accessibili gli attacchi per acqua e luce.







Accessori per il cibo  
e la convivialità

## Accessori per il cibo e la convivialità

Mangiare è solo assumere cibo? Evidentemente no, soprattutto valutando i progetti che dopo attenta analisi gli studenti hanno realizzato. Il concetto della convivialità legata al pasto è antico quanto l'uomo, negli anni ha chiaramente subito un'evoluzione, ma i principi che regolano gli aperitivi, le cene sociali e con gli amici rimangono quelli dei tempi antichi.

Gli studenti hanno fatto propria questa lezione indagando i comportamenti delle persone nei diversi ambienti, ecco allora nascere prodotti usa e getta assolutamente ecocompatibili, da utilizzarsi in tutte quelle situazioni di consumo sociale del cibo.

Un altro interessante comportamento che è stato evidenziato, pensando anche al proprio vissuto, è l'abitudine, soprattutto in periodi di crisi, di portare il cibo da casa e di consumarlo in posti diversi da quelli canonici: dal mezzo pubblico al posto di lavoro, alla panchina nel parco. Ecco che allora i progetti tentano di assecondare queste situazioni migliorandole e garantendo al consumatore di recuperare un momento per se stesso.



Laboratori d'arredo

Sistema di cottura

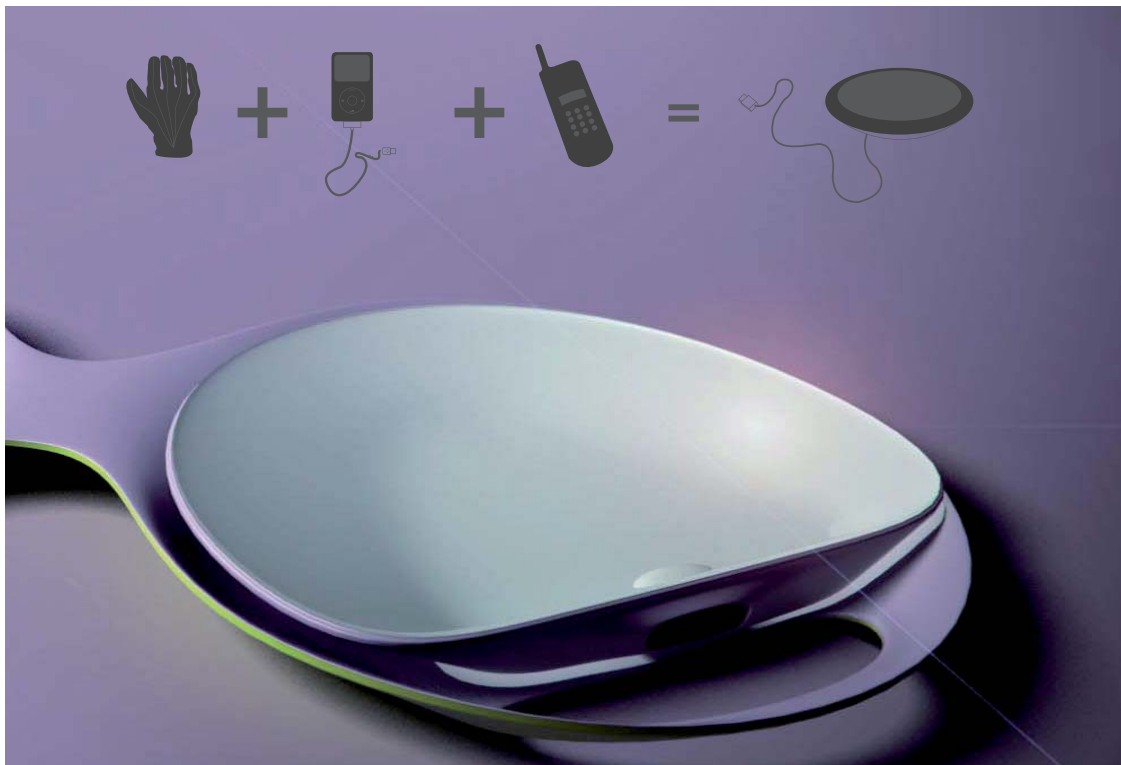
# BOBBLE

di Matteo D'Amanzo



Bobble è un sostegno polifunzionale portacomputer che permette di trasportare non solo un pc portatile ma anche il cibo, ed il necessario per consumarlo. Pensato per le ormai molteplici categorie, professionali e non, che usufruiscono del computer portatile nella loro quotidianità, Bobble è dotato di contenitori richiudibili di diversa misura che

permettono il trasporto di più tipologie di vivande; non solo, grazie alla dotazione di una presa USB, può sfruttare il computer stesso come fonte di energia per scaldare il cibo trasportato. Una volta aperto crea un intorno per l'utente che può comodamente pranzare avendo a disposizione tutto il necessario.

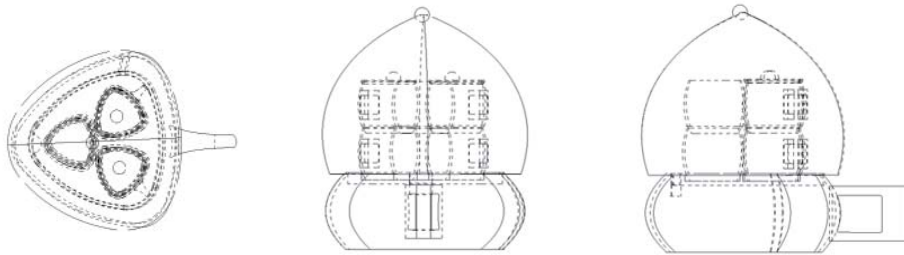


## TEA LEAF

di Mersha Shahparyan

Servizio da te integrato composto da bollitore, tazzine e zuccheriera. Realizzato in PP è strutturato in maniera tale da compattare tutti i suoi elementi in un unico contenitore, facilitandone il trasporto e rendendo possibile un momento di relax in qualsiasi posto e in qualsiasi momento della giornata.

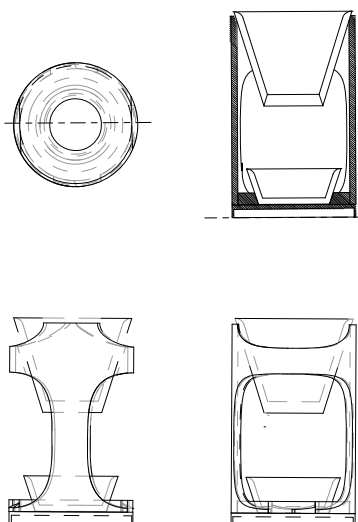




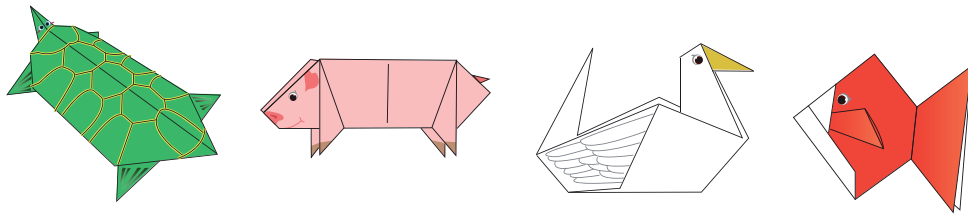
## KUP di Debora Nopor

Kup rappresenta il nuovo modo di vivere le bevande.

Grazie alle caratteristiche termiche della ceramica, riesce a mantenere al caldo le bevande e, allo stesso tempo, isola il calore emanato tramite l'elemento verticale in legno, un unico elemento che permette svariate prese ed usi della tazza







## ORIGA.MI BOX

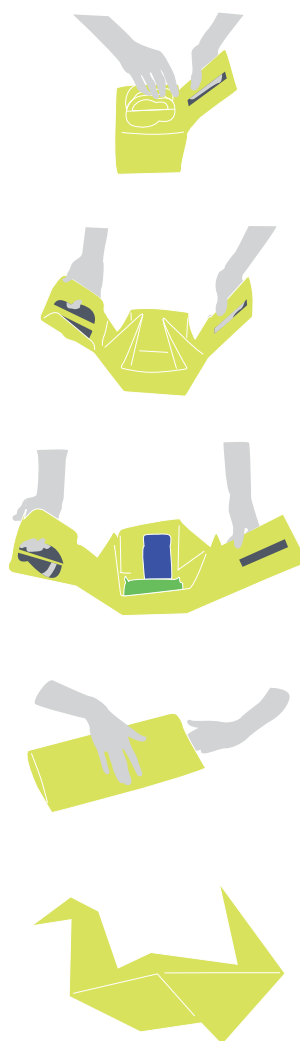
di Milena Bolognesi

Il prodotto, packaging alimentare in cartone riciclabile, è destinato tanto ai privati quanto alle aziende che ricercano e fanno del loro mercato la filosofia slow food del mangiare sano e di qualità.

Il target sono i bambini di età compresa tra i 5 e 10 anni, il fine che ci si ripropone è quello di far sì che un imballaggio non esaurisca la sua funzione dopo l'utilizzo ma possa diventare motivo di apprendimento e divertimento.

Con questo progetto le variabili sono infinite.

Le forme che possono scaturire dall'antica tradizione dell'origami sono molteplici e adattabili alle più svariate forme di comunicazione, in maniera tale da ottenere figure sempre diverse e collezionabili

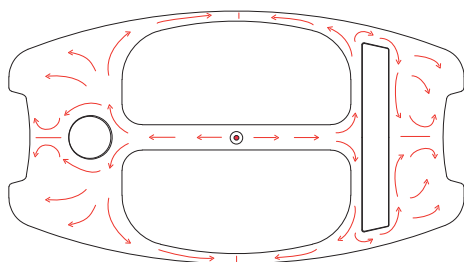
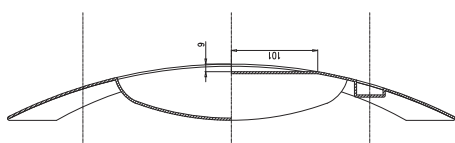
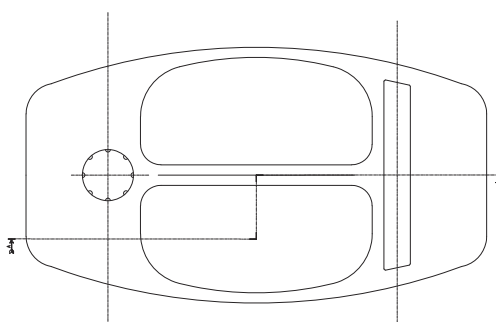






## RONDINE

di Paolo Lovati

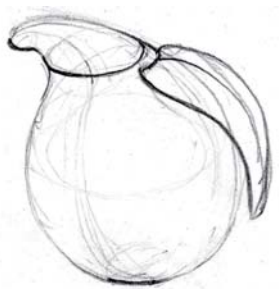
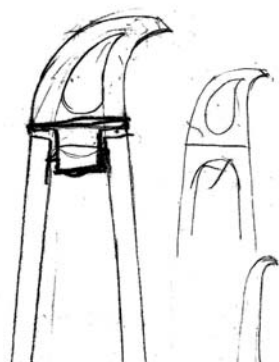


**Schema iniezione:**

- ⊙ punto di iniezione;
- andamento della plastica nello stato liquido;
- leggeri difetti sulla superficie.

