

L'arte in azienda

27

Auremmo pensato di realizzare, all'interno delle aziende, un'ambientazione che richiami un artista. Quest'ultimo viene scelto prendendo spunto dalle mostre in programmazione nel territorio dove risiede l'azienda.

Un percorso incuriosirà e indirizzerà il lavoratore verso lo spazio dedicato, attraverso oggetti ed installazioni.

L'ambiente sarà decorato con grafiche e oggetti per ricreare le caratteristiche dell'artista o le ambientazioni dei quadri più importanti. La scena verrà completata da totem e volantini della mostra. Parallelamente abbiamo pensato di esporre

in azienda alcuni oggetti (artistici e utili) realizzati con materiali abitualmente presenti negli uffici: **"Tutti possono fare arte con qualsiasi oggetto o materiale"**, questo è quello che vogliamo trasmettere con la seconda proposta: chiunque può essere un artista se stimolato da esempi concreti di arte fatta con materiali "poveri" e reperibili facilmente.



Ideato da:

Gaggia Lucrezia
Signori Anna



#lo sapevi

28

La proposta invita a condividere la curiosità sull'arte tramite social, indicati con hashtag presenti sulla macchina del caffè.

Partecipare permettere di vincere biglietti per gli eventi artistici e culturali in corso nel territorio dove risiede l'azienda.

Parallelamente sono presenti in azienda manifesti con messaggi dedicati all'artista presentato con la macchina del caffè.



Ideato da:

Tirado Mesafo Juan



L'arte del benessere

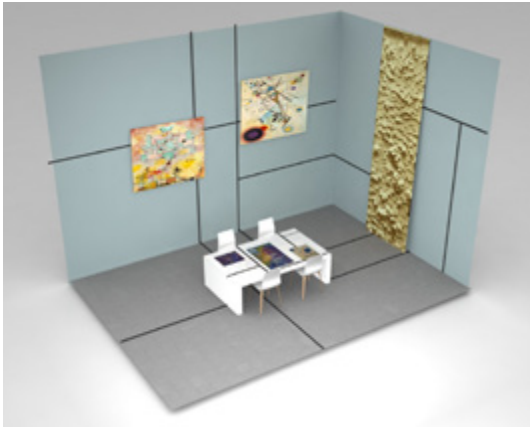
29

***Il nostro progetto si sviluppa
intorno al riadattamento dei locali
di ristorazione di una ipotetica azienda
in chiave artistica.***

Il focus va su una delle aree di quotidiana fruizione, nonché legata ad un'azione in cui è favorito il dialogo e lo scambio: il pasto. Per portare l'arte ed i suoi benefici in questo contesto abbiamo ipotizzato di creare un allestimento a tema artistico che vari mensilmente, **in modo da costituire una continua sorpresa e mantenere sempre acceso l'interesse e la curiosità dei dipendenti.** L'intervento consiste

nel trasformare alcuni spazi (pareti) ed elementi d'arredo (tavoli) in vetrine nelle quali inserire locandine ed immagini ad esse correlate inerenti a mostre, film, eventi culturali della zona che si svolgono nel determinato periodo.

A favorire l'interazione tra i dipendenti stessi e l'azienda sarà una bacheca adibita a opinioni, proposte e organizzazione della vita culturale dell'azienda.



Ideato da:

