

**Analisi e sviluppo di un piccolo elettrodomestico in collaborazione con PHILIPS DESIGN. Verifica progettuale**

di Marco Bozzola

Relatore: Luigi Bistagnino

Correlatori: Carla Lanzavecchia, esperta in ecodesign

Design consultant Giulio Ceppi, Philips Design Milano

L'elaborazione di questa tesi è nata dalla collaborazione dei laureandi all'interno del corso di Disegno Industriale dell'anno accademico 1998/99, tenuto dal Prof. L. Bistagnino. Il tema del corso è stato proposto da Philips Design Milano, che nelle persone di Oscar Peña, senior design consultant, e Giulio Ceppi, design consultant hanno seguito, prima, gli studenti del corso e poi i tesisti nell'elaborazione progettuale.

I temi proposti sono stati:

- un sistema asse-ferro da stiro
- un sistema di rilevazione di florocompatibilità, ovvero un "pollice verde digitale".

**DUMMY**

Il target cui ci si riferisce è quello del mondo giovanile metropolitano: lo scenario, all'interno del quale collocare il progetto, prevede quale utente un ragazzo di un'età compresa grossomodo tra i diciotto e i trent'anni. Vive in un piccolo appartamento in città, da solo o con altri coetanei.

E' una persona dinamica, con un'intensa vita sociale, fatta di uscite mondane, attività extralavorative o extrascolastiche, viaggi quando possibile. E' condizionato dalla società in cui vive dai suoi ritmi frenetici e da una forte cultura dell'immagine quale veicolo di comunicazione oltre che elemento ludico.

Ama circondarsi di oggetti e vestire capi che rispecchiano la sua personalità. Non ha molto tempo da dedicare all'attività domestica, perciò predilige la velocità d'esecuzione al risultato perfetto. Non si sente vincolato a orari o luoghi fissi per svolgere le faccende domestiche, ragion per cui stira in modo irregolare, per lo più pochi capi per volta.

Le linee guida di progetto sono:

- **Amichevole**
- **Ludico - Dinamico**
- **Ritmo della metropoli**
- **Cura esteriore**
- **Legame con le proprie cose**
- **Momento sociale**

Si delinea fortemente, quale centro del progetto, la gestualità d'utilizzo e d'approccio al sistema. Una gestualità nuova, forte e dinamica nei confronti del sistema, delicata e ancora dinamica verso i capi da stirare.

L'oggetto deve cioè "stare dietro" al suo utente, dentro al suo scenario. Deve seguirne i ritmi, la sua psicologia ed essere in sintonia, in particolare per quel che riguarda questo target, con le sue azioni, i suoi movimenti e la loro dinamica.

Suggerzione iniziale da cui nasce l'oggetto ferro è quella della spazzola, più propriamente della spazzola per pulire i vestiti, onde cercare una nuova gestualità, più delicata, più partecipe e interprete della cura per le proprie cose. A favorire ciò, la piastra è curva: la stiratura avviene quindi su di una linea di tangenza che varia continuamente seguendo il movimento libero della mano.

Nei momenti d'interruzione della stiratura, il ferro viene semplicemente appoggiato sul piano sul suo dorso, studiato appositamente per ottenere uno stabile appoggio.

Quando il sistema è a riposo, il ferro trova una sua collocazione sull'asse, fermato su questo per mezzo di una fettuccia di nylon.

Come già è stato detto, il ferro deve fornire una prestazione non professionale e per tempi brevi: può venire utilizzato magari per stirare una maglietta o ritoccare una camicia prima di uscire. In accordo con queste caratteristiche, il ferro è a temperatura fissa e a vapore costante.

Il manico in plastica trasparente, è estraibile e funge da serbatoio: può essere portato al lavandino dove viene riempito, e successivamente viene avvitato sul corpo.

L'autonomia è di dieci-quindici minuti, in accordo con le dimensioni ridotte del serbatoio. Questo viene diffusamente illuminato dall'interno per mezzo di un led luminoso che comunica all'utente la durata della carica della batteria e permette inoltre di controllare visivamente la carica dell'acqua.



Il ferro: impugnatura, appoggiato, carica del serbatoio

L'asse rappresenta l'elemento ludico del sistema, a lui si affida il ruolo più dinamico dell'attività. Diventa un oggetto mobile, facilmente adattabile a luoghi e situazioni. L'asse diventa una sorta di manichino (da qui il nome "Dummy") che indossa magliette e camicie durante la stiratura. Per questo le sue dimensioni sono determinate a partire dai pochi capi che l'utente stira (camicie, t-shirt, pantaloni). L'impugnatura superiore è ipotizzata di forma tendenzialmente sferica per offrire la stessa presa nelle successive e diverse posizioni dell'asse. Forma che inoltre facilita una gestualità meno vincolata. L'appoggio è costituito da due protuberanze sferiche che consentono una notevole libertà di movimento nello spazio.