Il vassoio Rondine contiene in se tutti gli elementi essenziali necessari al pasto quali oliera, saliera, posate, bicchiere e due vani per le pietanze . Pensato per studenti, mense o comunque tutte quelle situazioni in cui si ha poco tempo a disposizione per la consumazione dei pasti è perfettamente impilabile; la forma, che ricorda il volatile da cui prende il nome, permette di appoggiarlo o tenerlo comodamente in grembo, seduti in qualsiasi luogo all'aperto o anche guardando la televisione.

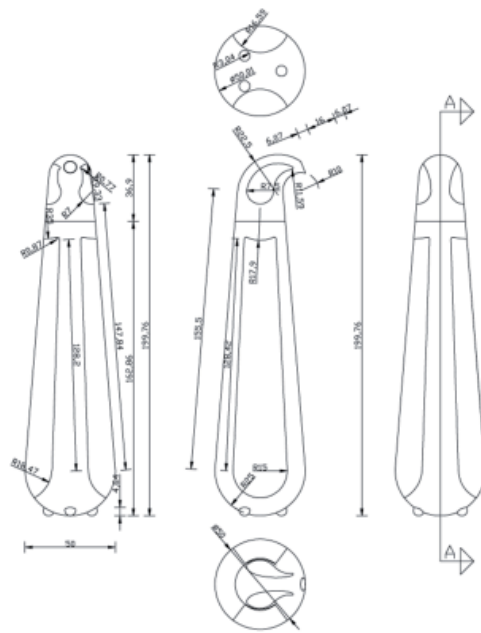
Realizzato in PP è stata posta particolare attenzione alla tecnica produttiva, in maniera tale che risultasse un prezzo finale il più economico possibile.



## SALE E PEPE

di Pantea Roostae

Menage centrotavola  
portasale, portapepe  
porta olio e aceto realizzato  
in acciaio e vetro. La  
forma dei diversi elementi  
facilita l'impugnatura e la  
gestione degli stessi,  
soprattutto in relazione ai  
contenitori di liquidi  
studiati in maniera da  
ridurre al minimo perdite e  
gocciolamenti.



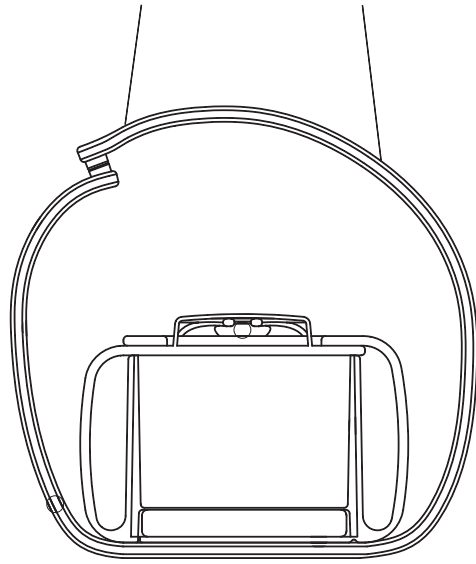
## MANTA

di Alessandro Brotto

La borsa portalimentari manta è destinata ad un'utenza femminile attenta all'immagine e alla praticità. Realizzata in dragnet, può diventare un comodo vassoio su cui consumare il cibo precedentemente preparato, che verrà mantenuto caldo (o freddo) dai contenitori termici in dotazione.

Manta è dimensionata per poter essere comodamente trasportata in un'altra borsa o da sola, senza rinunciare all'eleganza; al posto delle posate verranno utilizzate delle bacchette di ispirazione orientale.



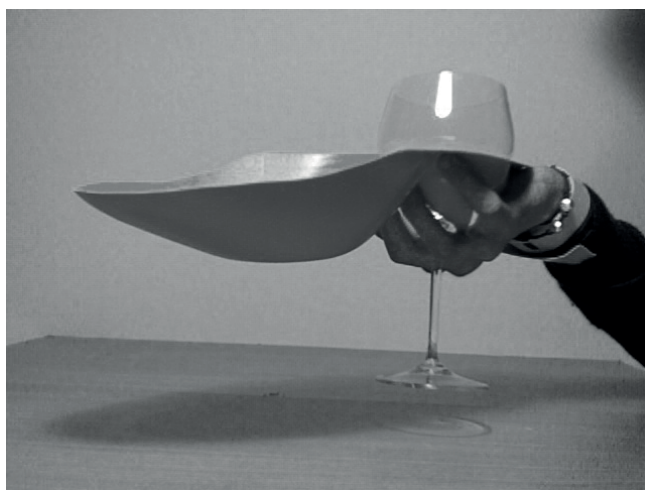


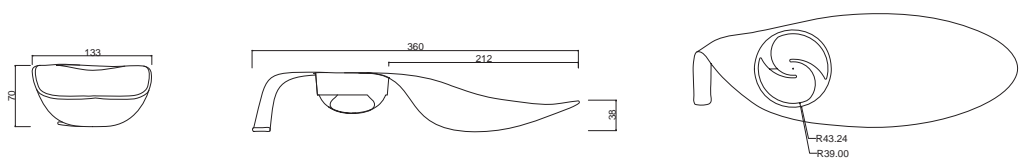
Laboratori d'arredo

Piatto per Aperitivo

## GLASSY di Pietro Licini

Piatto per aperitivo e happyhour, consente di mantenere nella stessa mano cibo e bevande; infatti è costruito, oltre che dal contenitore con le pietanze, anche da un foro che ha la particolarità di utizzo per le diverse tipologie di bicchieri.





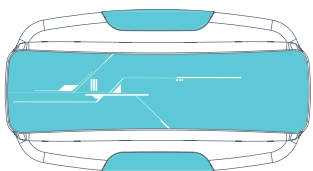
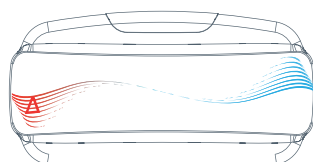


## B-COVER

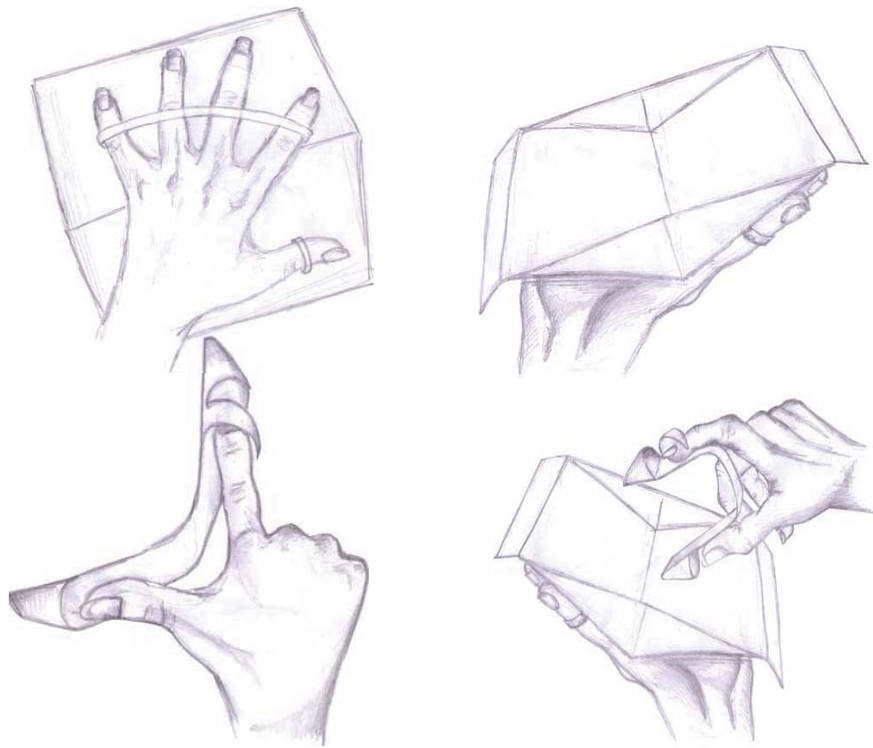
di Alessandro Capella

B cover è un contenitore modulare che reinterpreta in chiave moderna l'esigenza di trasportare e mantenere i cibi. Realizzato in alluminio e abs B cover può variare la sua capienza a seconda della bisogna, per poi tornare ad occupare il minor spazio possibile una volta terminato il suo utilizzo.

Un cuscinetto di antarctic gel, sostanza termoregolatrice, garantisce il mantenimento alla temperatura ottimale delle vivande trasportate anche per lunghi periodi di tempo. La facilità di smontaggio delle diverse componenti favorisce una veloce e facile pulizia di tutte le sue parti.

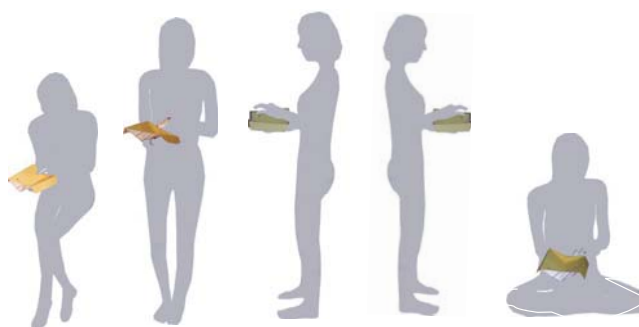






## ORI.MANI di Linda Latino

Vassoio portatore usa e getta integrato da pinzette studiato nell'ambito della tendenza Finger Food (cibo da mangiare con le dita), nuovo modo di intendere l'aperitivo, una serata con amici, un party o una cena divertente ed insolita. Ispirato dall'antica tradizione dell'Origami, l'arte giapponese di piegar la carta, ORIMANI si presenta ripiegato e imbustato per poi, tramite semplici pieghe, essere velocemente pronto all'utilizzo. La stampa, realizzata con inchiostri e solventi ad acqua, conferisce all'oggetto aspetti e caratteri sempre nuovi, inoltre tutti gli elementi sono costituiti in polpa di cellulosa rivestita di mater-bi rendendo Orimani perfettamente ecocompatibile

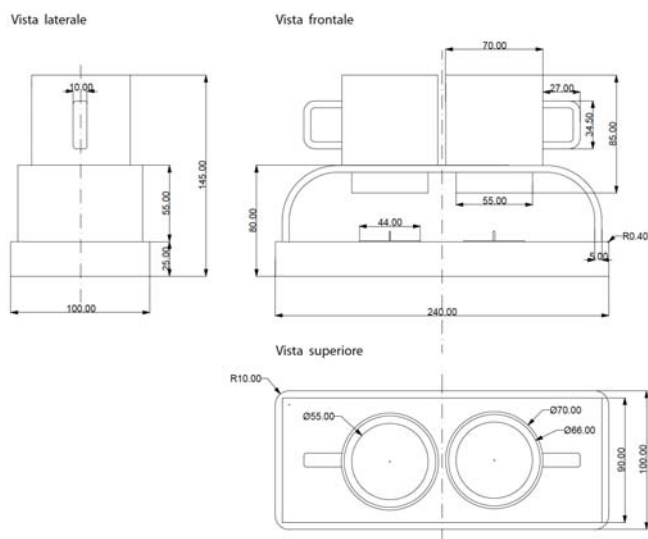


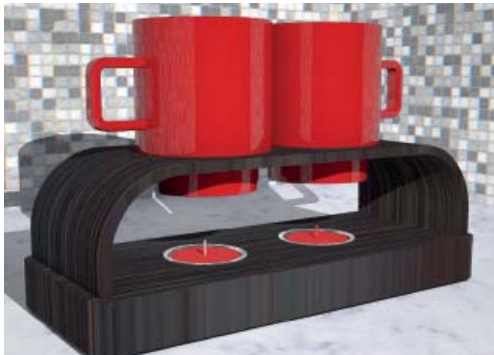
## T-STOP

di Francesca Perna

Complemento d'arredo per la cucina composto da due tazze in porcellana e da una base che contiene due piastre elettriche riscaldanti, per il consumo di the o caffè. È possibile anche la realizzazione di una versione più "naturale" con sostegno portacandele in ebano che ha lo scopo di tenere in caldo la bevanda una volta che viene servita.

