

G@ut Space, lo spazio in coordinato

Uno spazio di formazione, grazie al workshop organizzato dalle riviste Home e Texhome e tenuto da Gianfranco Caire, ma soprattutto un luogo in cui sperimentare nuove formule espositive a cura dello Studio d'architettura G@UT

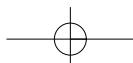
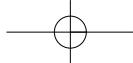
In occasione della seconda edizione di Immagine Italia 2009 alla Fortezza da Basso - Firenze la rivista Texhome e Home hanno presentato un nuovo workshop sul tema della vetrina. Lo spazio vendita è il contenitore per eccellenza del prodotto: spazio e prodotto interagiscono fra di loro in un continuum di suggestioni che emozionano l'acquirente. Occorre perciò creare delle correlazioni che stimolino l'utente a slanci di fantasia emotiva. In questo allestimento lo studio di architettura G@UT (arch. Luca

Bolognese e Silvia Scuffi Abati) presenta un possibile corner vendita di alcuni prodotti per bambini a marchio G@UT disegnati ad hoc per l'occasione.

Aziende partner:

Fratelli Edison - illuminazione - Firenze
Exposervice - allestimento - Firenze
Progetti Video - service audiovideo - Firenze







Sagome di manichini scendono dal cielo nel centro dello spazio; non più statici elementi, ma forme fisiche in movimento. Una eterea esposizione di prodotto, dove l'acquirente può immaginarsi in un'altra dimensione. Contribuisce a questa onirica visione la pavimentazione di Gerflor con cromatismi freschi e comunicativi.

Uno spazio vendita costruito e pensato per contenere il prodotto e confondersi con esso; le T-shirt esposte sui manichini sono in colore marrone e bianco come i cromatismi del pavimento. Una sperimentazione che promuove l'ipotesi di creare spazi vendita in coordinato con l'abbigliamento esposto, dove il prodotto, che connota l'ambiente, è anche il caratterizzante comunicativo dell'oggetto esposto. Un modo di promuovere un brand che allarga i suoi orizzonti a nuove progettualità creative. Lo spazio, non più asettico involucro dove far esplodere il prodotto, ma parte del prodotto stesso. Ripensare perciò spazi dove l'utente sa di essere fashion ed assapora questa sensazione negli abiti e nei materiali del negozio stesso.

Qualcosa di nuovo che può promuovere e approdare a nuovi orizzonti per la progettualità di spazi vendita. È facile immaginare, su questa ipotesi, ambienti che sono in sinergia con l'esposizione, dove vendere fa parte di un concetto allargato, più figlio dei tempi attuali, lontano dal concettualismo che



vede l'ambiente come una scatola bianca, mero supporto allo sfavillante colore del prodotto. Arredi rossi che riprendono il colore della parete di fondo; gigantografie pubblicitarie che riprendano il tema del pavimento; tutto gioca nel senso su esposto... creare una forte omogenietà capace di emozionare e creare un nuovo tipo di supporto alla vendita del prodotto. Un percorso progettuale curato dall'architetto Luca Bolognese e Silvia Scuffi Abati di sicuro impatto comunicativo.

L'ispirazione

di Luca Bolognese e Silvia Scuffi Abati

Era un giorno strano, uno di quei giorni destinati a ricordarsi nei tempi avvenire. Dieci giovani ragazzi tra i sedici e i venticinque anni, stanchi di essere esclusi dagli adulti annoiati e frustrati, decisero di permettersi una giornata all'interno di quello che, in quel periodo di crisi, era considerato il luogo deputato al divertimento per eccellenza della gioventù: il G@UTspace. L'unico spazio alternativo creato in città; uno spazio voluto fortemente dall'amministrazione comunale proprio per i giovani; un social space, che doveva dimostrare quanto la politica fosse vicina ai giovani, in realtà tutti sapevano che questa manovra sarebbe stata funzionale solo al reperimento di voti politici; uno spazio che copriva manovre di altro genere, assolutamente meno sociali. Il G@UTspace comunque era veramente una figata grandiosa: qui i giovani avrebbero potuto divertirsi senza ricorrere a droghe o liquori, surrogati di una vita parallela di gran moda per quella fascia di età. Ma quale intrinseco potere avrebbe avuto il G@UTspace da poter giustificare l'abbandono di certe scellerate attività a proprio favore? Perché un giovane stressato, sarebbe dovuto andare in quel luogo così diverso dall'usuale? Cosa vi accadeva? In breve... era un ambiente che riduceva l'età; una volta entrati, indossata la t-shirt, automaticamente dieci anni di vita scomparivano; non era un effetto psicologico, la riduzione dell'età era proprio fisica; chi in quel momento aveva tra i 16 e i 25 anni, ritornava indietro nel tempo di dieci anni: tra i sei e i quindici e come tale iniziava a comportarsi. Era un ritorno all'infanzia; ma era un ritorno consapevole, perché tutti coscientemente si rendevano conto di essere ringiovaniti; si comportavano come bimbettini o ragazzini, pur ricordando perfettamente l'età reale della vita al di fuori di quell'ambiente, ma questo era solo per tutti quei giovanotti che non avevano di meglio da fare che andare a ballarsi in discoteca o correre all'impazzo su strade il sabato sera. Non che non lo facessero più, quantomeno questo spazio rappresentava una temporanea alternativa, che avrebbe reso consapevoli quella gioventù distratta. E per molti lo stava diventando. I nostri dieci ragazzi dell'inizio della storia, una volta dentro, indossata la maglietta in tinta con l'ambiente, in preda a un entusiasmo contagioso, riscoperte le gioie del giocare e dell'inventare, decisero che non avrebbero mai più abbandonato quello spazio e si barricarono dentro. Erano in dieci si divisero i compiti, ed alternativamente cinque giocavano e cinque tenevano chiuse le porte di ingresso. Nessuno poteva entrare, lo spazio era solo loro. Erano in un'altra dimensione, la dimensione della adolescenza: fluttuavano nell'aria, saltando sui cubi rossi; immaginavano nuove spazialità. Si sentivano di nuovo liberi ed entusiasti come quando erano piccoli. Tutta questa euforia, ahimè, non durò molto, perché l'amministrazione comunale non gradì quell'entusiastica occupazione, così frivola e rigeneratrice; capì che forse quello spazio così "sociale", forse non lo era... era impensabile che qualcuno decidesse di impossessarsene, e farne uso a piacimento, fu deciso di staccarne la spina (perché comunque una presa da cui gestirlo esisteva e solo l'amministrazione comunale lo sapeva). Non fu più riacceso. Si preferì che la gioventù continuasse a divertirsi con i soliti... inutili... letali divertimenti. Ai nostri dieci ammutinati non rimase altro che ritornare ai vecchi divertimenti.