

I PROGETTI

MACHIA

Fabio Viale

Machia è un **progetto di arte pubblica partecipativa che esplora la relazione tra spazio, comunità e trasformazione urbana**. Utilizzando il lavoro di Fabio Viale come case studies, gli studenti di Social Innovation Design hanno sviluppato un piano di raccolta dati con interviste, osservazioni e paper accademici, analizzando le reazioni della comunità all'opera. *Machia*, concepita come installazione sperimentale, sarà posizionata in un luogo specifico e complesso del Parco Peccei, scelto per il suo potenziale di attivazione. **È pensata come elemento inserito nello spazio pubblico** che dialoghi con esso, con un attento monitoraggio per comprenderne le sorti: sarà preservata o vandalizzata? Dal punto di vista curatoriale, l'intervento rompe con la logica monumentale tradizionale: l'artista mantiene l'anonimato, rinunciando al controllo autoriale per lasciare che sia la comunità ad appropriarsene, a riscriverla e trasformarla. Un'azione di attivismo urbano che ridefinisce la partecipazione attiva e fa dell'arte un dispositivo sociale e rigenerativo, capace di produrre memoria, identità e relazioni.

Fabio Viale (Cuneo, 1975) è uno scultore di fama internazionale noto per la sua capacità di trasformare il marmo in opere sorprendenti che ridefiniscono il rapporto tra arte classica e contemporanea. Nel 2002 realizza *Ahgalla*, una barca interamente in marmo capace di galleggiare, esposta e varata in diverse città tra cui Venezia, San Pietroburgo e Mosca. Le sue opere sono state esposte in importanti musei, fiere e gallerie d'arte in tutto il mondo, da New York a Basilea, da Londra a Milano.

LAICOS

Il social table progettato da tre studenti del terzo anno di Product Design, in collaborazione con Social Innovation Design e Gianluca Bocchetta / Velvet Studio, è **un monumento pubblico inteso come luogo di attivazione e aggregazione**. Pensato come dispositivo sociale e culturale, nasce da un piano a medio-lungo termine sviluppato con gli stakeholder per garantirne uso, cura e manutenzione. Un progetto transdisciplinare che coniuga design, partecipazione e impatto urbano.

RIQUALIFICAZIONE DEL CAMPO DA BASKET

Edoardo Bansone e Corn79

Il campo da basket viene trasformato in un'opera di arte urbana, realizzata dagli artisti Edoardo Bansone e Riccardo Corn79 Lanfranco. L'opera unisce arte e sport, trasformando il campo da basket in un punto di riferimento visivo e aggregativo per la comunità e rafforzando il legame tra il quartiere e i suoi spazi pubblici. L'intervento si integra con le attività delle società sportive locali, promuovendo l'inclusione sociale attraverso lo sport e la cultura urbana, con l'obiettivo di valorizzare il campo da basket non solo come spazio di gioco, ma come luogo simbolico per il quartiere.

Riccardo Corn79 Lanfranco, membro del collettivo torinese Il Cerchio e le Gocce – tra i principali promotori della street art in Italia dal 2001 – ha contribuito alla valorizzazione culturale e visiva dello spazio pubblico attraverso interventi artistici di rilievo. **Edoardo Bansone**, con il suo stile distintivo nel graffiti-writing, porta un approccio dinamico e personale alla riqualificazione dello spazio urbano.

I PROGETTI IAAD.

CASA PER BARRIERA DESIGN DISTRICT

Stefania Massa e Alessia Furnari (Interior Design III)

Il progetto prevede la realizzazione di una sede per Barriera Design District nel cuore della borgata Cervino. Pensata come fulcro dell'associazione, **ospiterà una residenza per artisti e una galleria dedicata all'arte contemporanea**. L'obiettivo è creare uno spazio aperto al dialogo e alla partecipazione, dove l'arte si vive quotidianamente e diventa strumento di coesione e rigenerazione sociale.

OASI – BAGNO PUBBLICO

Simone Pezzulli (Product Design III)

Il progetto mira a creare un bagno pubblico innovativo all'interno del parco, unendo sostenibilità e benessere per chi frequenta lo spazio urbano. La struttura modulare risponde alle esigenze ambientali e sociali, con sistemi per la produzione di fertilizzanti e biocombustibili dagli scarti umani. Un'area verde esterna permetterà inoltre agli utenti di sostare e godere della natura, creando un ponte tra l'ambiente

urbano e naturale.

CAMPO DA BASKET

Valeria Aponte (Product Design III)

Il progetto mira a riqualificare il campo da basket con un intervento che unisce design, funzionalità e partecipazione sociale. Saranno **restaurate le strutture principali del campo e inserito un tabellone segnapunti analogico**, pensato come oggetto di design urbano e punto di aggregazione. L'iniziativa valorizza lo spazio pubblico come luogo di sport e identità.

CAMPO DA BASKET – IDENTITÀ VISIVA

Stefano Lamberti (Communication Design III B)

Il progetto prevede il **supporto alla fase di ideazione e progettazione delle grafiche** per il campo da basket e la partecipazione attiva alla realizzazione pittorica sul campo. È stata inoltre **ideata una mascotte originale**, pensata per rappresentare in modo autentico l'identità del campo e lo spirito multiculturale del quartiere che lo ospita.

CHIUSINI NARRATIVI

Gaia Toffanello (Interior Design III)

Nel cuore di Barriera di Milano nasce un progetto che ridà voce ai vuoti urbani lasciati dai chiusini mancanti. Attraverso mappature, rilievi e sguardi attenti sul territorio, prende forma un'alternativa alla ghisa: **ogni chiusino diventa un'opera d'arte, un segno visibile, narrativo e vibrante**. La strada si fa tela, si anima di storie e diventa una galleria d'arte a cielo aperto. Un gesto corale che riscopre e celebra l'anima del quartiere con Barriera Design District, un segno di identità e comunità.

ETICHETTA VERMOUTH LE ROI

Miriam Minizzi (Communication Design III)

Progetto di ricerca per l'etichetta del Vermouth Le Roi, ispirata al design visionario di Carlo Mollino e al suo bosco danzante. Attraverso esplorazioni visive del quartiere Barriera di Milano, dell'Archivio Mollino e di diversi locali torinesi, l'etichetta unisce elementi naturali e urbani in una figura onirica in fusione con gli alberi. Il progetto rientra nel programma P+Arts, in collaborazione con Velvet Studio e guidato dalla docente Lucrezia Nardi.

