



Questo Background Book vuole raccontare il mio percorso universitario tramite quelli che per me sono i progetti più significativi svolti durante i corsi frequentati al Politecnico di Torino.

I temi progettuali affrontati nei vari casi sono i più diversi, passando dal piegare la carta, alla lavorazione del legno arrivando fino a trattare temi di innovazione tecnologica passando anche per l'animazione virtuale.

Tutti questi progetti, che appaiono come profondamente diversi fra loro, sia nelle forme che nei materiali, sono però accumulati da quella che è la mia visione del Design: l'unione sinergica di funzionalità ed estetica mantenendo sempre un occhio sulla sostenibilità, sia sociale che ambientale.

This Background Book wants to tell my university career through those that are for me are the most significant projects which I carried out during the courses attended at the Politecnico di Torino.

The design themes addressed in the various cases are the most diverse, ranging from folding paper to woodworking, coming to deal with topics of technological innovation and passing through virtual animation.

All of these projects, which appear to be profoundly different from each other both in terms of shapes and materials, are, however, united by my vision of Design: the synergistic union of functionality and aesthetics while always keeping an eye on sustainability, both social and environmental.

**1** BACKGROUND BOOK 2019 - 2022 | C.M. Fabbri | Prof. P.F. Caliori

Politecnico di Torino - DAD

Politecnico di Torino  
DAD Dipartimento di Architettura e Design  
Corso di studi - Design e Comunicazione  
A.A. 2021/2022 - sessione Settembre 2022  
Relatore Prof. Pier Federico Caliori

# BACKGROUND BOOK

2019 - 2022

Clara Maria Fabbri

1

Clara Maria Fabbri 270722





# **BACKGROUND BOOK**

2019 - 2022

Clara Maria Fabbri

## premessa

Nasco a Milano nel Febbraio 2001 con entrambe i genitori ingegneri e quindi in una famiglia dalla mente più scientifica. Mi appassiono, invece, al mondo dell'arte sin da bambina; disegnavo costantemente lasciandomi ispirare dal mondo circostante, decisi così di frequentar il liceo artistico Umberto Boccioni di Milano. Nei cinque anni di liceo e nelle centinaia di ore passate a modellare creta e dipingere tele, mi rendo sempre più conto il solo gesto artistico non mi basta, ma che voglio poter unire la bellezza dell'arte con l'utilità della tecnologia per poterne usufruire nella vita di tutti i giorni.

Così scopro il mondo del design.

Mi iscrivo nel 2019 al corso di Design e Comunicazione al Politecnico di Torino, vedendo nel design un punto d'incontro tra arte e ingegneria.

Al politecnico ho imparato come progettare seguendo una metodologia scientifica; tuttavia, quando progetto, cerco sempre di dare importanza anche agli aspetti più estetici e artistici, perseguendo dei risultati che abbiano sia una componente artistica che utilitaria.

I was born in Milano in february 2001, with both parents engineers, so in a more scientific-minded family. Instead, I got passionate about the artworld since I'm a child; I used to draw constantly leaving myself to be inspired by the surrounding world, so I decided to attend the art school Umberto Boccioni in Milan. In the five years of high school and in the hundreds of hours spent modelling clay and painting canvas, I'm increasingly aware that only artistic act is not enough, but that I want to join the beauty of art with the utility of technology in order to be able to take benefit in everyday life.

So I discover the design world.

I apply in 2019 at the Design and Communication course at the Politecnico of Turin, seeing in design a meeting point between art and engineering.

At university I learned how to design following a scientific methodology; however, when I design, I always try to give importance also to the aesthetic and artistic aspects, pursuing results that have both an artistic and utilitarian part.

## indice

7	<b>Skin</b> Keyword Design I Paolo Maccarrone I 2020
17	<b>Levante</b> Keyword Design I Paolo Maccarrone I 2020
25	<b>Lampada Brooklyn</b> Design di scenario I Cristian Campagnaro I 2021
31	<b>Ekorace</b> Storytelling e animazione virtuale I Paolo Marco Tamborrini I 2021
37	<b>SM-OK</b> Design dell'esplorazione I Beatrice Lerma I 2022



## Descrizione del progetto

Skin è una famiglia di espositori per penne Bic Cristal realizzata interamente in carta piegata, tagliata, strappata e giuntata, senza l'ausilio di terzi elementi di qualsiasi genere. Il laboratorio di Keyword Design, attraverso questo progetto, punta a dimostrare che un elemento "debole" e bidimensionale come la carta, possa invece assumere tridimensionalità e, addirittura, diventare elemento portante, capace di sostenere il peso di 3 o più penne. Il nome del progetto *Skin* vuole rimandare a una dimensione umana, al soffice tocco della pelle, ad un caloroso abbraccio. Gli espositori presentano dunque forme antropomorfe che vanno a sorreggere le penne attraverso tre diverse soluzioni.

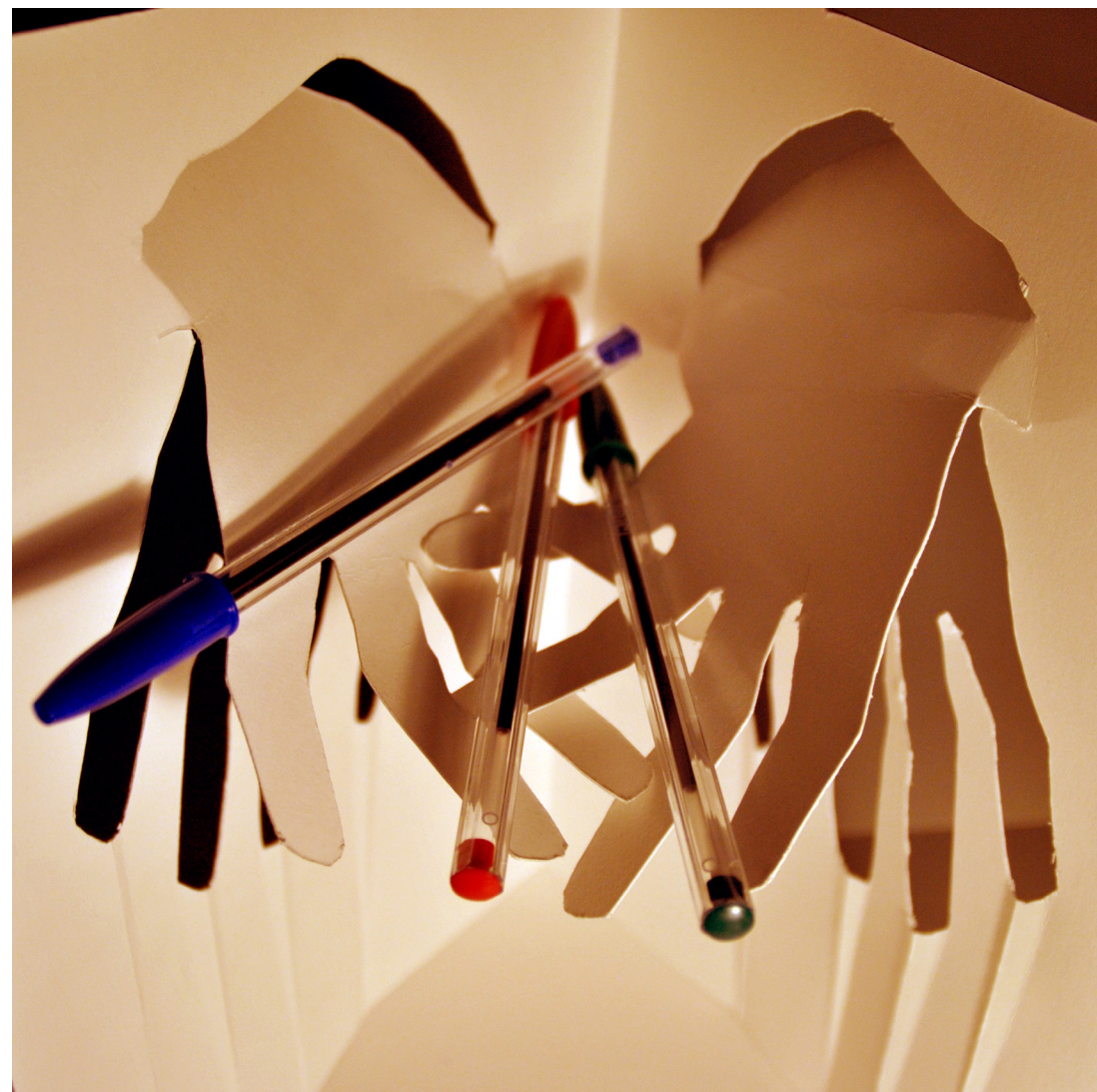
Nel primo caso, due mani giunte fuoriescono dal foglio di carta e si intrecciano per poter porgere le Bic attraverso un gesto gentile.