La versione elettrodomestico, dimensionata in maniera tale da contenere nel basamento una batteria ricaricabile, permette di consumare la bevanda calda ovunque e, grazie allo studio del rapporto tazza-basamento che creano una struttura solida e impaccata, può essere facilmente trasportata in bagagli o zaini.











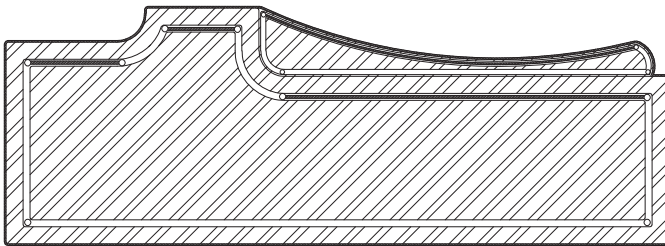
Sedute per l'arredo domestico  
e lo spazio collettivo

## Sedute per l'arredo domestico e lo spazio collettivo

La sedia è un oggetto emblematico del disegno industriale e, a causa delle molteplici applicazioni formali e materiche già esistenti, una difficile opportunità con cui l'allievo di Design si è dovuto cimentare nella pratica progettuale.

Nella progettazione di una seduta infatti è necessaria una buona sintesi di sintassi formale, di conoscenze dei processi produttivi e di padronanza di quelli tecnologico-strutturali.

La restituzione progettuale spazia dagli spazi privati della casa, a quelli comuni di attesa (piazze, stazioni, musei, ect.). Molte e differenti sono le sfide affrontate dagli studenti: che si tratti di uno "stare" a tavola, piuttosto che "lavorare" ad una scrivania, "attendere" in un aeroporto o in "relax" durante il tempo libero. Gli obiettivi raggiunti sono risposte coerenti alle diverse esigenze ergonomiche richieste dai comportamenti dell'utente: ne deriva una fiorente fenomenologia, che si diversifica per classificazione, in fenotipi quali lo sgabello, la seduta, la poltrona, il divano.



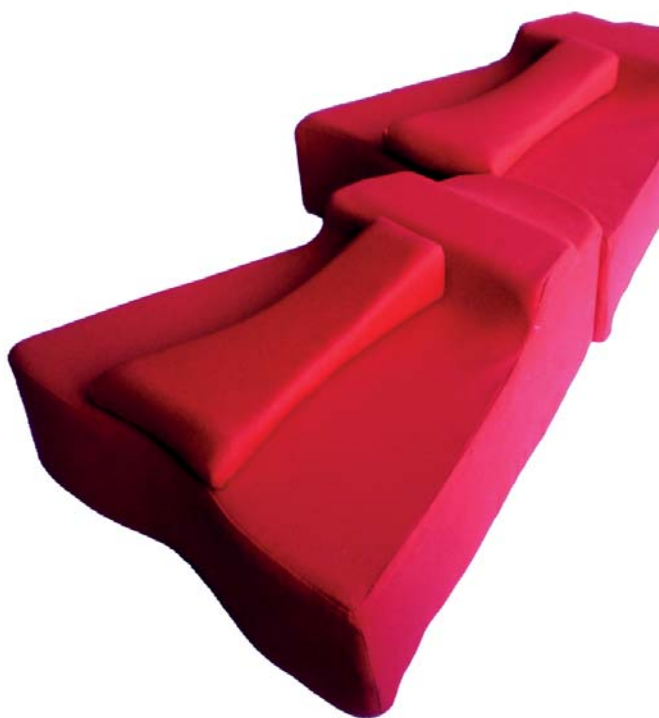
## WAVES

di Andrea Ghiringhelli

Waves si caratterizza come un sistema di sedute componibili per museo.

Lo studio di questo artefatto è partito dalle diverse esigenze che una seduta da museo deve possedere: ecco quindi che Waves, realizzato in poliuretano poliflex, si contraddistingue per una certa resistenza alle abrasioni, per la capacità dei diversi elementi di combinarsi in svariati layout a risolvere diverse esigenze, e per la possibilità intrinseca di favorire diverse posture.

Questa seduta tiene in considerazione anche eventuali studiosi, ricercatori e studenti offrendo loro un comodo piano di appoggio per eventuali schizzi o appunti sia per soste brevi che per situazioni temporanee più lunghe dove, grazie ad un comodo piano di appoggio, è possibile dedicarsi a schizzi o appunti.



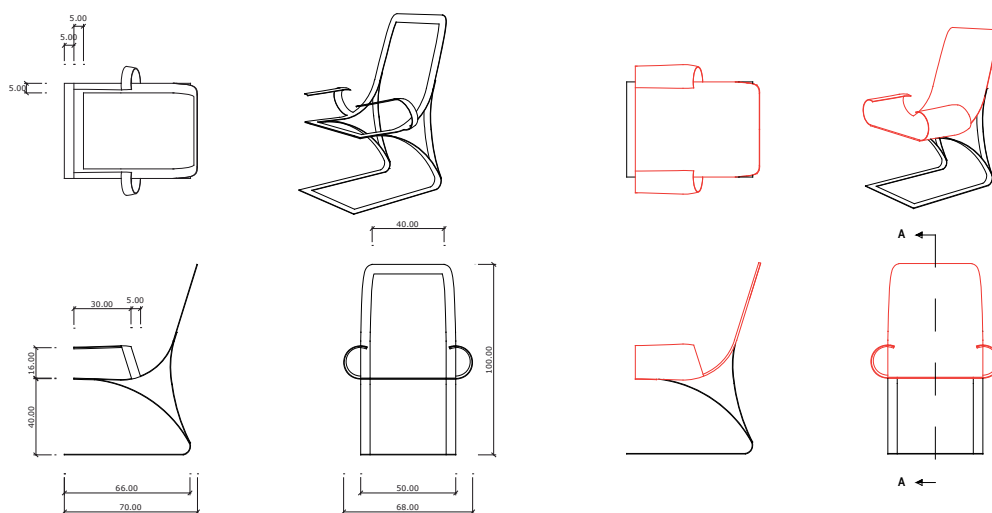


# BOUNCY CHAIR

di Rossella Ferrari

Rifacendosi alle tradizionali tecniche di utilizzo del cuoio bouncy chair utilizza un'unica pezza di questo materiale (dello spessore di 4mm) che, grazie ad un'attenta analisi dei tagli e delle piegature costituisce tutta la parte di scocca della sedia senza necessitare di cuciture o altre forme di giunzione.

Questa poggia su una struttura di profilati d'acciaio studiata affinché, soprattutto per quanto riguarda la parte dei braccioli, mantenga delle caratteristiche di elasticità e flessibilità che contribuiscono alla comodità della sedia.



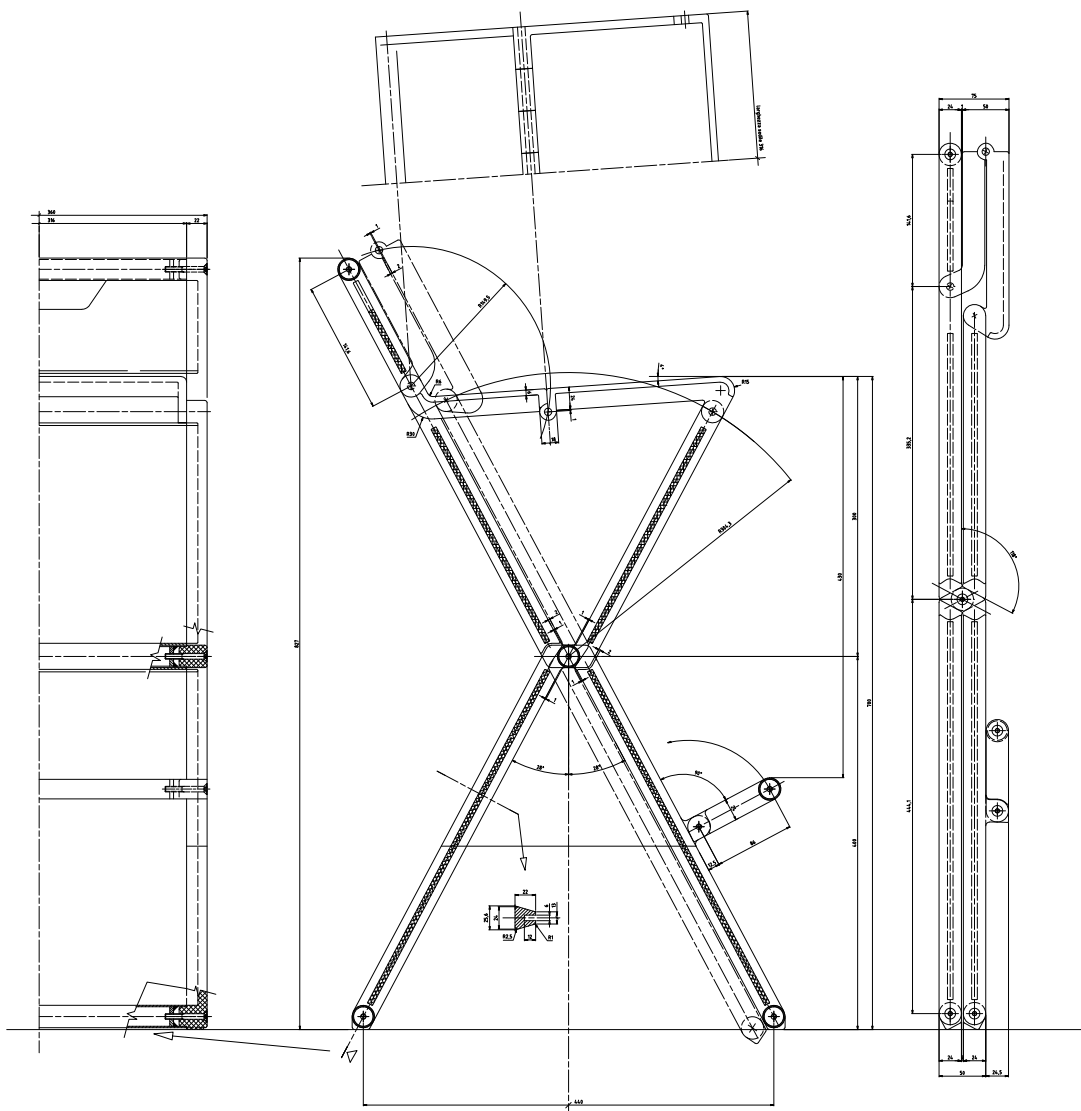
## INVISIBLE

di Nadia Jin

Sgabello da bar ripiegabile con scocca in policarbonato e struttura portante in alluminio. Il nome non deve trarre in inganno, ispirandosi nei principi di chiusura alle sedie rinascimentali, Invisible è però molto più leggero ed elegante, cerca

di farsi notare per la pulizia e la ricerca formale, non per la quantità di materiale adoperato. Una volta chiusa occupa pochi centimetri e risulta facilmente impilabile in poco spazio.