Lazar Bianca
Sorasio Silvia

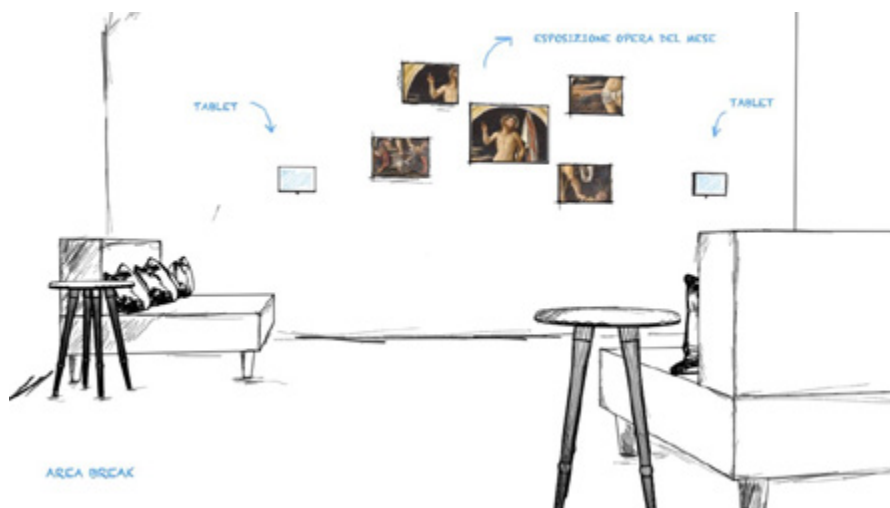
Benessere e impresa

30

Nella ricerca su come proporre l'arte visiva all'interno delle aziende, ho scelto di focalizzarmi sull'area break di un'ipotetica azienda manifatturiera.

Innanzitutto, ritengo necessario che questa specifica area debba essere distaccata rispetto agli ambienti effettivi di lavoro e che occupi quindi spazi dedicati esclusivamente al relax post-pranzo o alla semplice pausa caffè. Oltre ai distributori automatici (bevande, snack,...) e alle sedute confortevoli, trovo interessante inserire una sezione (parete o ulteriore stanza)

interamente destinata all'allestimento di fotografie raffiguranti dettagli, parti di opere di arte visiva, contemporaneamente esposte (in forma originale) all'interno dei Musei Civici del territorio circostante. **Per creare un rapporto vivo tra azienda e arte visiva, è previsto un aggiornamento mensile.**