Nel secondo caso, riconosciamo la gestualità comune dello stringere la penna tra i denti come quando si ragiona.

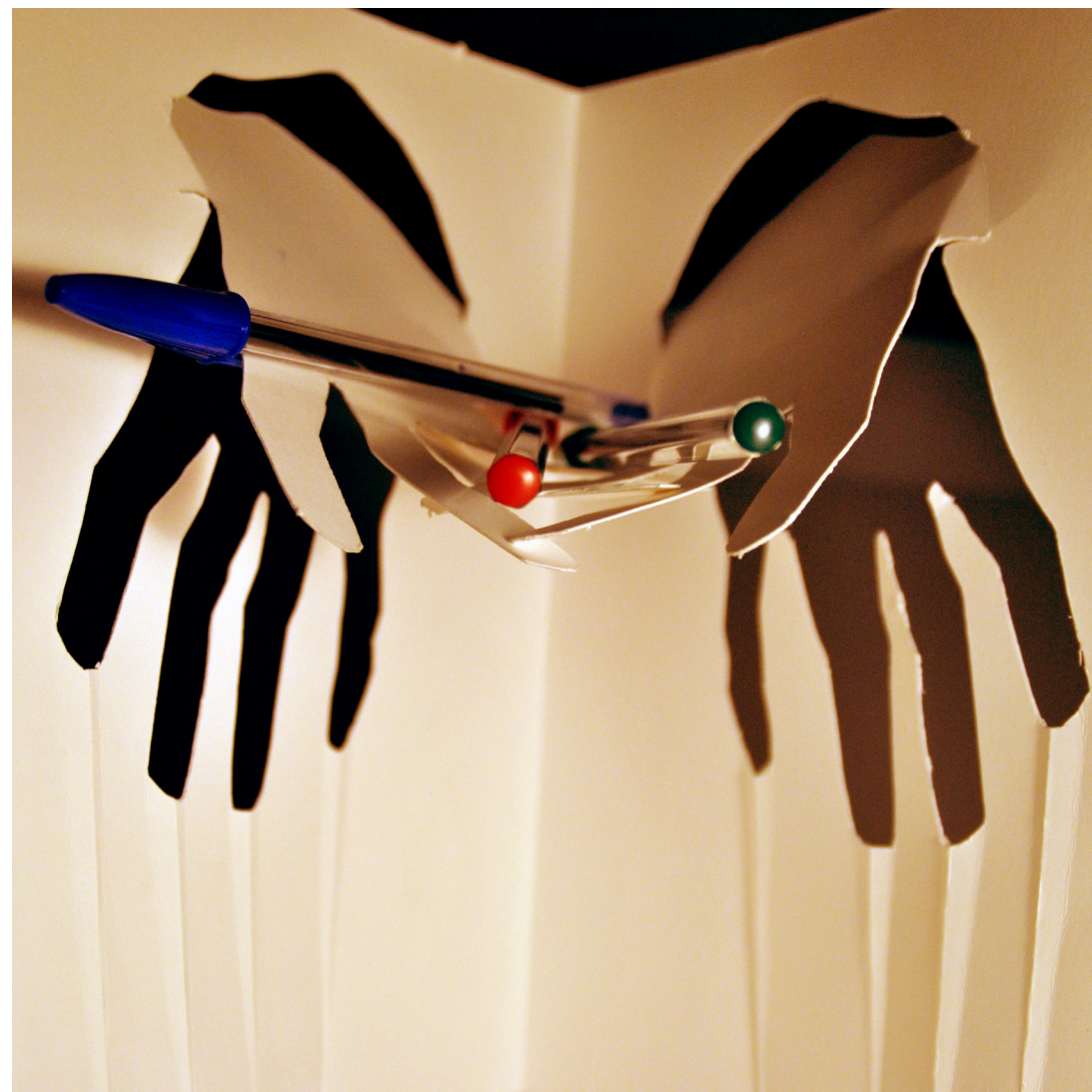
Nell'ultimo caso, invece, le penne diventano complementari all'espositore, rappresentando le ciglia di un occhio aperto.

## Project description

Skin is a family of Bic Cristal pen displays made entirely out of bent, cut, torn and spliced paper, without using any other element of any type. The Keyword Design course, through this project, aims to demonstrate that a "weak" and two-dimensional element as paper is, may assume three-dimensionality and even become carrier, able to sustain the weight of 3 or more pens. The name of the project *Skin* want to refer to a human dimension, to the soft touch of skin, to a worm hug. The exhibitors thus show anthropomorphic forms which go to support the pens through three different solutions. In the first case, two folded hands came out of the paper and interwine in order to offer the Bic through a gentle gesture. In the second case, we can recognize the common gesture of holding the pen between the teeth, for example when thinking. In the latter case, pens become complementary to the exhibitor, representing the lashes of an open eye.