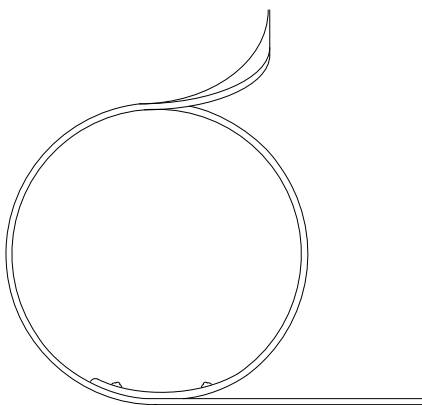


## SNAIL

di Ludovica Canzutti

Snail è una seduta-borsa pensata per i bambini nelle assolate giornate estive. Il sistema è composto da una lastra di polipropilene trasparente che funge da contenitore per una tasca interna, alla quale è collegata tramite ganci, che conterrà l'occorrente per un'allegria scampagnata o giornata al mare. Una volta raggiunto il luogo di destinazione le due verranno rese indipendenti,

cosicché la parte esterna in polipropilene potrà essere ripiegata e fissata a formare una comoda seduta. Lo spessore della lastra è stato studiato perché possa sostenere il peso di un bambino ma anche per mantenere caratteristiche di flessibilità necessarie a questo tipo di utilizzo, senza dimenticare il recupero del prodotto una volta terminato il suo ciclo di vita.



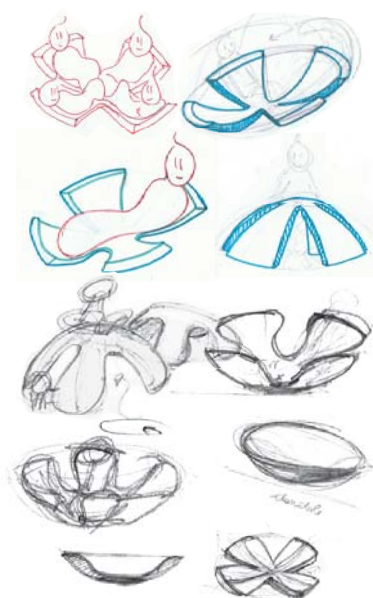
## CLOVER

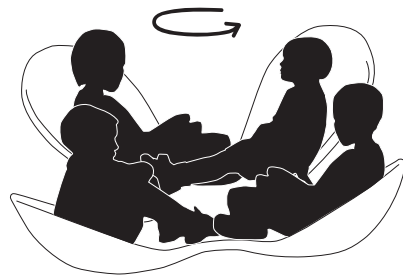
di Esther Everaert

Difficile dare una definizione di klover: se sia una giostra per bimbi, un giocattolo o una comoda seduta a lui non importa, può fare agevolmente tutte e tre le cose.

Realizzato tramite stampaggio rotazionale in polietilene, resiste ottimamente agli agenti esterni, ma non disdegna di trovare una collocazione anche negli interni di asili scuole e simili o, perché no, in abitazioni private.

Ci si può vorticare furiosamente o semplicemente sedere o sdraiare sempre in perfetta sicurezza da soli o in compagnia, bambini e adulti.

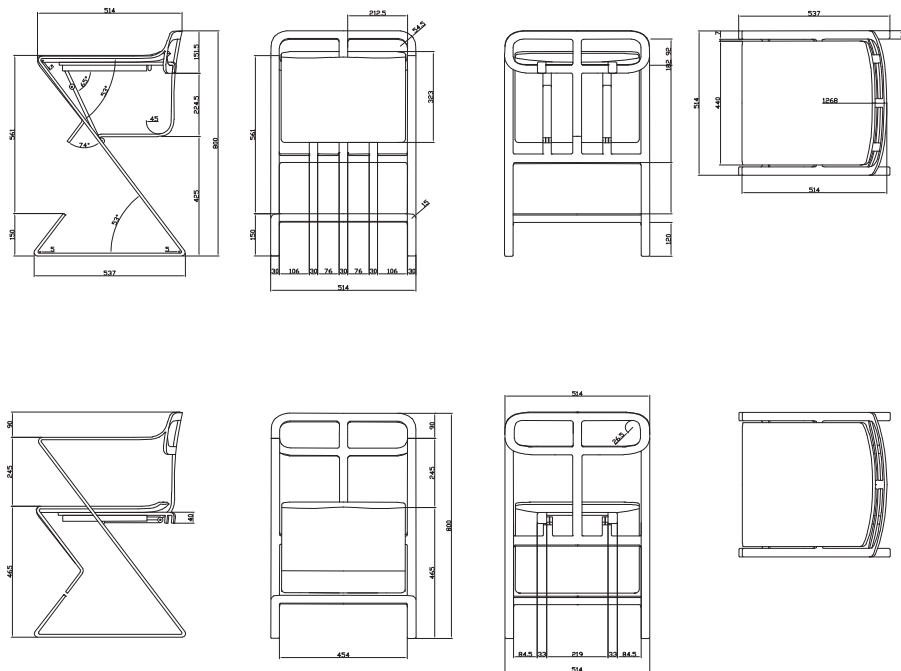


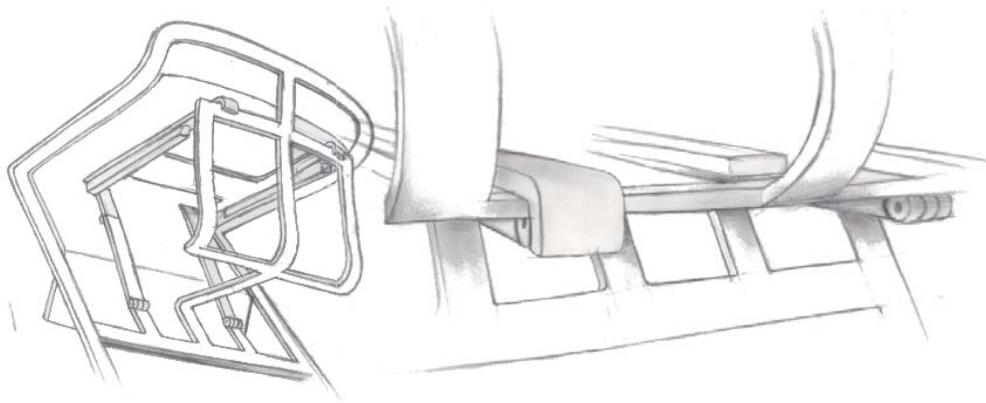


# CHANGE

di Salvatore Guagenti

La sedia è composta da una monoscocca di polipropilene assemblata ad una solida struttura in acciaio inox realizzata con un tubo a sezione rettangolare. Change è una seduta che offre due possibilità di utilizzo, una comoda sedia o, con un semplice movimento della mano a traslare la base, uno sgabello da bar: Change si adatta quindi a diversi contesti da quelli pubblici quali bar, locali e discoteche ad ambienti privati dove può trovare un suo utilizzo.



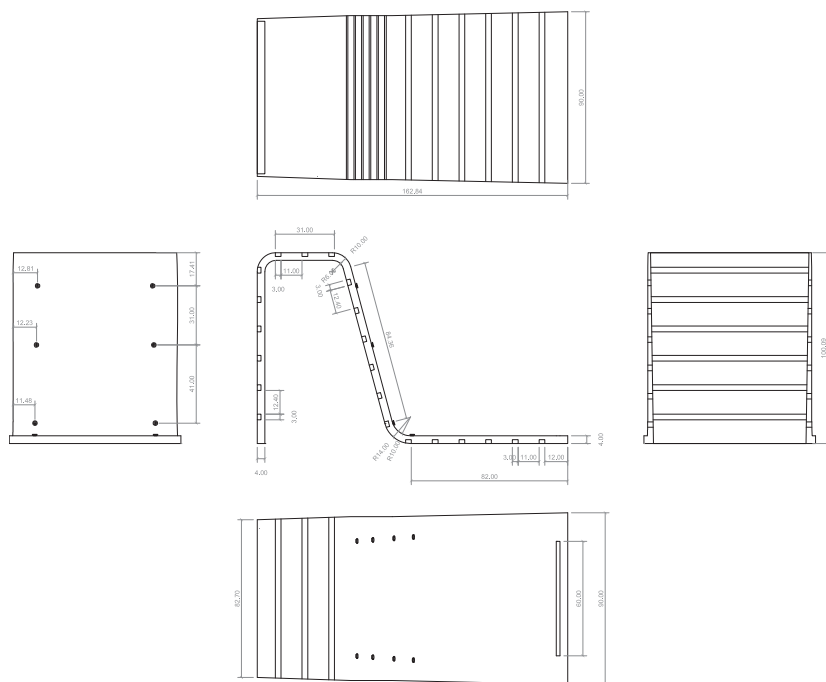




# ESSENCE

di Elisa Sabrina Bizzotto

Essence è una seduta dedicata ad un'utenza che apprezza l'originalità e le prestazioni estetiche dei prodotti; l'elegante forma è stata ragionata per ottenere il massimo comfort ma anche perché possa essere agevolmente appesa. Il complemento d'arredo infatti coniuga le possibilità di diventare una libreria sospesa da parete, un portaoggetti, un tavolino o un oggetto decorativo luminoso: nella sua scocca di multistrato curvato possono trovare spazio delle particolari resine fluorescenti che, con particolari giochi di luci e riflessi, ne esaltano la pulizia della linea.



