



portfolio
Gaia Borrelli

Indice

Self presentation

Industrial design

Rumore
Subodorare
Lemon Lab
Pocket Balance
Modù
Pizza Packaging
Minò
Puls3

Light design

Transportation design
Skyline
Metamòrphosis
Lovled
Light2

Visual communication

Canone Inverso
Design e tempo

Design for living

Dal marmo...al legno
Sensa un senso
Breadly
Piazza Italia

Generative design

Analisi famiglia dei taglianti

Strategic planning

LAND seaKING DESIGN, la nave si apre alla città
Tirocinio, Claudio Bellini DESIGN+DESIGN
Design per la qualità degli spazi in movimento
Tirocinio, Cantieri di Baia

Other project and insights

Negozi Telecom Tim
Corso 3d Studio Max

Self presentation

SELF PRESENTATION

Gaia Borrelli

Designer

Education



2010 - 2013

Politecnico di Milano
Laurea Magistrale in Design
del prodotto per l'innovazione



2006 - 2010

Seconda Università degli Studi
di Napoli - "Luigi Vanvitelli"
Laurea in Disegno industriale



Luglio 2010

ESOL Certificate
British Institute
Level B2 Vantage



Giugno 2010

CEFI Informatica
Operatore 3d
Studio Max



2001 - 2006

Liceo Scientifico
"Ettore Majorana"
Maturità scientifica

Work Experience

marzo 2012 - in corso
Gino Finizio S.r.l.
Collaborazione nella fase
organizzativa progetti

maggio 2012 - luglio 2012
Claudio Bellini Design+design S.r.l.
Stagista - collaborazione nella fase
organizzativa progetti

settembre 2008 - maggio 2010
Architetto Luigi Borrelli
Collaborazione e consulenza come
disegnatore

aprile 2010 - in corso
P&V progetti S.r.l
Disegnatore e renderizzatore spazi
commerciali

giugno 2009 - luglio 2009
Cantieri di Baia S.p.A.
Stagista - progettazione di
componenti e communication

settembre 2008 - gennaio 2009
Comune di Pozzuoli - Settore lavori pubblici
Collaborazione realizzazione
cartellonistica didattico-informativa

Languages

ENGLISH



FRENCH



Contact



+39 3496951177



gaiad3sign@gmail.com
gaia.borrelli@hotmail.it

Technical Skills

Rhinoceros



Rhinoceros
NURBS Modeling for Windows

V-ray



Autocad



AUTODESK
AUTOCAD
2014

3ds Max



SketchUp



Illustrator



Photoshop



InDesign



After Effects



Adobe Acrobat



Flash



MS Office



Interests



Industrial design

Rumore

Leggendo...ad orecchio

Suono e materia, parte integrante delle civiltà, binomio che ha senso, anche in questo mondo di digitalismi e smaterializzazioni dell'oggetto fisico, per una sperimentazione con l'obiettivo della comunicazione tra mittente e destinatario. Persino i rumori irregolari o sgradevoli, derivanti anche da materiali variamente caratterizzati, possono diventare suoni, a differente altezza e durata, che, strutturati in successione, fluiscono in un organismo musicale di senso compiuto.

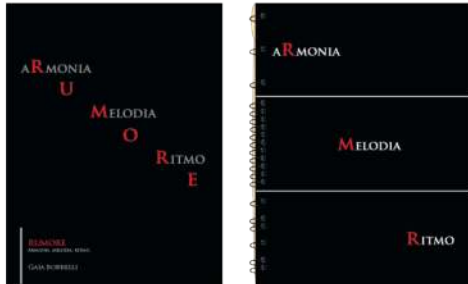
Prendendo in prestito il lessico musicale, sono state isolate tre categorie di significato: armonia - melodia - ritmo. Il layout fornito è riferito a sonorità predefinite, rispetto alle quali tuttavia l'utente interagisce, anche mixando verso livelli inesplorati, grazie alla bacchetta da percussione, in dotazione.

Il prodotto è destinato ad un'utenza vasta. La strategia intende il consumo come esperienza: stimoli percettivi, sensoriali ed emozionali.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Rumore Anno 2011_2012	Libro musicale con supporti materici	Differenti supporti materici e finiture superficiali	297 x 210 mm



GAIA B.