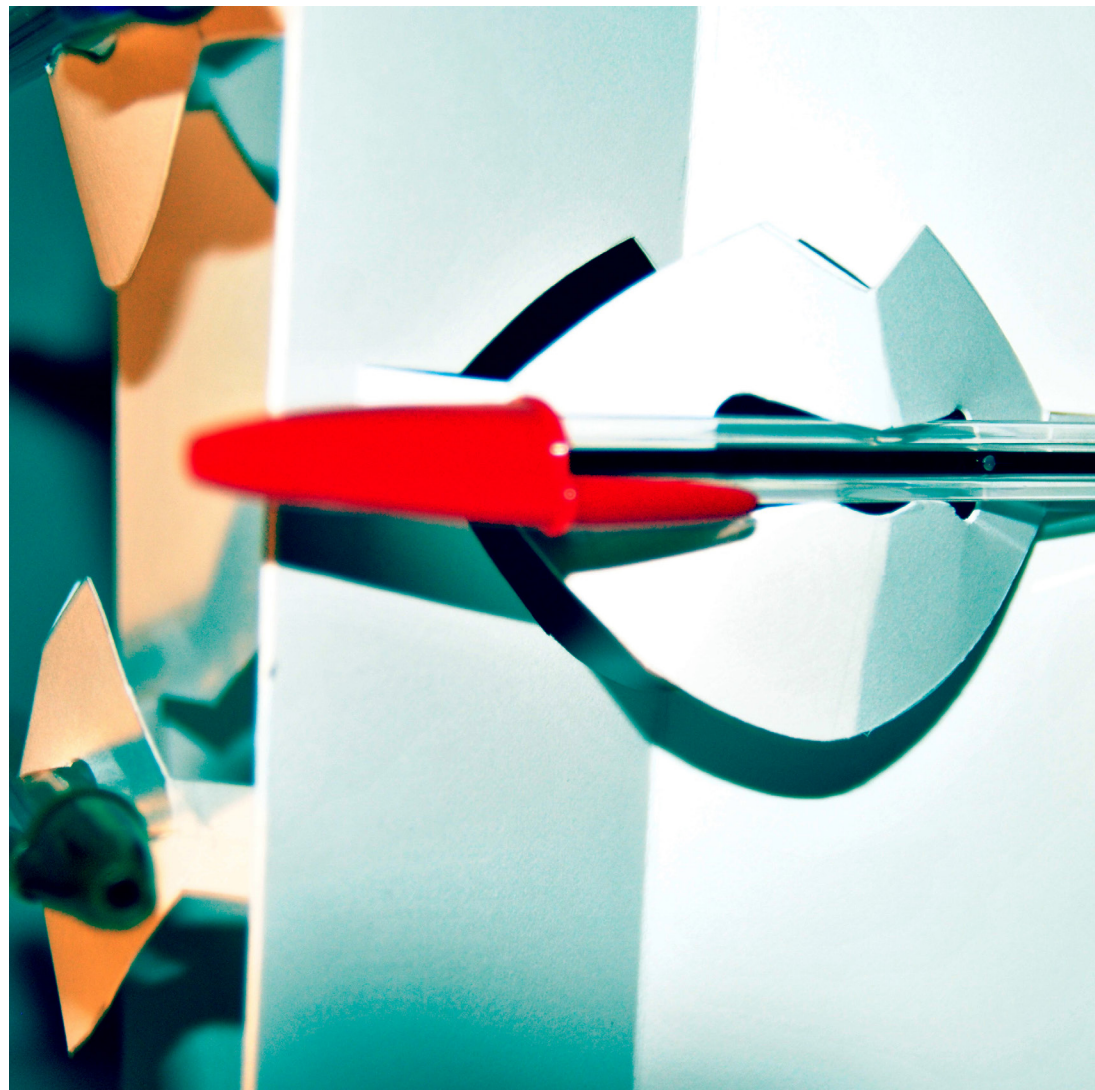
sopra:  
espositore 1, Mani



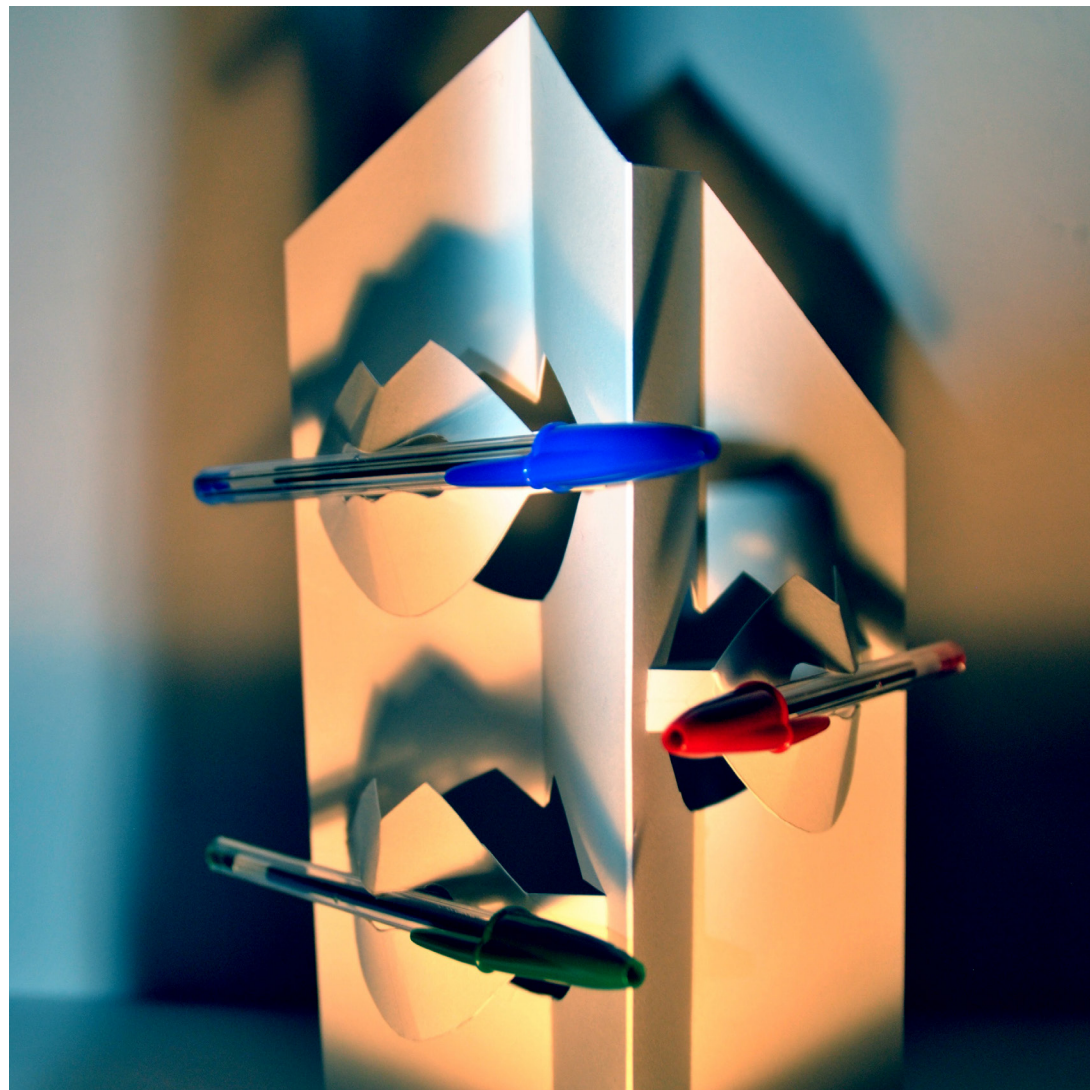
Background book

Skin





sopra:  
espositore 2, Bocca

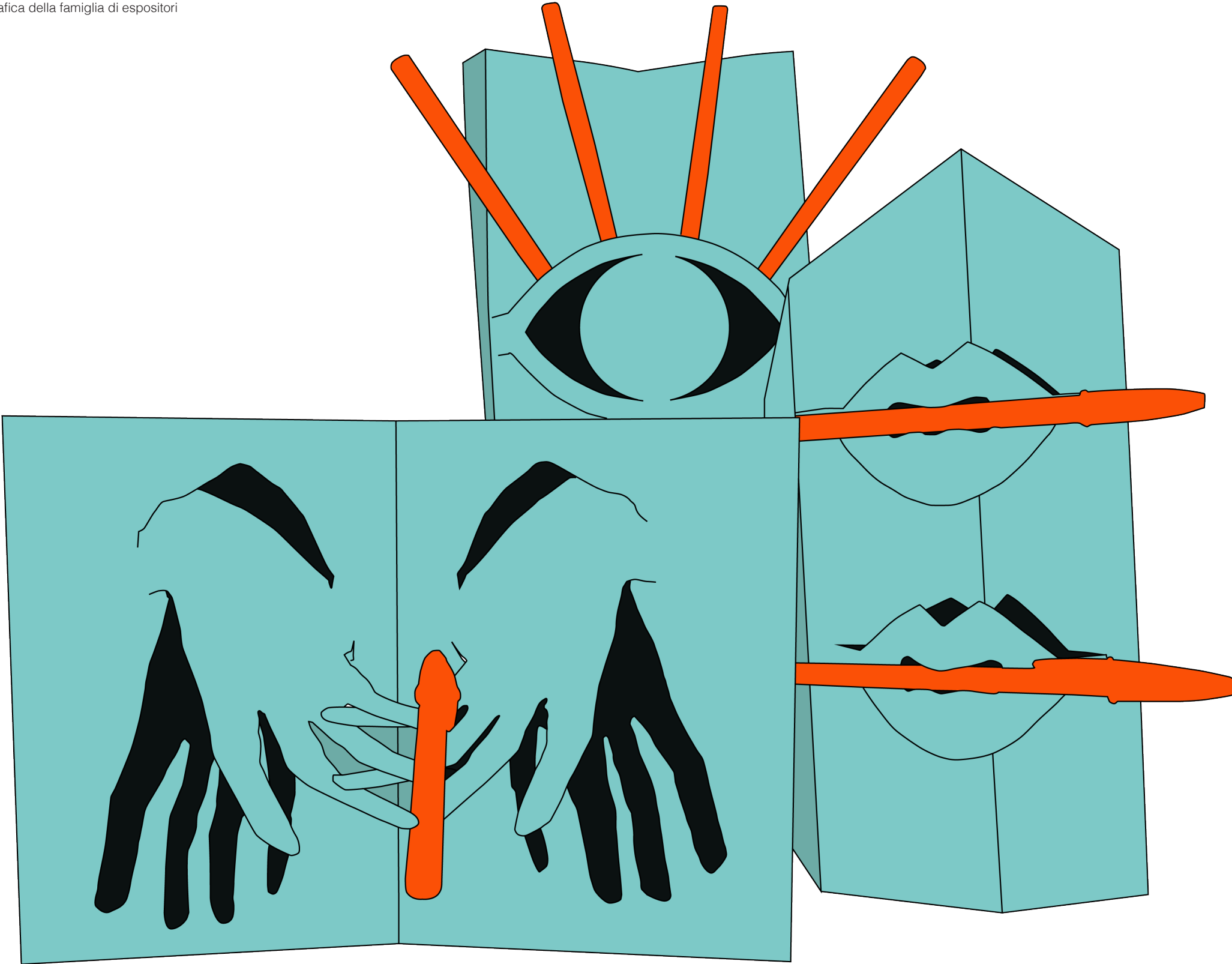






sopra:  
espositore 3, Occhio





## Levante

Keyword Design | Paolo Maccarrone | 2020

### Descrizione del progetto

Levante è un calendario perpetuo che nasce ispirandosi al sole che sorge ogni nuovo giorno. È interamente realizzato in legno di noce e balsa, lavorati unicamente a mano tramite tecniche di taglio, levigatura e giuntura di diverse sottili tavole, cercando di ottenere meno materiale di scarto possibile.

Ogni elemento si incastra alla perfezione con gli altri, il che rende Levante un oggetto facile da montare e smontare senza l'utilizzo di terzi elementi di unione.

Il calendario si compone di pochi e semplici elementi: due assi complementari che fungono da struttura portante incastrandosi l'uno dentro l'altro e sfruttando la leva che si