Interior design: quanto conta la funzione ludica?

evid-f4ee9a99

Salire - scendere, entrare ed uscire, scorrere, schiacciare e scegliere… ordinare un sandwich o una bibita non è mai stato così facile! Talvolta le soluzioni nuove e divertenti non sono compatibili con alcuni aspetti funzionali ed economici, ma qui di seguito alcuni esempi sfatano questo concetto restituendo alla fantasia e al gioco un ruolo importante.

BANGALORE EXPRESS RESTAURANT INTERIOR BY OUTLINE

BANGALORE EXPRESSIl Bangalore Express, situato in Waterloo Road proprio difronte alla stazione, non è esattamente una tradizionale curry house di Bangalore. È invece un ristorante con una moderna visione di arredamento per un target cosmopolita giovane e dinamico, come quello di Londra. Infatti è proprio quello che ti aspetteresti vicino ad una stazione di treni inglese, un locale piccolo colorato e dal design decisamente urban. L'allestimento è creato con un sistema di soppalchi che incrementano il numero di posti a sedere. La struttura dei sop-palchi è formata di tubi in acciaio zincati e morsetti utilizzati normalmente per le impalcature di cantiere. Da qui una serie di doppie cabine poste su uno dei lati del locale. La scelta ludica poteva avere delle lacune a livello funzionale ma invece, grazie ad un mock up di questa disposizione costruito sul sito, si è verificata la fattibilità sia per i camerieri che per gli utenti. Questa disposizione dei tavoli ha dimostrato di essere una caratteristica unica e anche funzionale. Ne attesta così unicità e allo stesso tempo ottimizzazione degli spazi guadagnando ben 24 posti in più.

THE CANDY ROOM BY RED DESIGN GROUP MELBOURNETHE CANDY ROOM BY

Il concept nasce proprio dal prodotto venduto: caramelle. Da qui il luogo delle caramelle o meglio la stanza delle caramelle. Questo spazio diventa un fumetto, talmente esasperato che sembra disegnato. Un gioco portato al limite per creare un mondo surreale, dove l'unico elemento reale sono proprio le caramelle. Una scatola bianca in cui a penna sono delineati arredi e complementi con un

tratto nero a mano libera. L’unico colore presente è quello dei prodotti in vendita.

“Non doveva essere semplicemente un negozio; doveva essere una destinazione e un’esperienza.” Con questa affermazione del progettista si rielabora il concetto di store per giocare con l’idea di illusione e per aiutare il bambino interiore del cliente ad uscire e vivere lo spazio in maniera ludica. Utilizzando un forte legame con l’infanzia, fantasia, fiction e, naturalmente… dolci! Il costo di questo store monomarca non è eccessivo, pavimenti e rivestimenti sono praticamente i più economici e gli arredi sono in legno laminato bianco con applicati degli adesivi!

FUNNY SWING TABLE - DUFFY LONDON

FUNNY SWING TABLE 2Questo tavolo è stato concepito proprio per vivere il momento del pranzo o della cena in un modo totalmente ludico: divertendosi! L’entertainment è l’elemento su cui punta il design di questo tavolo, che è composto da una struttura a baldacchino in metallo su cui sono appese, tramite tiranti, le scocche delle sedie... che ovviamente sono senza gambe per diventare delle altalene dondolanti. C’è anche una versione bar con una struttura più grande che accoglie un bancone in alternativa al tavolo.

Consuelo Redaelli, titolare dello studio Toolskit di Milano, è specializzata in progettazione d’interni per bar, ristoranti, mense aziendali, stand, allestimenti temporanei fieristici, chioschi e isole tipiche e di progetti di comunicazione a 360° e di eventi, realizzati chiavi in mano. È anche docente presso all’Istituto Europeo di Design Milano IED nel corso di tesi di interior design.