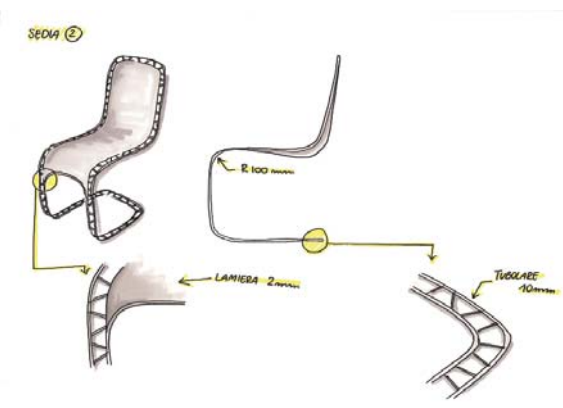
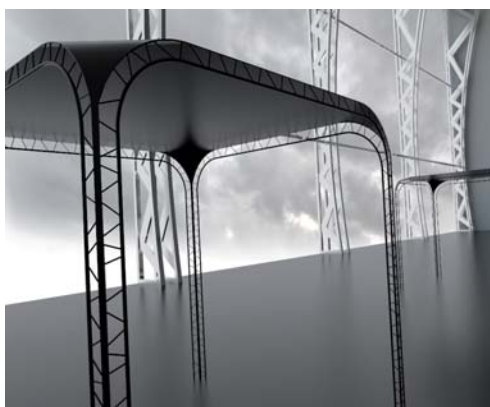


## ARCHI

di Michela Locatelli

Dall'osservazione delle nervature delle foglie è nata archi, linea di complementi d'arredo che unisce bellezza e funzione: la struttura a reticolo infatti oltre che creare un motivo estetico contribuisce a rendere più stabile la seduta. Portando al limite

le tecnologie del taglio al laser e dell'elettrosaldatura Archi da nuova forma all'essenzialità con linee sottili ed eleganti, adatte sia per esterni che per interni, grazie anche alla dotazione di cuscini in poliuretano.

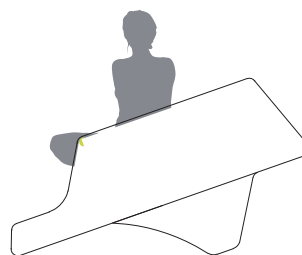
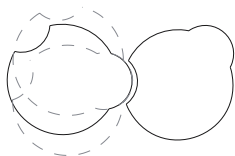
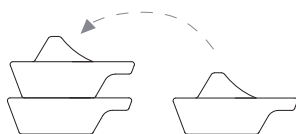
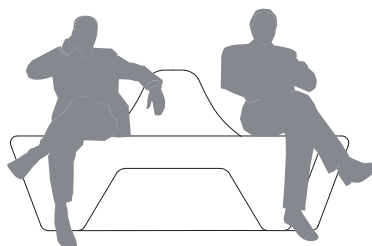
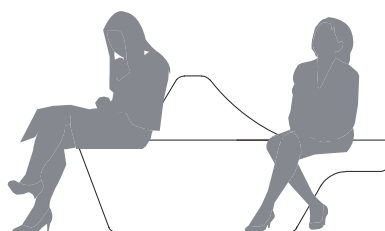






## ION di Debora Engel

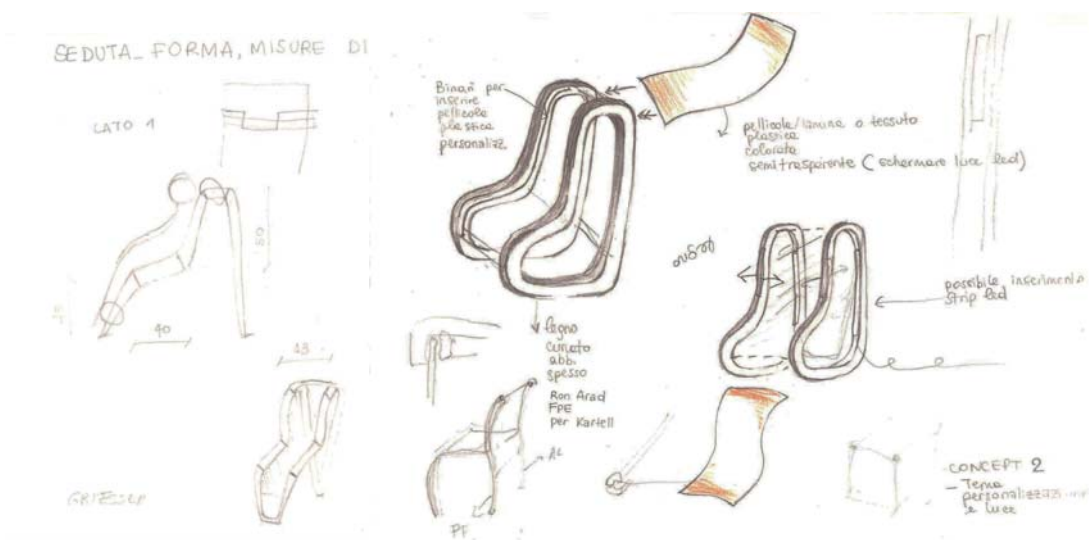
Come si evince dal nome Ion è una seduta che permette numerosi legami e configurazioni con i suoi simili. Pensata per spazi museali, ma adatta anche ad altre situazioni "pubbliche" come locali, discoteche e negozi, Ion permette all'utente la sosta breve, ma anche posture più rilassanti con appoggio dorsale. Realizzata in polipropilene attraverso lo stampaggio rotazionale riesce ad avere, nonostante le dimensioni, un peso contenuto in maniera tale da poter essere girata ed usata come una poltroncina singola.

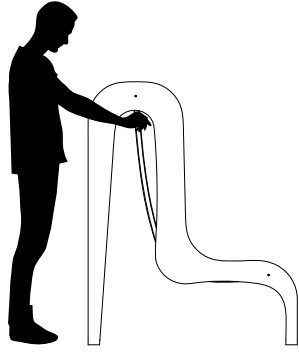


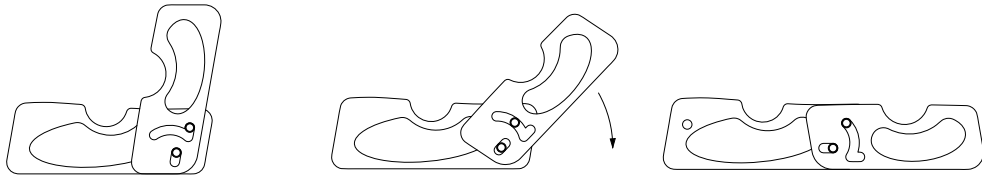
# SANDY SANDY

di Lucia Francia

Come facilmente intuibile dal nome sandy sandy cattura la ruvida morbidezza delle dune del deserto e la ripropone in una forma armoniosa caratterizzata da piacevoli curve, aiutata in questo anche dalla particolare finitura caratteristica del compensato marino Okumè di cui è costituita la sua struttura. Ideale per esterni, ma funzionale anche per interni sandy sandy passa agilmente da comoda seduta a rilassante chaise longue.





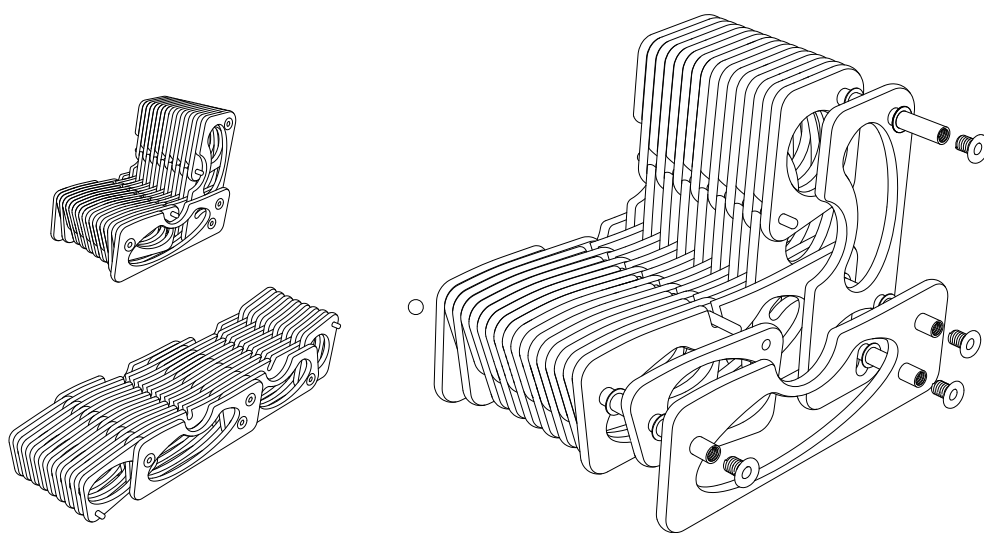


## CATERPILLAR

di Uros Krstic

Sfruttando la tecnologia del taglio laser, la seduta polifunzionale caterpillar è composta da un unico modulo successivamente sagomato ed assemblato. Progettata per ambienti esterni può essere sfruttata a bordo piscina, spiagge, navi o in tutte quelle situazioni aggressive per la maggior parte delle sedute.

Caterpillar può essere panca, comodo lettino prendisole o poltroncina a seconda della situazione, il tutto ottenibile grazie ad un approfondito studio del suo sistema ad incastri, con un semplice gesto della mano