va a creare nel punto di giunzione. Sono presenti poi tre piccoli tasselli di dimensioni diverse utili ad appoggiarvi sopra i quattro poligoni in legno di balsa. Questi, sono di dimensione crescente man mano che si sale verso l'alto. Il più piccolo, un eptagono, riporta i giorni della settimana; i due decagoni centrali riportano i numeri da 0 a 9, in modo da poter comporre il numero del giorno; infine, il dodecagono collocato nella parte più alta del calendario riporta i dodici mesi dell'anno.

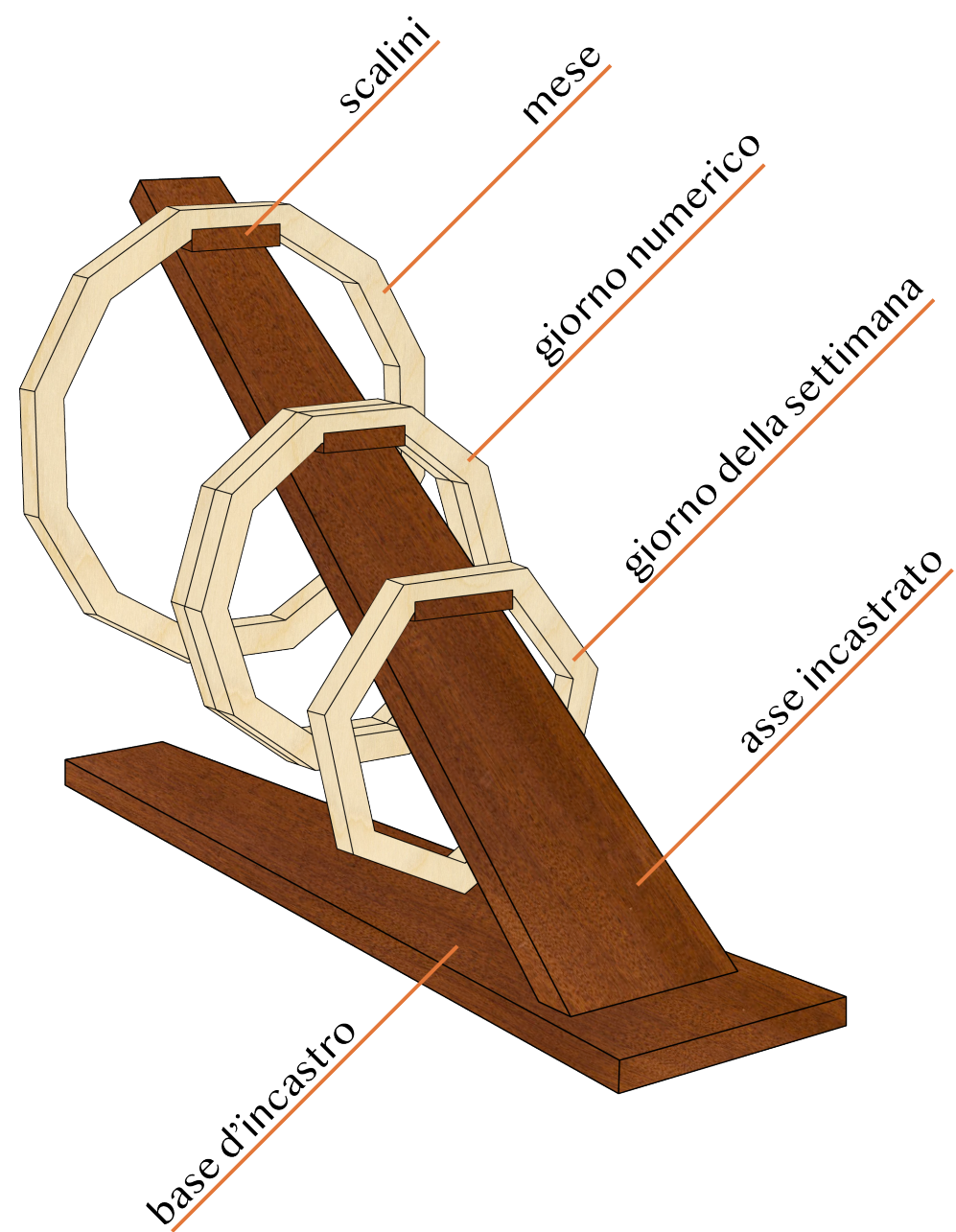
### Project description

Levante is a perpetual calendar born taking inspiration of everyday's sunrises. It's fully made in nutwood and in balsa wood, all-handmade by cutting, polishing and joining several thin wooden boards, with the aim of obtaining as less waste material as possibile.

Every element is perfectly stuck with the others, which makes Levante an object easy to assemble and disassemble without using other joining elements.