Ideato da:

~~~~~  
Calfa Chiara

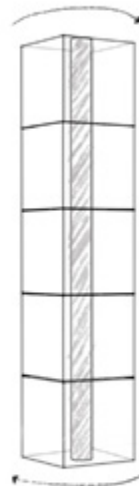
# L'arte di mettersi in gioco

31

*L'obiettivo è trasmettere ai dipendenti di un'azienda la passione e la curiosità nei confronti di un artista o di una corrente artistica attraverso un percorso didattico-installativo, che sia direttamente ispirato al mondo ludico dell'infanzia.*

Struttura fondamentale del progetto di interazione è un totem modulare che si ispira al rompicapo più famoso del mondo: il cubo di Rubik. Ogni cubo che costituisce la struttura presenta stampata su ogni faccia un dettaglio di un'opera dell'artista preso in esame e può ruotare su se stesso

grazie ad un perno circolare presente al suo interno. **La finalità dell'installazione è dunque quella di far sì che il dipendente dell'azienda, incuriosito, si diverta a ricostruire l'immagine di partenza presente su ogni faccia del totem.**



**Ideato da:**

Argenziano Giulia



Hodor Eterna Andreea  
Migala Anna Rita

**La tecnologia di proiezione laser è in grado di coinvolgere le persone in modo straordinario** e di dare vita agli oggetti inanimati, raccontando storie davvero coinvolgenti. L'obiettivo è **"dare vita"** a spazi monotoni (come corridoi e spazi non utilizzati) con l'utilizzo di proiettori dotati di sensori. L'utente entra in contatto con la proiezione e da qui si possono creare interattività più o meno complesse.



Pacicosvschi Alexandru  
Rodeschini Stefano

# Video Art

La nostra idea di video ha voluto focalizzarsi sul rapporto fra le sensazioni negative che vengono a crearsi in una situazione lavorativa stressante e quelle positive che l'arte potrebbe favorire in tale contesto. L'arte è stata rappresentata sia attraverso elementi espliciti, quali immagini di opere conosciute, sia tramite elementi che richiamano **l'arte intesa come colore e positività nella vita di ogni lavoratore.**

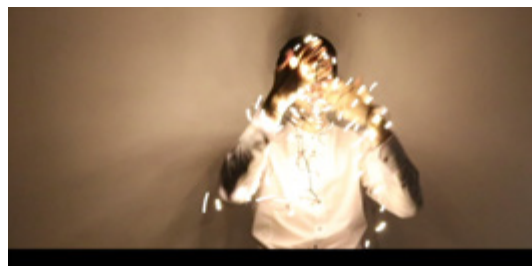


## Ideato da:

Bagnoli Lenotti Alice  
Gorfer Sara  
Tambani Patrizia

# Videoarte

Il progetto verte alla realizzazione di un'opera di videoarte della durata di 2 minuti incentrato sulla tematica del binomio arte e welfare aziendale. La prima fase è la presentazione del filmato attraverso tutti i canali digitali dell'azienda. In primo piano il concetto di individualità, mettendo in luce **la personalità di ogni singolo dipendente.** Ciò viene trasmesso attraverso delle performance di body art. Il passaggio successivo, nonché cuore del progetto, sarà rendere **i dipendenti i veri protagonisti di opere di videoarte.**



## Ideato da:

Alcalà Ortega Liliana  
Caprini Thomas  
Carneri Michela  
Piccoli Monica

# AI² & coffe break

42

AI² è costituito da quattro cubi sovrapposti verticalmente, di cui tre aperti da un lato che permettono di posare al loro interno cataloghi, libri, etc. riguardanti l'arte ed eventuali mostre o eventi di carattere artistico. Il cubo che si trova più in alto è chiuso su tutti i lati, ma grazie al foro centrale permette di guardare all'interno. Vengono richiamati così curiosità ed interesse del fruitore che scoprirà di poter osservare brevi video e presentazioni su mostre ed eventi artistici che cambieranno periodicamente. Come in una "scatola magica"!



## Ideato da:

Coppe Sabrina  
Fontanella Eleonora  