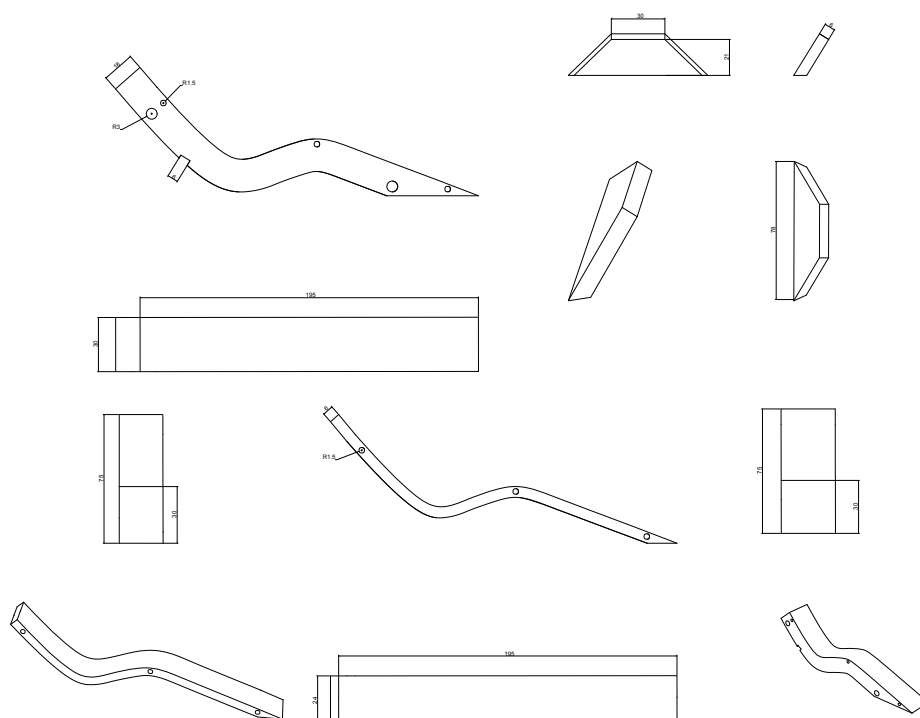




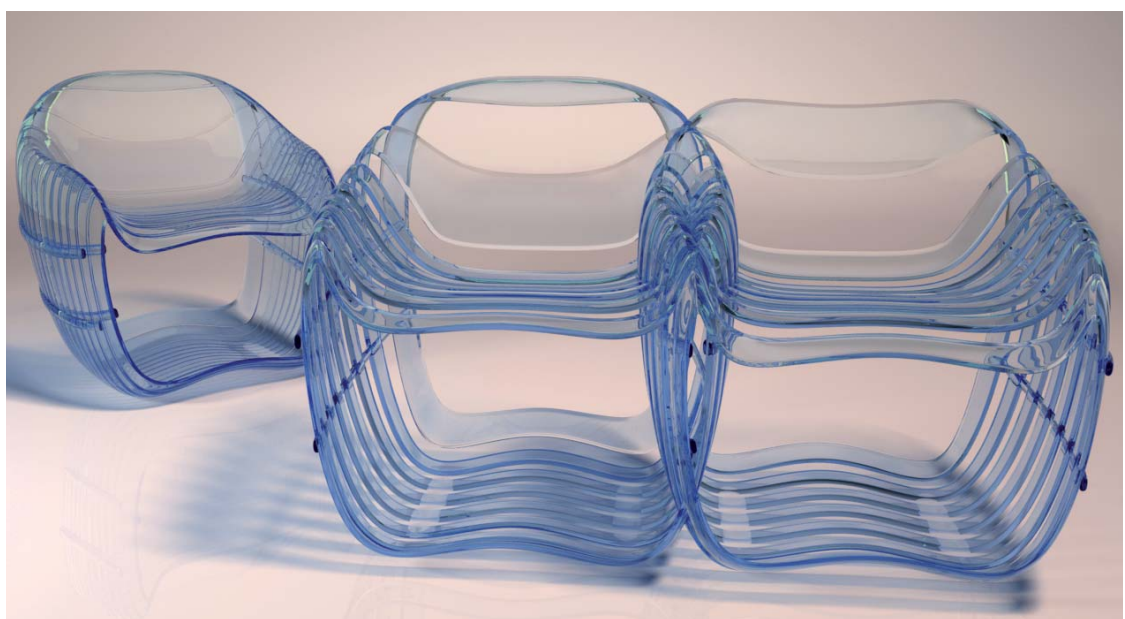
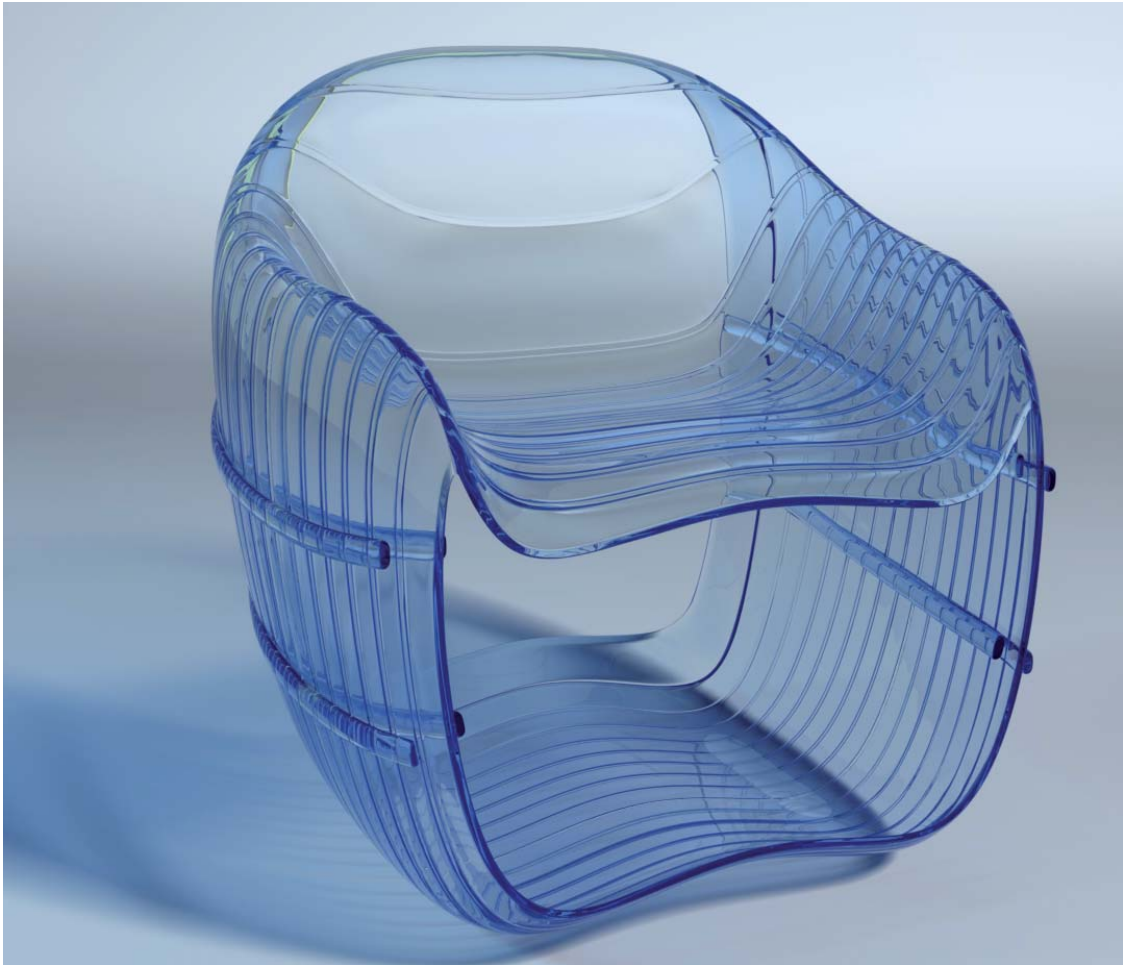
# UNDA AESTUATA

di Filippo Loris Cecchi

Un da aestuata, dal latino onda mossa, è una seduta studiata per i ponti delle navi, ma che può essere utilizzata in tutte le situazioni dove la salsedine o gli agenti atmosferici possono creare problemi. La sedia, realizzata in multistrato marino, si impila in maniera da creare una elegante parete o separè, utile sui ponti delle navi, dove lo spazio deve essere reversibile per motivi di gestione e per intrattenimento.







## CELL

di Ashkan Jouriki

Cell è una seduta in PP che ha la possibilità di raddoppiarsi. Ciò distingue un modo di essere mai banale: andando oltre le canoniche accezioni di impiego di una sedia infatti Cell permette di ripensare al modo di rapportarsi

agli spazi e agli ambienti. Attenta alla comodità non rinuncia all'estetica, le cromie sono scelte per adattarsi a svariati contesti, la versione trasparente in particolare valorizza la struttura interna.

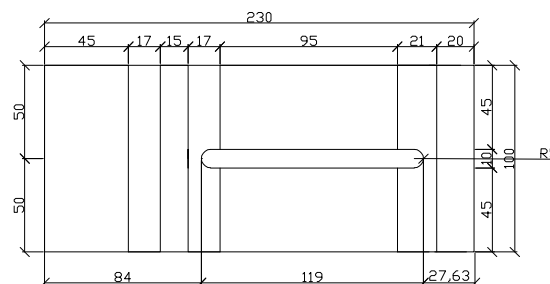
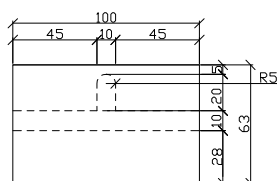
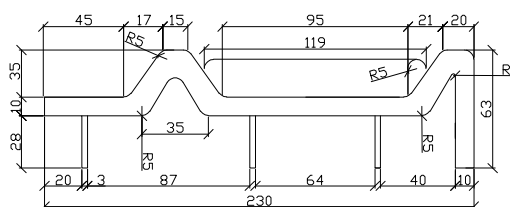
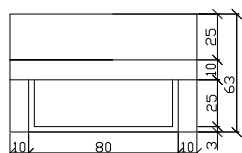


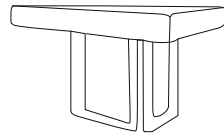
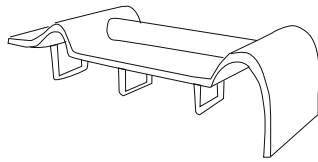
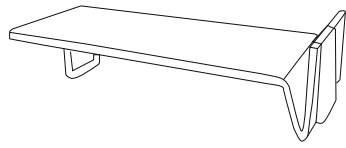
## MACY

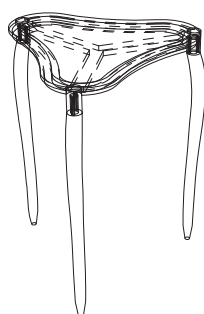
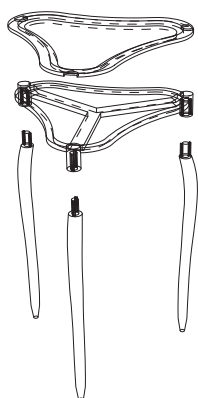
di Laura Brignetti

La serie Macy nasce dall'esigenza di creare un imbottito, con struttura in acciaio cromato, dalle linee sobrie e discrete che si potesse inserire in un contesto museale senza entrare in conflitto con le opere esposte, ma cercando anzi di valorizzarle. Ispirate dalle classiche panche di legno a tutt'oggi presenti in molti musei, le dormeuse macy sono

contraddistinte da linee fluide e si relazionano tra loro creando geometrie funzionali, aggiungendo rispetto ad altre panche servizi quali piani di appoggio su cui poter scrivere e disegnare, od eleganti onde che si strutturano come portariviste a contenere cataloghi informativi delle opere esposte o brochure







## TAVOLINO

di Annamaria Seminara

Colorato e leggero, realizzato in PP, IL TAVOLINO si presenta come un utile supporto per esterni ed interni. Facile da montare, (smontato occupa pochissimo spazio) è comodamente trasportabile, inoltre il ripiano è un vassoio che può essere separato e gestito indipendentemente rendendolo perfetto oltre che per uso domestico e privato per la ristorazione e il catering. I tavolini si possono inoltre impilare in numero massimo di sei creando colonnine tortili colorate e pratiche ai lati dei buffet, vivace supporto nelle feste e negli aperitivi all'aperto







# ARMONY

di Michele Brasca

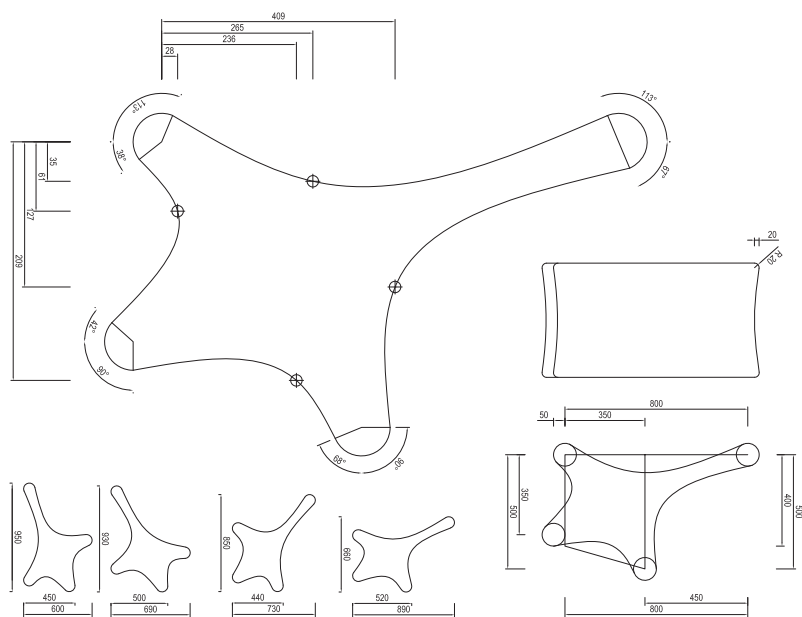


ArmonY è una sedia polifunzionale realizzata in poliuretano espanso adatta a persone giovani e dinamiche o che, semplicemente, hanno poco spazio disponibile.

rilassante chaise longue o due diverse tipologie di sgabello. Se la si utilizza su un lato diventa invece un divertente tavolino.