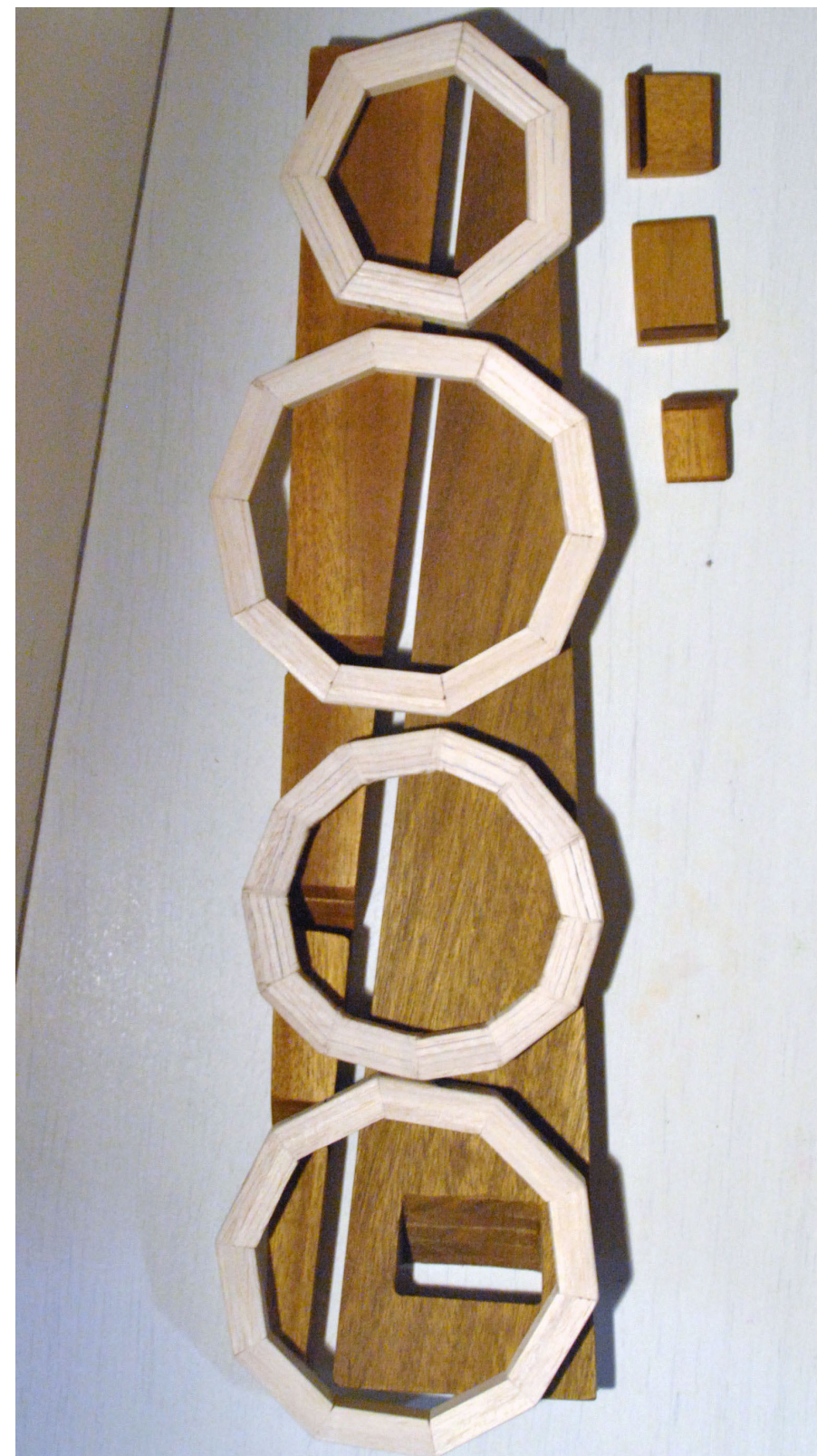
The calendar consists in few and simple elements: two complementary planks that act as supporting structure interlocked into each other and exploiting the lever created in the joining point. There are three little steps of different dimensions useful to support the four balsa wooden polygons. Those, increase their size as you climb upwards. The smallest one, an heptagon, shows the days of the week; the two decagons show number from 0 to 9, so you can compose the number of the day; thirdly, the dodecahedron located at the top of the calendar, show the twelve months of the year.



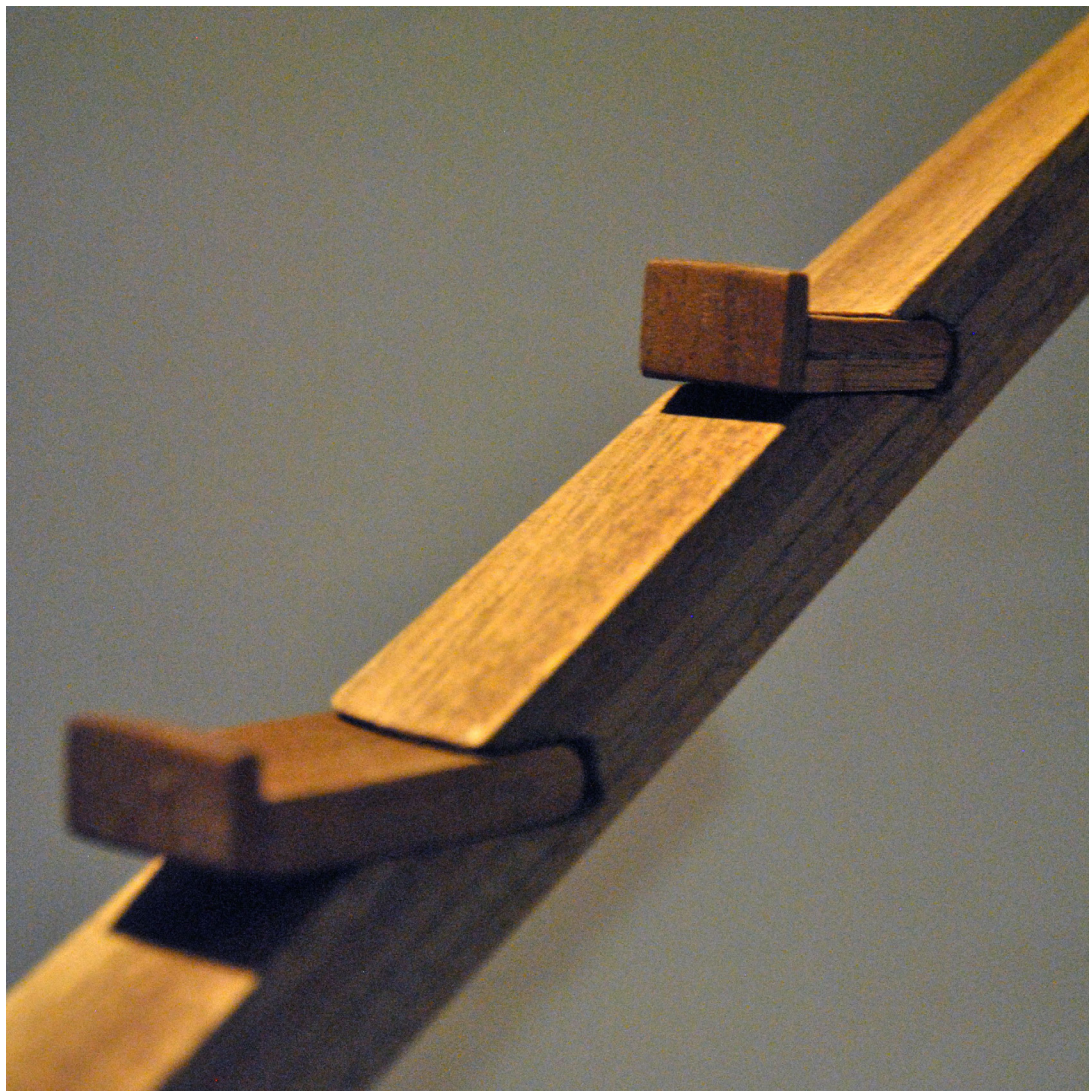


sopra:  
rappresentazione vettoriale del calendario  
con indicazione degli elementi