Tommasello Federica

# ARTtech

Un progetto coordinato che parte dalla macchina del caffè con cialde "info art" e si sviluppa con una app dedicata per approfondire i temi e in giochi, sempre on line, per vincere accessi ad eventi culturali.



## Ideato da:

Lamesso Matilde  
Pilon Eleonora  
Salmaso Alice

# L'arte del benessere

**Abbiamo pensato di lavorare su zone abituali per un'ipotetica azienda in cui gli spazi comuni vengono rivestiti con riferimenti culturali di vario tipo.**

Abbiamo pensato di inserire degli info point all'interno dell'azienda con lo scopo di mettere in evidenza eventi culturali, mostre e manifestazioni. Inoltre abbiamo ideato dei corridoi con un sistema di esposizione in modo da creare una collaborazione con licei artistici e Accademie, favorendo la crescita di giovani artisti emergenti.



## Ideato da:

Dallapiccola Erika  
Delladio Isacco  
Dellasega Filippo  
Ferrara Giovanni  
Foresti Alessia

# Connecting dots

**Il concept del progetto, ruota attorno a quattro punti principali: interattività, sviluppo delle relazioni tra colleghi, cultura ed intrattenimento.**

Abbiamo pensato di creare un'area riservata sul sito dell'azienda, dedicata ai dipendenti; qui sarà possibile accedere a dei quiz a tema artistico grazie ai quali si potranno accumulare dei punti. Attraverso l'uso di un proiettore o di schermi nell'area relax verranno proiettate immagini a tema artistico dotate di codice QR. Tramite questa stessa procedura il dipendente potrà accedere ad altre modalità di intrattenimento come il salvaschermo e le porte dei bagni, ottenendo così ulteriori punti.



## Ideato da:

Ascheri Ambra  
Brianese Eugenia  
Cattazzo Silvia  
Giaquinta Martina

# Tavolo mensa

44

**Il progetto si ispira ad uno pezzo di desing molto famoso, Mezzadro di Achille Castiglioni, danno vita ad un oggetto innovativo.**

Questo tavolo trova collocazione nelle sale mensa e in aree relax. Sul tavolo è stato inserito un display lcd con gestione tramite app. Qui saranno fatte passare informazioni arte, artisti ed eventi. In abbinamento al tavolo, abbiamo creato una serie di totem, dove fornire informazioni dedicate all'arte e agli eventi.



## Ideato da:

Biassi Nicola  
De Rossi Cristian

# Frammenti d'arte

**Frammenti d'Arte è una composizione di specchi deformati che richiamano tre esempi di movimenti artistici: Cubismo, Impressionismo e Puntinismo.**

Gli specchi sono abbinati ad un monitor mobile, che proietta immagini di quadri con informazioni relative a mostre e al quadro stesso. Lo specchio può essere appeso o sorretto da un piedistallo semplice ed elegante, con diversi colori; la sua linea si può adattare a qualsiasi ambiente.



## Ideato da:

Pagani Aliona  
Pedrina Silvia

# BETTArt

L'area caffè si trasforma in un corner informativo – interattivo sia sul mondo artistico, sia per favorire una sana alimentazione. **L'arte incontra la cultura del corpo**, unendo il benessere della mente e quello del fisico.

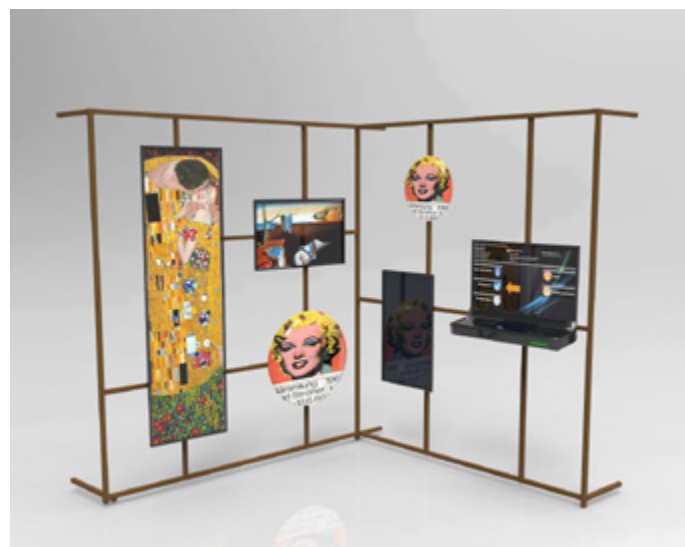


**Ideato da:**

Covezzi Giorgia  
Dell'Acqua Irene