La sua linea essenziale e fortemente organica nasconde infatti quattro possibilità di utilizzo: a seconda del lato sulla quale viene appoggiata può infatti essere una normale e comoda seduta, una

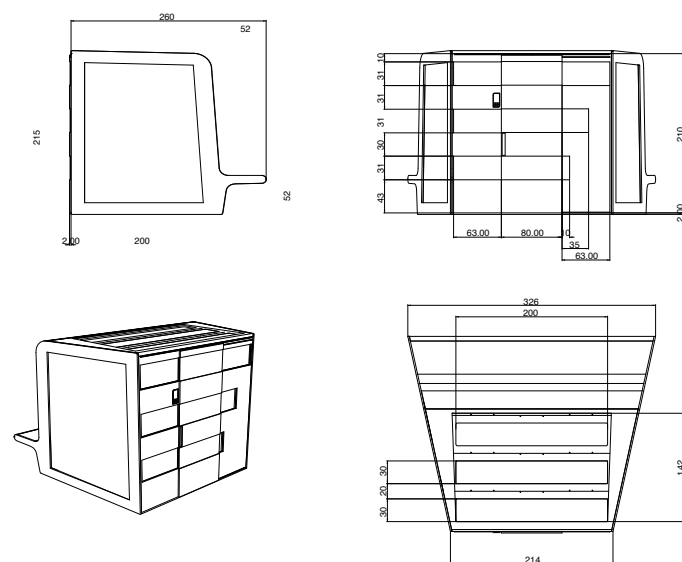


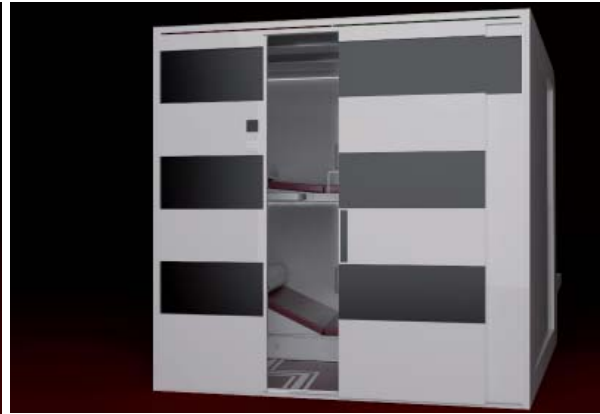
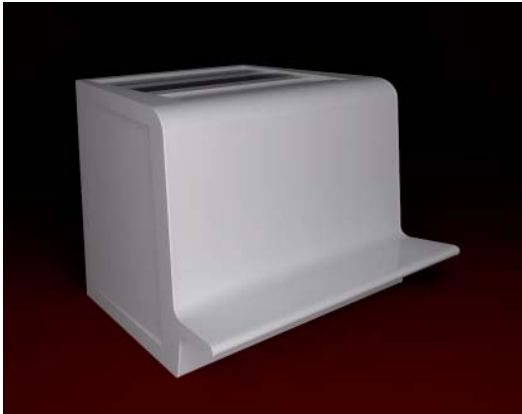


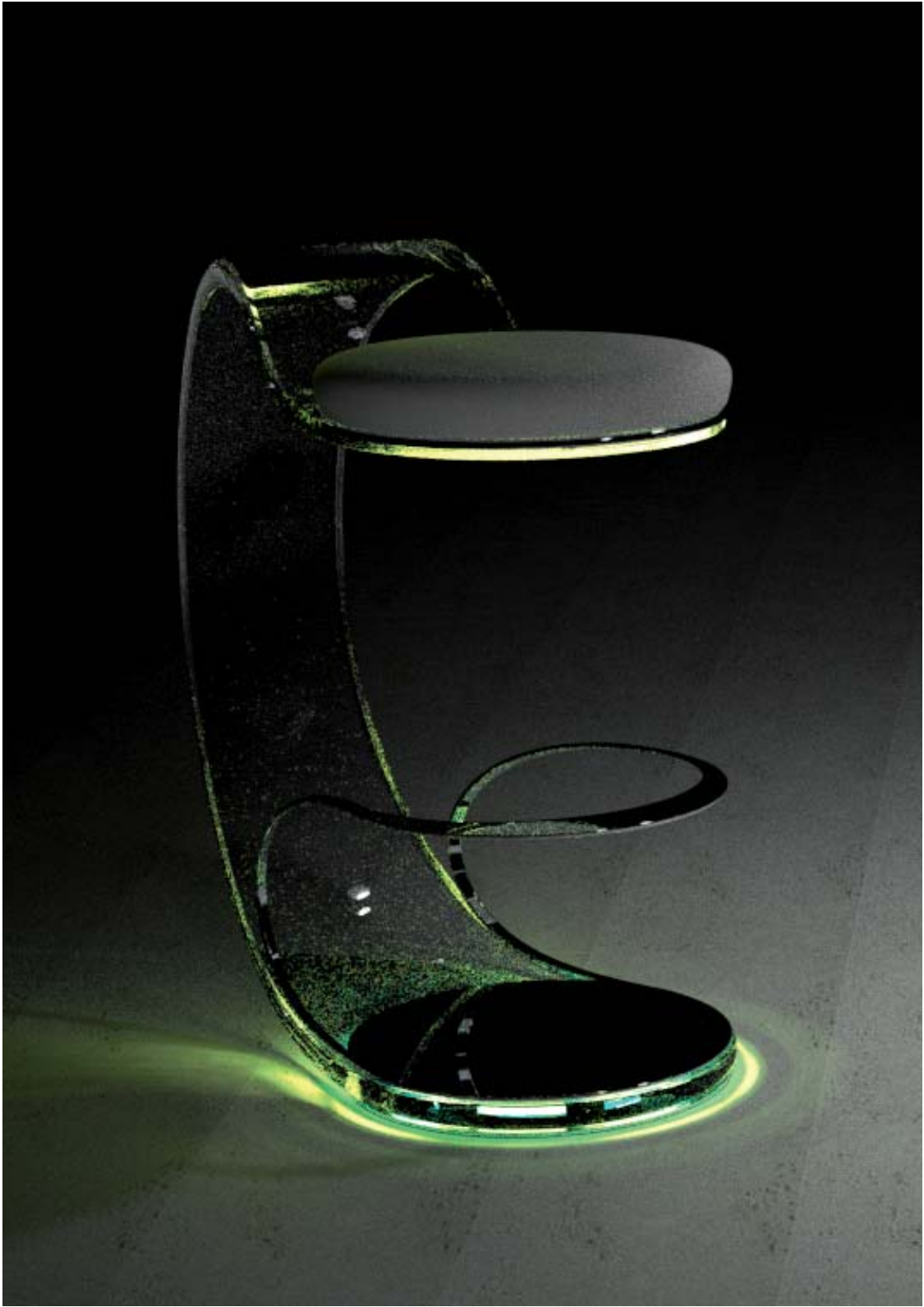
# SLEEPBOX BUSINESS CLASS

## di Sacha Gelosa

Capita spesso negli aeroporti di tutto il mondo di dover passare snervanti lunghe ore, quando non sono giorni, di attesa a causa di voli cancellati, scioperi o imprevisti. Sleep box è un'unità modulare polifunzionale che funziona sia da seduta che da cellula abitativa nella quale è possibile dormire o rilassarsi in attesa del proprio volo. Composta da diversi moduli di Policarbonato sleep box è caratterizzata da un accurato studio degli spazi e delle esigenze minime in grado di garantire il massimo comfort in un ambiente dalla cubatura estremamente ridotta.



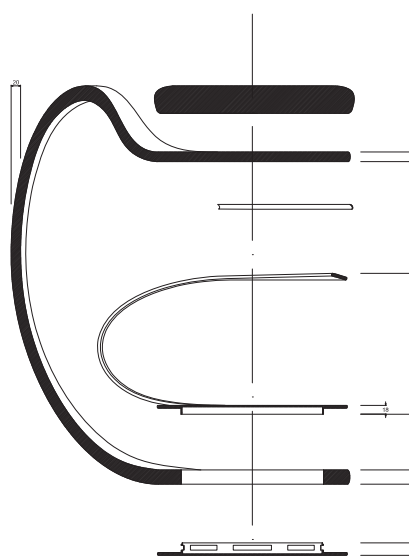
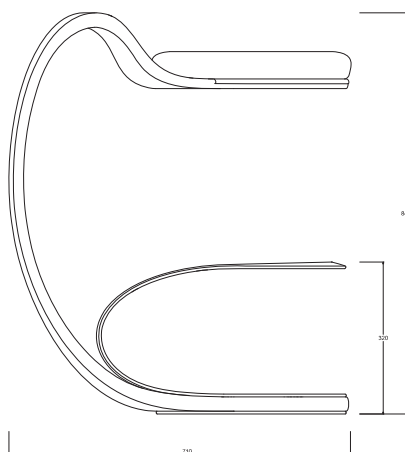