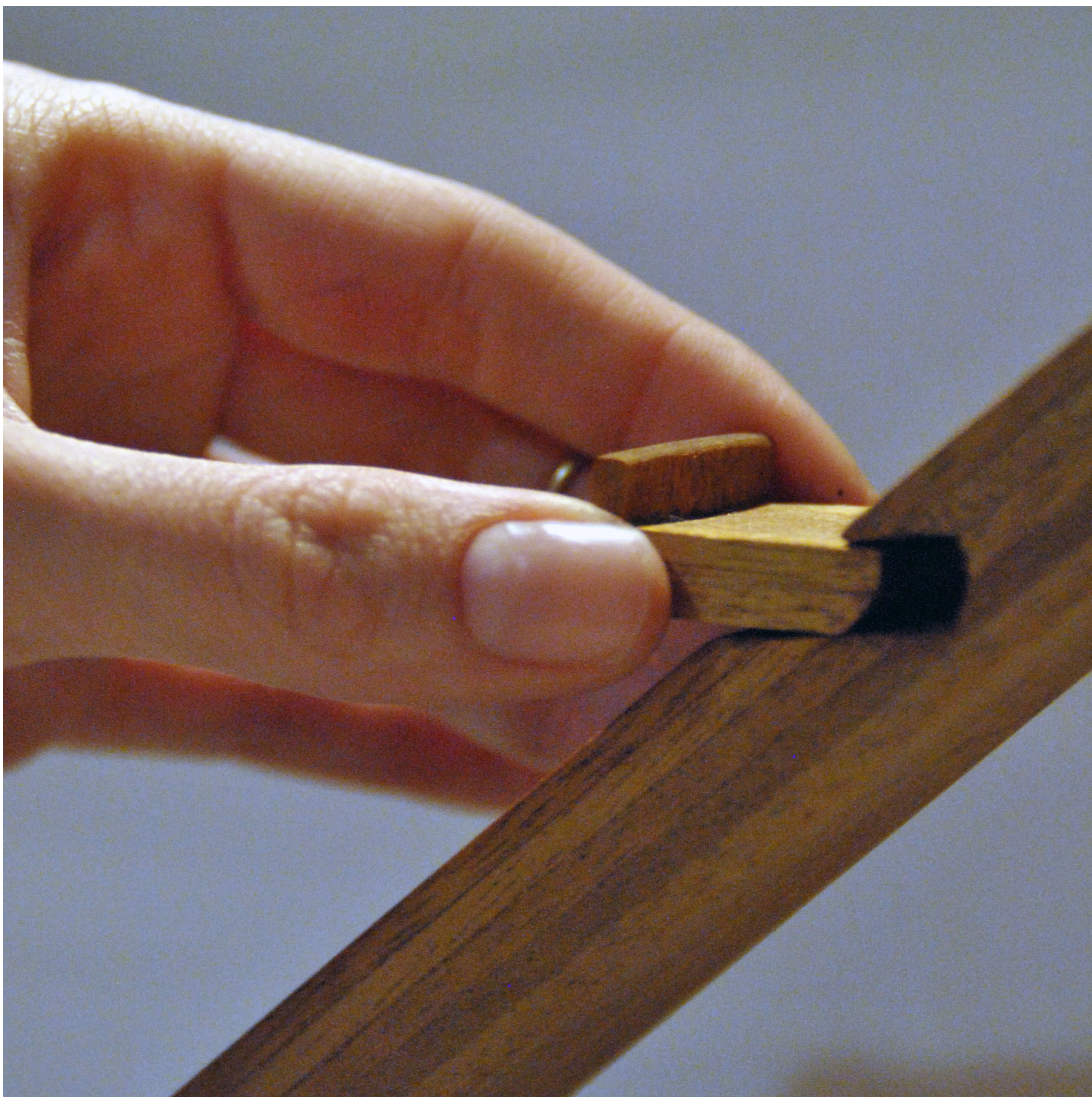
A destra:  
foto del calendario scomposto, vista dall'alto





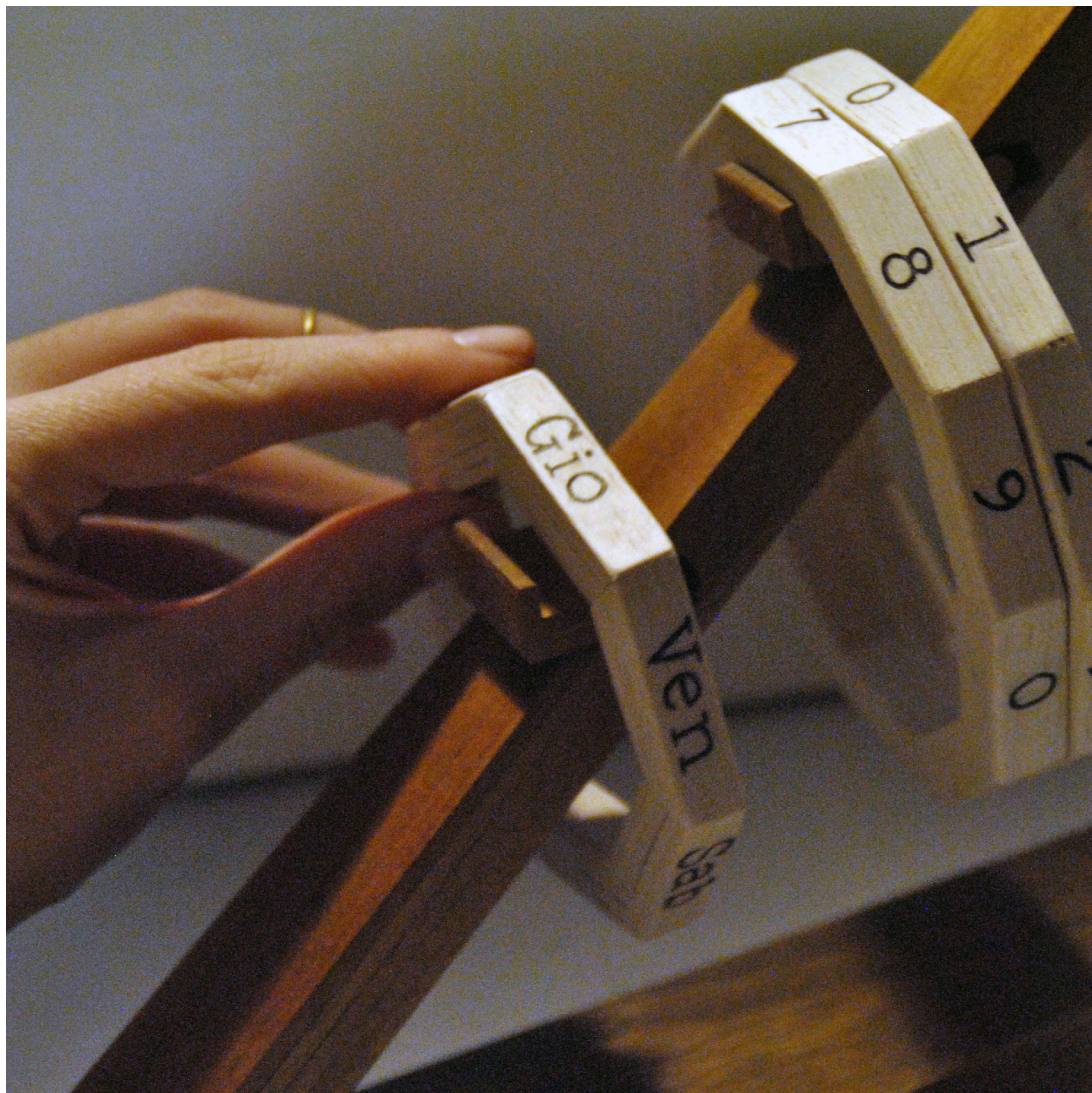


A sinistra: foto di dettaglio dei tasselli



A destra: foto di dettaglio dell'incastro dei tasselli





A sinistra: foto di dettaglio della composizione della data.



A destra: foto di dettaglio dell'incastro tra i due assi portanti.



# Lampada Brooklyn

Design di scenario | Cristian Campagnaro | 2021

## Descrizione del progetto

La lampada Brooklyn nasce dal processo di upcycling di una vecchia sedia in legno fornita dalla Società Cooperativa Sociale TRICICLO di Torino, con la volontà di dare nuova vita a un oggetto ormai inutilizzato, trasformandolo completamente.

Della sedia sono state selezionate le gambe in quanto elementi meno degradati, ma anche in un'ottica di riproducibilità del progetto, essendo queste un elemento dalla forma comune in molte altre sedie. Il legno degli elementi non viene alterato e modificato nell'aspetto originale se non tramite leggere levigature superficiali e l'uso di un impregnante per proteggerlo dagli agenti esterni. Il materiale mantiene così una sua sincerità, che racconta la storia dell'oggetto che era, valorizzandone i difetti.

Grazie ad un sistema a leva, la lampada può cambiare forma e quindi fascio di luce, alzando e abbassando le lunghe ed eleganti gambe come se fosse un ponte, un ponte simbolico tra vecchio e nuovo.