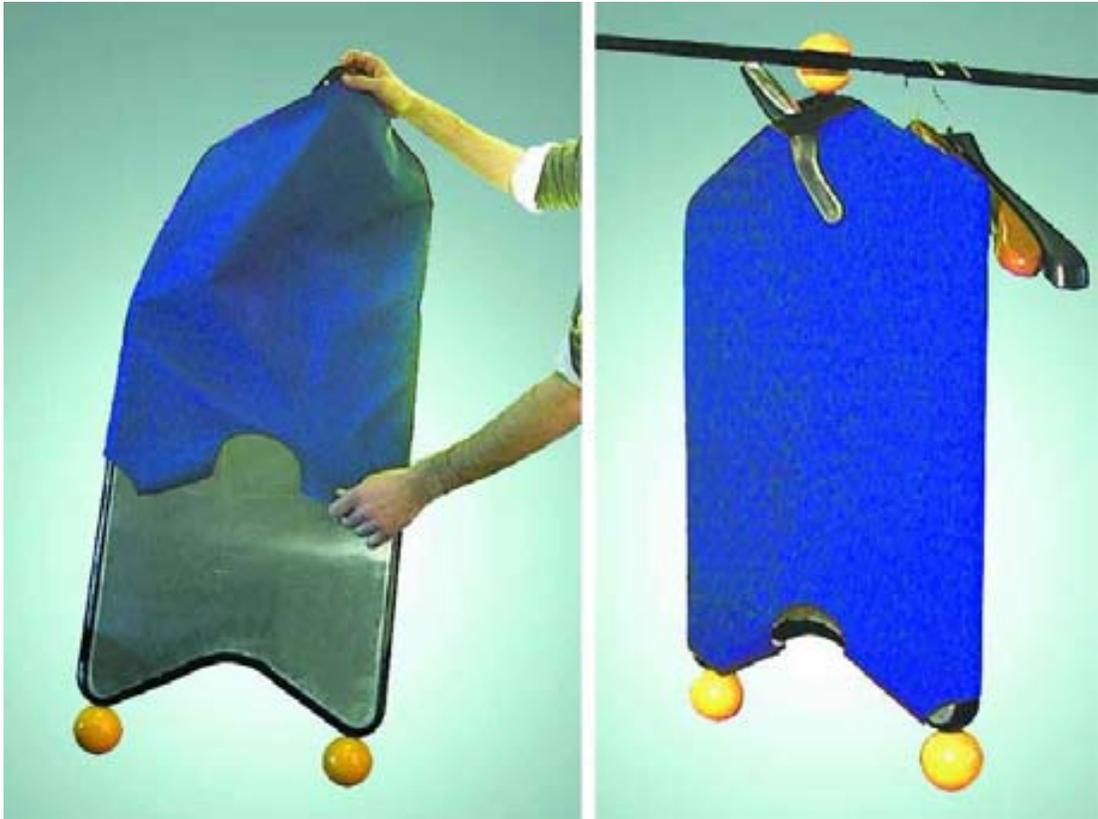
Modalità di stiratura

Il sistema, quando è a riposo, trova la sua collocazione all'interno dell'armadio, insieme ai vestiti e alle grucce, grazie alla presa superiore che funge anche da gancio. Questo consente così una estrema disinvoltura nel prendere e riporre il sistema, oltre a collocarlo nel suo ambito e a conferirgli quindi un'identità che sembrava mancargli.

La tavola è in honeycomb spesso tre centimetri. La sagomatura è tale che da una stessa lastra si possano ricavare più tavole con uno scarto minimo. L'honeycomb, essendo di una leggerezza estrema e allo stesso tempo di grande solidità, conferisce alla tavola ottime doti di maneggevolezza e resistenza.

Il copri-asse in tessuto può essere estratto e sostituito, permettendo una personalizzazione dell'oggetto, a livello d'immagine.

Sempre per quanto riguarda le possibilità di personalizzazione, l'asse può essere comprato in tre formati: Small, Medium e Large, a seconda della propria stazza fisica e quindi dei capi che "Dummy" indosserà.



Sostituzione del copriasse - il sistema a riposo