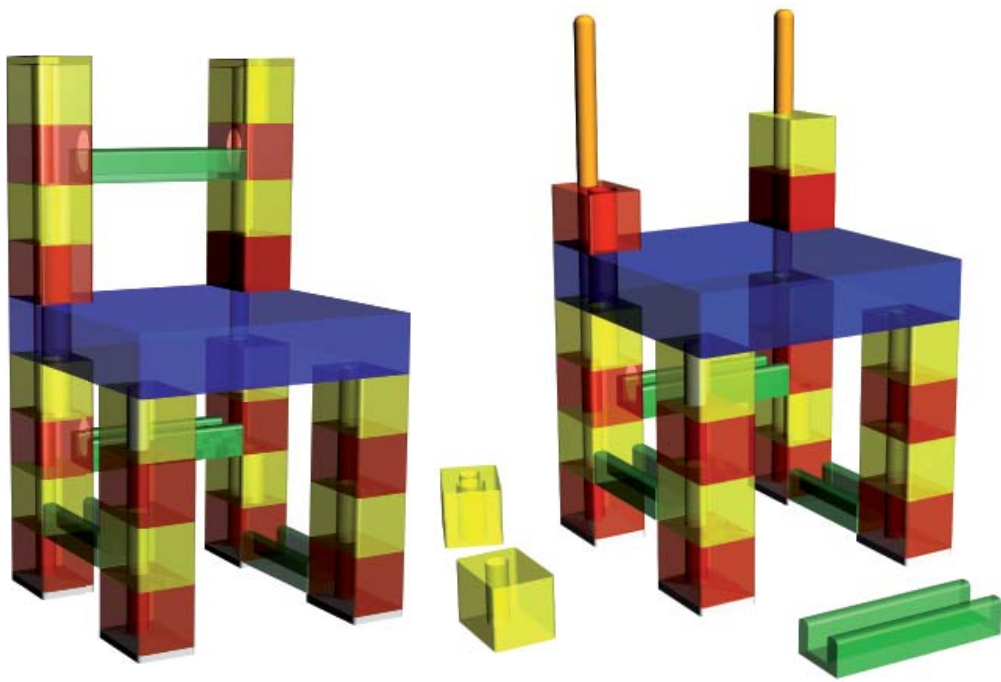


## ACRILICO

di Fabio Besti

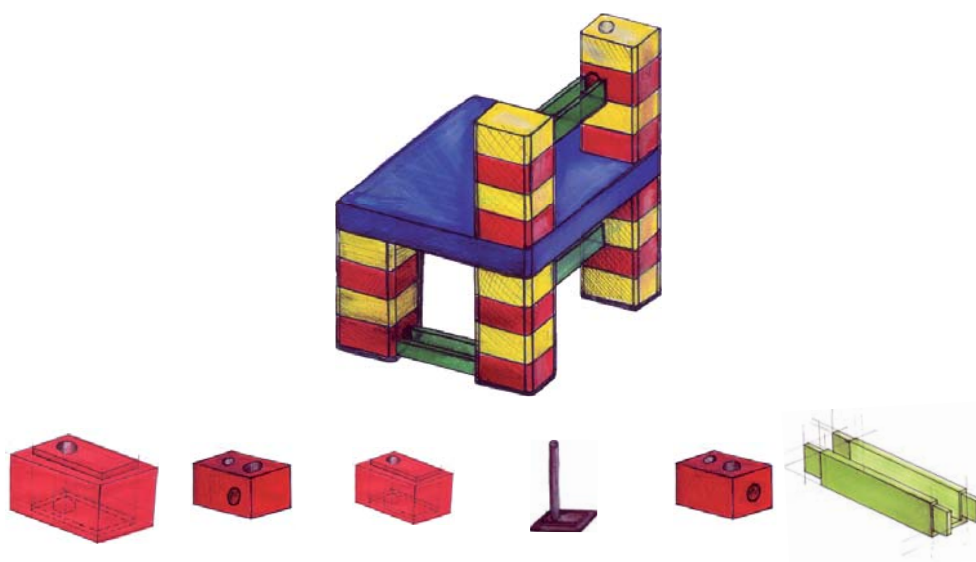
Acrilico è uno sgabello in policarbonato e acciaio che trasforma il movimento di chi ci sta seduto in energia luminosa: ciò è reso possibile dall'utilizzo di materiali piezo-elettrici che si polarizzano dopo avere subito una deformazione meccanica, producendo una differenza di potenziale che potrà essere utilizzata dalle sorgenti illuminanti. La struttura portante realizzata in policarbonato trasparente sottolineerà l'esperienza dell'utente convogliando gli effetti luminosi provenienti dalla base, nella quale sono contenuti tutti gli ausili tecnici che rendono possibile l'illuminazione d'atmosfera.





## OPPET di Cinzia Ferrario

Oppet è una seduta studiata specificatamente per i bambini a partire dai tre anni di età. Costituita da diverse elementi in polycarbonato trasparente colorato, che potranno essere montati dal bambino stesso a creare una seduta solida ma anche divertente in quanto, una volta montata, potrà essere utilizzata come percorso per biglie. Grazie alla trasparenza delle componenti il bambino potrà seguire il percorso da lui stesso creato in una serie di possibili combinazioni che determineranno altrettante varianti di seduta a stimolarne la creatività e la fantasia.

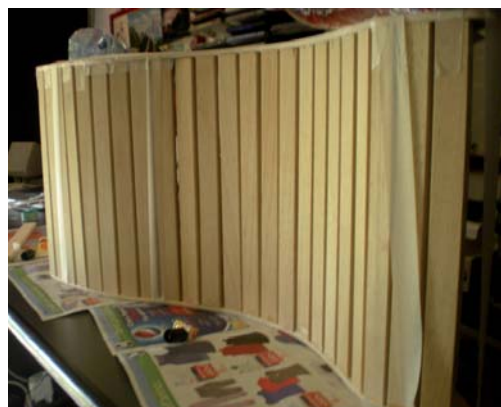




## SOS di Stefano Luppi

Seduta studiata specificatamente per i ponti delle navi da crociera, diporto e traghetti, ma che può trovare spazio anche presso ambienti caratterizzati da una piscina quali alberghi, Spa o privati, la chaise longue SoS si ispira con le sue forme morbide e sinuose alle onde del mare. Costituita da alluminio e teak la seduta parte dal presupposto che lo spazio a

bordo delle imbarcazioni debba essere capitalizzato al massimo, ecco perché è stata studiata per assolvere a più funzioni: da un lato è una chaise longue con comodi e pratici portaoggetti ricavati dal profilo, dall'altro è una seduta che permette a tre persone di sedersi comodamente a sorseggiare una bibita intorno ad tavolino.















## Gli Autori

### **Roberto de Paolis**

Si laurea con lode in Architettura al Politecnico di Milano nel 1983 con una tesi in composizione architettonica ed urbana, relatore Maurice M. Cerasi. Inizia l'attività professionale aprendo nel 1984 uno studio a Como, operando negli ambiti della progettazione architettonica, degli interni e dell'arredamento. Sotto la guida di Tomàs Maldonado consegue nel 1996 il dottorato di ricerca in Disegno Industriale con una tesi su Morfogenesi e progetto. A partire dal 1999 è chiamato da Alberto Seassaro a ricoprire incarichi didattici nel Corso di Laurea in Disegno Industriale al Politecnico di Milano. Ricercatore in Disegno Industriale dal 2000, svolge attività di ricerca nel dipartimento INDACO del Politecnico di Milano. Ha fatto parte, con Alessandro Deserti e Flaviano Celaschi, del gruppo di docenti che ha contribuito ad avviare presso il Polo regionale di Como il Corso di Laurea in Design dell'Arredo presieduto da Arturo Dell'Acqua Bellavitis e ad istituire i laboratori strumentali per la didattica in disegno industriale presso la sede di Como. E' stato promotore e coordinatore dei Master in Furniture Design e Fashion and Textile design, attivati presso il Campus di Como. E' promotore di scambi internazionali Erasmus con università straniere e Tutor di attività di Tirocinio. E' relatore di numerose tesi di laurea in design.

### **Matteo Tresoldi**

Nato a Milano nel 1965. Laureato nel 1992 presso il Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura. Dal 1989 lavora come libero professionista su progetti di architettura, interior design e product design. Dal 1992 al 1998 ha lavorato in collaborazione con l'Atelier Mendini per progetti di architettura, mostre, allestimenti, negozi, collezioni d'arredo. Dal 1993 al maggio 1996, ha scritto diversi articoli per le riviste "Casa & Giardino" e "Ottagono". Dal 1993 al 1996 è stato assistente presso il Politecnico di Milano per i corsi dei professori Coradeschi, Polistina, Longoni. Dal 1995 al 1998 è stato responsabile del Laboratorio di Fotografia del Dipartimento INDACO del Politecnico di Milano, tenendo corsi di fotografia. Dal 1998 al 2006 ha lavorato con Ambrogio Tresoldi fondando lo Studio Tresoldi Architetti Associati. Dal 2006 è professore a contratto al Politecnico di Milano, Facoltà del Design, insegnando nel corso integrato Laboratorio di Design dell'Arredo. Dal 2007 con Michela Pagani ha fondato lo studio Pagani Tresoldi Architetti, che sviluppa in Italia e all'estero, progetti di architettura, interior e product design.



## **Giorgio Buratti**

Laureato in Disegno Industriale, Master in Ergonomia e Dottorando di Ricerca in Disegno Industriale, collabora da svariati anni col Politecnico come cultore della materia presso i laboratori di progettazione del Prof. Arch. Roberto De Paolis. Autore di pubblicazione e ricerche nel campo del Design e dell'Ergonomia, ha insegnato a Basilea nei programmi per scuole secondarie ed è curatore di conferenze ed eventi sui temi della progettazione e del rapporto uomo-sistema. Collabora col consorzio Polidesign e con importanti studi milanesi tra cui Isao Hosoe Design e studio Valla, dal 2008 è Socio fondatore di Ergodesign dove segue come consulente importanti organizzazioni pubbliche e private quali Confindustria, DHL, Luxottica, Siad, Saint-Gobain, Brembo, ospedali Riuniti Bergamo.

## **Luca Dellerà**

Si laurea in Disegno Industriale al Politecnico di Milano e prosegue la formazione con un Master in Ergonomia; collabora come cultore per la materia "Ergonomia applicata al progetto" seguendo fino ad oggi con il Prof. Arch. Roberto De Paolis nei laboratori di progettazione. Implementa, con il consorzio Polidesign, concept design per prodotti afferenti al settore articoli per infanzia, sedute da esterno e attrezzature sportive con particolare interesse all'aspetto cromatico e materico. Partecipa al corso sul "Design" all'interno dei programmi scolastici per scuola secondaria superiore in Basilea negli anni dal 2007 al 2010.

Dopo aver collaborato presso lo studio Isao Hosoe Design, studio Valla, dove è tuttora responsabile del settore Design realizza come socio fondatorei Ergodesign, società di progettazione e consulenza nel campo della progettazione e dell'ergonomia che ha tra i principali interlocutori Confindustria, Brembo, DHL, Luxottica, Saint Gobain, Ospedali Riuniti Bergamo.

## **Emanuele Lupidi**

Nato a Macerata nel 1984, inizia la sua formazione presso la sede di Ascoli Piceno del Corso di Disegno industriale ed ambientale, laureandosi con una tesi in ergonomia applicata. Nel 2005 partecipa alla mostra Moa Casa a Roma nella sezione "Ergoliving" con il progetto "method", seduta trasformabile. Prosegue la sua formazione al Politecnico di Milano, laureandosi con lode nel 2008. Durante il periodo di studi si rapporta con il mondo aziendale e professionale, attraverso gli stage formativi promossi dalle università presso la Poltrona Frau e lo studio di progettazione Carlo Contin.

Al momento attuale collabora con studi del territorio lombardo come consulente grafico/visualizer e responsabile della progettazione.

Nel Marzo 2011 inizia l'attività di cultore della materia presso il laboratorio di progettazione di design dell'arredo del professor arch. Roberto de Paolis.