## Project description

The Brooklyn lamp is born from the upcycling process of an old wooden chair given by the Social Social Cooperative Society TRICICLO of Turin, with the aim of giving new life to an object now unused, transforming it completely.

Of the chair, have been selected the legs since they were the less degraded elements, but also in a perspective of reproducibility of the project, being them elements with a common shape to many other chairs. The wood is not altered and modified in its original appearance except for some slight sanding of the surface and for the use of a primer to protect from external agents. The material therefore maintains its honesty, which tells the story of the object it used to be giving value to its flaws.

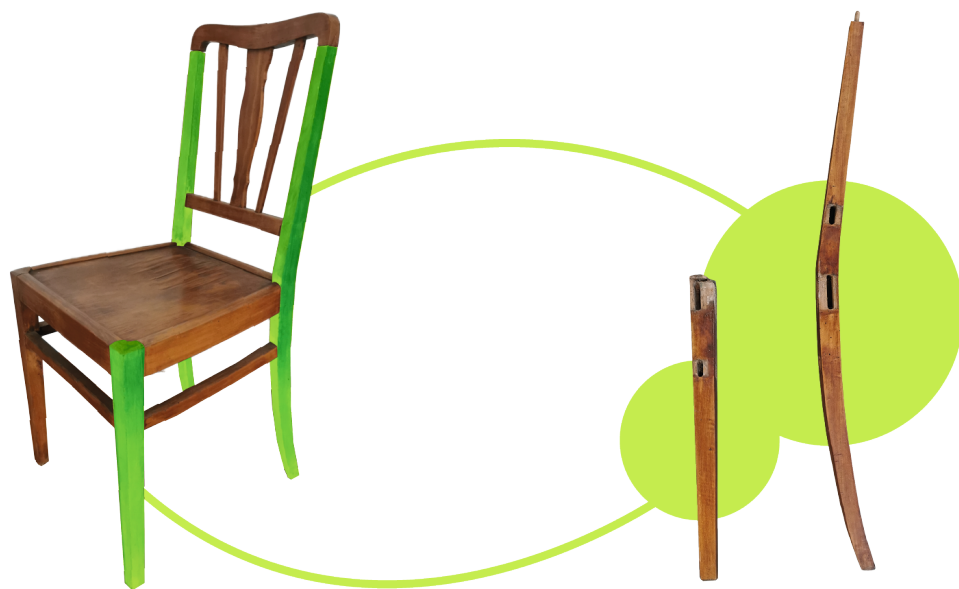
thanks to a lever system, the lamp can change its shape and therefore its light beam, by raising and lowering the long and elegant legs as it was a bridge, a symbolic bridge between old and new.



Nelle pagine precedenti:  
rapporto antropometrico e dimostrazione sulla regolazione della lampada.

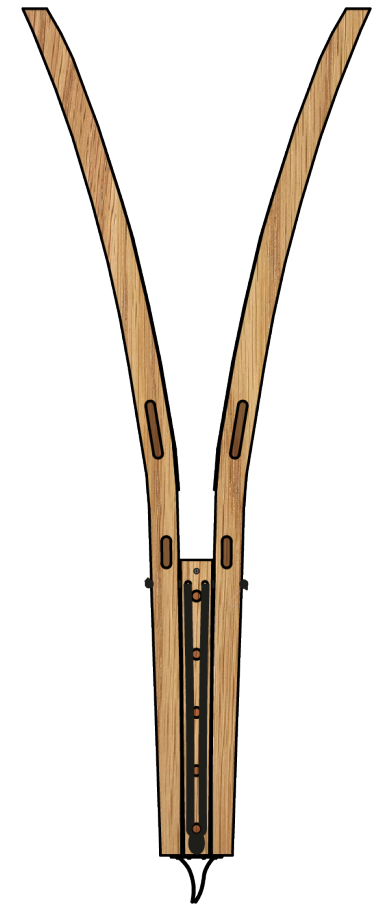
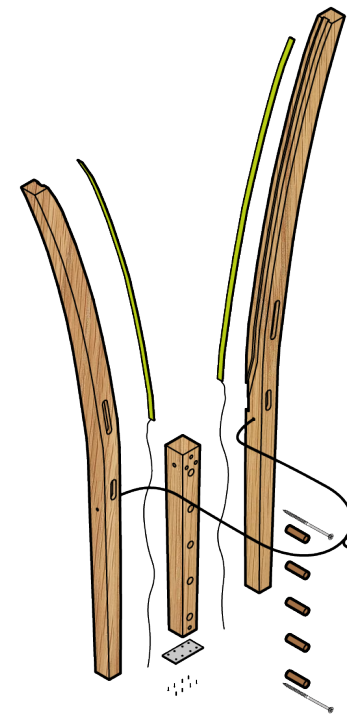
Render ambientato della lampada

In basso:  
processo di selezione degli elementi della sedia e di assemblamento per la realizzazione della lampada.



Della sedia vengono selezionate le due gambe posteriori e una delle gambe anteriori. Queste vengono trattate superficialmente in modo da renderle lisce al tatto e poi spennellate con del impregnante per proteggere il legno da agenti esterni.

Vengono poi praticati fori e scanalature per poter inserire gli elementi di giunzione e funzionamento della lampada, quali luci LED, spine, chiodi, una cerniera e una corda.





### Descrizione del progetto

Ekorace, realizzato da Ekoala, è un gioco per bambini composto da cinque biglie realizzate in BIOplastica e il cui packaging, oltre che permetterne il trasporto, può essere parte integrante del gioco, diventando il traguardo per le biglie.

Il progetto vede la realizzazione di un video animato tramite il software Blender, che debba narrare le qualità del prodotto e, soprattutto, del packaging. Il packaging diventa quindi un portale magico che trasporta le biglie in mondi fantastici, e le biglie, come se fossero vive, iniziano a viaggiare e giocare nello spazio e nel tempo, divertendosi ad attraversare questo magico portale.

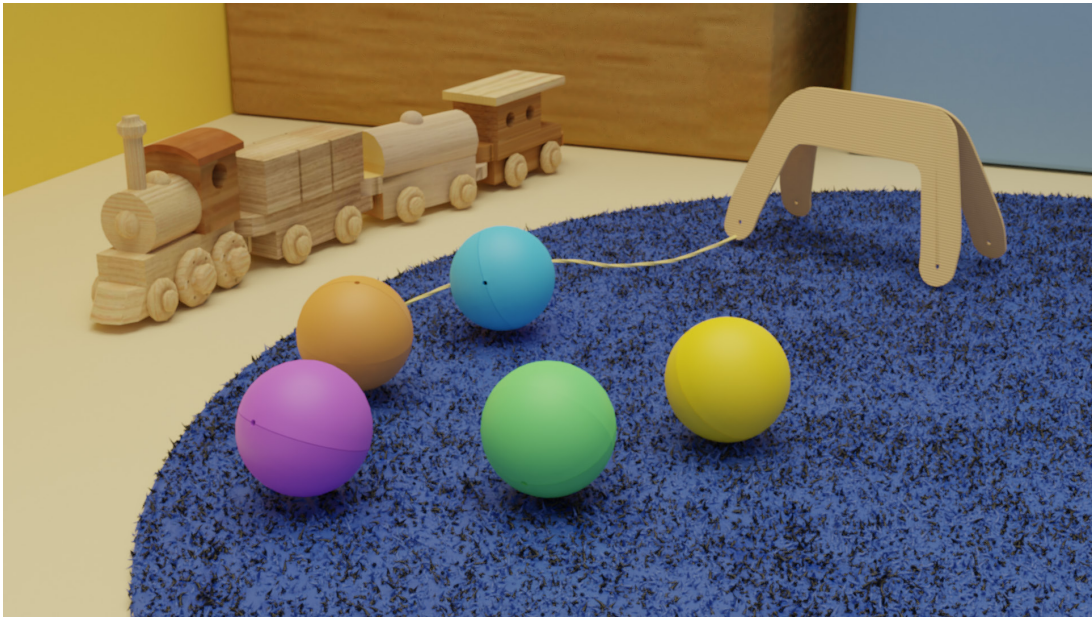
La volontà di storytelling era quella di comunicare, ispirandosi alla fantasia e creatività dei bambini, come un semplice gioco possa trasformarsi in un'esperienza unica, grazie anche al fatto che il packaging permette di trasportare il gioco ovunque si voglia e facendolo diventare esso stesso parte integrante del gioco.