# Mondrian steel

Mondrian Steel è nato dall'idea di **intrattenere e rilassare il lavoratore promuovendo l'arte**, ispirandoci alle opere di Mondrian. È in acciaio e si può adattare a parete o ad angolo tramite un sistema di movimento, attraverso un perno e l'aggiunta di ruote su un lato. Fissati alla struttura abbiamo quattro monitor, uno di questi possiede un sistema touch e permette di stampare biglietti per mostre ed eventi; altri due sono interattivi, con lo scopo di far interagire il lavoratore con l'arte tramite quiz e giochi rilassanti. L'ultimo compie una funzione puramente visiva, riproducendo video ed immagini.



**Ideato da:**

Menozzi Martina  
Rossi Edoardo  
Scarioni Ilaria

# Giochiamo con l'arte

46

**La nostra proposta non vuole far piacere l'arte all'osservatore, vuole tuttavia portare consapevolezza e "stuzzicare" le persone.**

Vogliamo giocare sull'arricchire culturalmente le persone attraverso metodi che non siano pesanti. I principali progetti che abbiamo pensato di realizzare si possono suddividere in due proposte di allestimento, **sala d'attesa** e **servizi igienici**, e due che potranno essere sviluppati come applicazione per smartphone: **trova la parola** e **ricomponi l'immagine**.

| LUNEDÌ    | MARTEDÌ | MERCOLEDÌ | GIOVEDÌ | VENERDÌ |
|-----------|---------|-----------|---------|---------|
| giallo    | verde   | arancione | blu     | giallo  |
| blu       | rosso   | azzurro   | verde   | azzurro |
| verde     | azzurro | rosso     | rosa    | rosso   |
| rosso     | giallo  | giallo    | azzurro | verde   |
| arancione | rosso   | blu       | rosso   | blu     |
| rosa      | verde   | verde     | giallo  | rosa    |

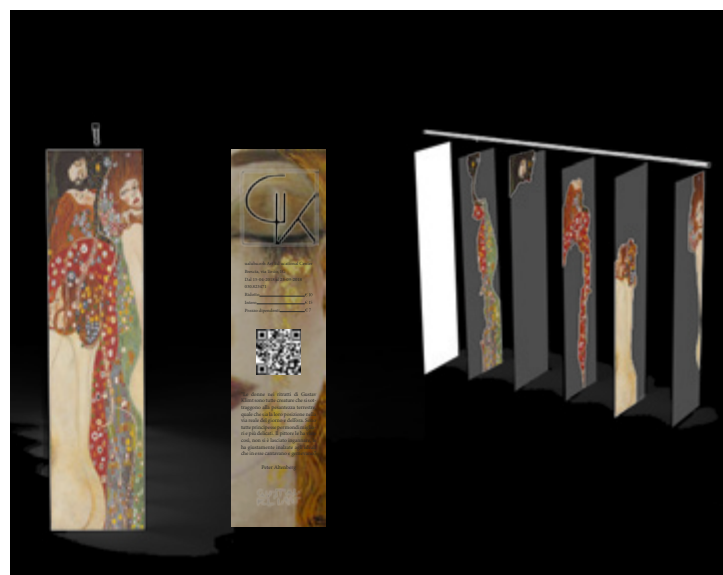


## Ideato da:

Corsi Giulia  
Fantoni Alessio  
Mancuso Francesco

# Point of view

Una struttura essenziale e allo stesso tempo intrigante, che sollecita immediatamente engagement nell'osservatore. Una soluzione che trova facilmente spazio in ogni ambiente, a basso costo e modificabile in base agli eventi artistici e culturali.



## Ideato da:

Boccadoro Rachele  
Roveda Chiara  
Soldi Sara  
Tagliapietra Irene

# Se l'arte facesse parte del tuo essere?

Il nostro video vuole comunicare come l'arte possa interagire con noi, diventando parte del nostro essere. Arte = Welfare.

L'arte può aiutarci ad evadere dalla monotonia di tutti i giorni. Noi ci siamo immedesimati nella tela; abbiamo preso in considerazione alcune delle opere più famose e conosciute, riprendendo periodi e correnti artistiche differenti. Ogni quadro che ci siamo "tatuati" sulla pelle lo consideriamo un po' nostro, ci ripicchiamo in esso, anche caratterialmente.



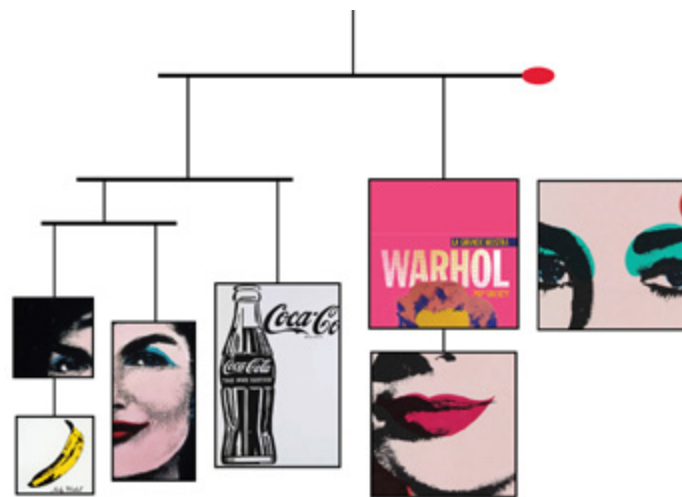
## Ideato da:

Menozzi Martina  
Rosi Edoardo  
Scarioni Ilaria

# Pannelli rotanti

Ci siamo ispirati alle opere sospese di Alexandre Calder, che con un leggero soffio del vento cambiano forma dando all'opera sensazioni e forme completamente diverse, e al lampadario iconico di Ingo Maurer.

Abbiamo pensato di affiancare al percorso aereo, un gioco il cui scopo è la vincita di biglietti per mostre d'arte. Per giocare abbiamo pensato di utilizzare i bicchierini del caffè; basterà scannerizzare con il proprio smartphone dei codici QR posti su bicchierini del caffè per essere coinvolti nel gioco che fornisce anche informazioni di carattere artistico e culturale.



## Ideato da:

Costa Camilla  
Reba Valentina  
Trevisan Marco  
Zaupa Chiara