### Project description

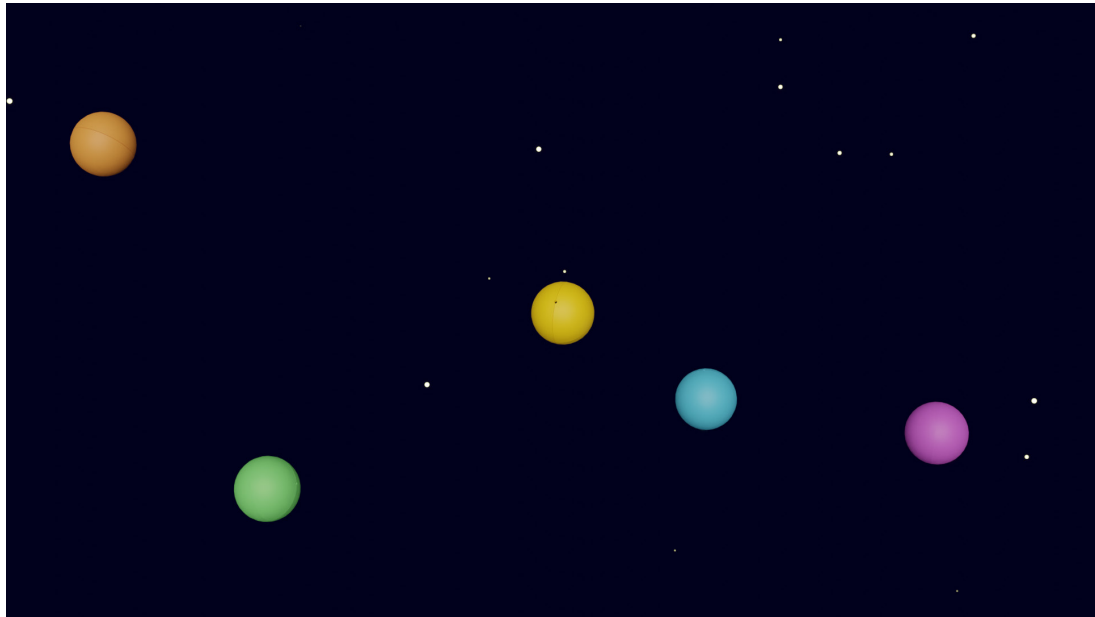
Ekorace, produced by Ekoala, is a game for children composed by five balls made in BIOplastic and whose packaging, other than allowing its transportation, can be used as an integral part of the game, becoming the finish line of the balls. The project sees the realization of an animated video through the software Blender, that it needs to narrate the quality of the product and, especially, of the packaging.

The packaging so becomes a magic portal that transportate the balls in fantastic worlds, and the balls, as they were alive, start to travel and play in space and time, having fun crossing this magical portal.

The will to storytelling was to communicate, getting inspired from the fantasy and creativity of children, how a simple game can transform itself in a unique experience, also thanks to the fact that the packaging allows to transport the game wherever you want and making itself an essential part of the game.







Shot tratti dalle sei diverse scene del video

## SM-OK

Design dell'esplorazione | Beatrice Lerma | 2022

### **Descrizione del progetto**

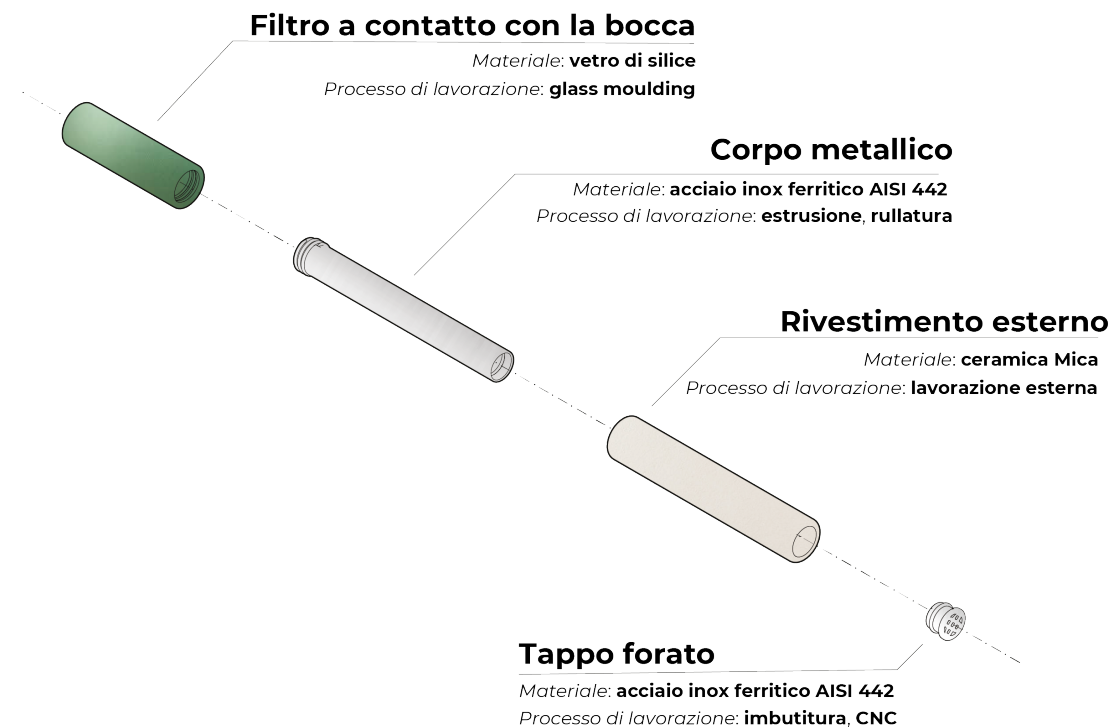
Il progetto parte pensando a quali potrebbero essere i problemi e i bisogni nel prossimo futuro. Ragionando sulle problematiche legate al fumare e, in particolare, a quelle relative all'ambiente, è stata pensata una soluzione per ridurre la dispersione di mozziconi di sigaretta nell'ambiente.

È così che nasce SM-OK, una sigaretta a combustione di tabacco che presenta una struttura rigida ricaricabile e un filtro in vetro; in questo modo non vengono bruciate e inalate le cartine che solitamente avvolgono il tabacco, e non vengono impiegati filtri usa-e-getta.

### **Project description**

the project begins thinking about what might be the problems and needs in the near future. Reasoning about the issues related to smoking and, in particular, to the ones related to the environment, a solution has been devised in order to reduce the dispersion of cigarette butts in the environment.

This is how SM-OK is born, a tobacco-burning cigarette that presents a rigid structure which is rechargeable and a glass filter; in this way are not burned and inhaled the skins that usually wrap the tobacco and are not used single-use filters.



Il filtro in vetro ai carboni attivi intercambiabile, viene avvitato al corpo principale di contenimento del tabacco, realizzato in metallo per garantire il mantenimento di un calore adeguato a bruciare il tabacco. Per evitare che l'utilizzatore si bruci con il calore del metallo, questo è quindi rivestito con un materiale isolante detto Mica.

Un tappo forellato va a chiudere il buco di inserimento del tabacco per evitare che questo fuoriesca, ma consentendo comunque all'ossigeno di entrare nella struttura e permettere la combustione.



Nelle pagine precedenti:  
campagna di comunicazione di  
SM-OK (a sinistra); esploso delle  
componenti

In basso: render di SM-OK nella  
sua custodia nella configurazio-  
ne sia aperta che chiusa.

Il progetto prevede anche una custodia per poter riporre la sigaretta una  
volta finito di fumare. La custodia contiene anche uno scovolino utile per la  
pulizia e manutenzione periodica delle componenti.