45,90 €

Subodorare

Senti un odore, vedi un ricordo, intuisci...conosci

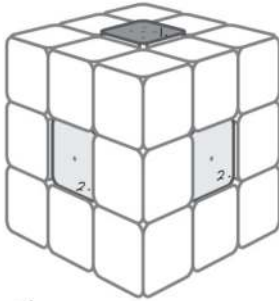
Porto tutto al naso, per istinto, da sempre, identifico e riconosco il buono dal cattivo, il dolce dall'amaro, la familiarità, la compatibilità, l'incompatibilità, la paura. Stimolo olfattivo che innesca in me immediate e particolari sensazioni, che superano l'approccio razionale con quello che mi circonda e guida le mie relazioni. C'è chi sostiene che ogni emozione ha un odore particolare, perché ognuna dà luogo alla produzione di uno specifico ormone all'interno dell'organismo e c'è chi sostiene che il messaggio olfattivo è potente, perché lavora su un canale di comunicazione non saturo, elaborato dal sistema limbico, una delle componenti più antiche del cervello.

L'idea è quella di un registratore e riproduttore di sensazioni olfattive, nulla a che vedere con un comune deodorante per ambienti, piuttosto uno strumento mirato a registrare uno o più stati d'animo ed a riproporne l'esperienza in maniera espansa.

Il mio obiettivo va al di là: captare scie impercettibili, mixate a profumi ed odori quotidiani, intimamente ed univocamente legati a situazioni, emozioni, affetti, luoghi, esperienze del proprio vissuto, evocarle, ritrovarle ed espanderle quando se ne ha bisogno (esercizio di sé aumentato).

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Subodorare	Registratore e riproduttore di sensazioni olfattive	Non definito	100 x 100 mm
Anno			
2011_2012			

Registratore/riproduttore sensazioni olfattive



Il dispositivo si ispira al "Pambuk Somboon", del Tokyo Institute of Technology, pensato come "registratore olfattivo": una faccia per ogni libreria di odori.

La matrice quadra, per ogni faccia, prevede un tasto centrale ed otto bacheche di "basi".

1. I tasti centrali, su una coppia di facce contrapposte, fungono da sensori / ricettori di odori.
2. I quattro tasti centrali, rispetto alle facce residue, fungono da riproduttori di odori.



Lemon Lab

Gioco in scatola scientifico educativo

Kit composto da tre giochi che permettono al bambino di sperimentare un primo approccio con i fenomeni della fisica. Il limone, frutto poliedrico dalle inaspettate capacità, è il mezzo per attivare questi piccoli esperimenti para-scientifici. Il bambino, eseguendo nell'ordine i tre giochi dalla crescente complessità, scopre fenomeni di tipo cinetico, chimico ed energetico.

1

La trottola: Esperimento sulla rotazione / fenomeno fisico-cinetico
Componenti*Perno appuntito

2

Le caramelle: Esperimento sulla reazione acido-base /fenomeno chimico-organolettico
Componenti *Barattolo da 100g di caramelle gommose *Bustina di reagenti (bicarbonato+zucchero)

3

La luce LED: Esperimento sull'elettricità / fenomeno chimico-energetico
Componenti *Circuito montato con LED.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Lemon Lab	Gioco in scatola scientifico educativo	Limoni Vari per componenti	300 x 300 mm
Anno			
2011_2012			



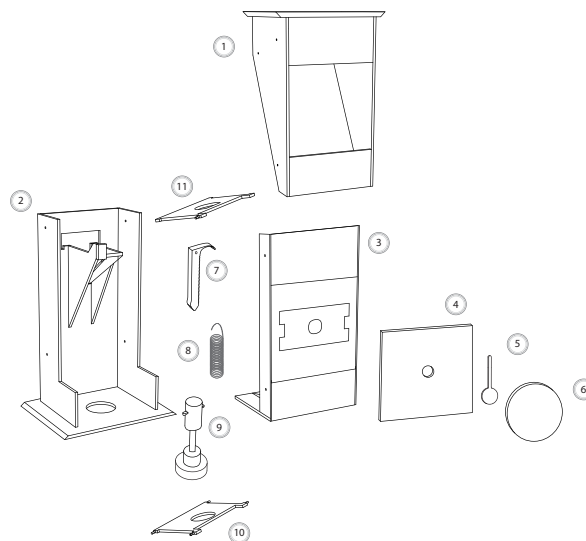
1- Gioco in scatola scientifico educativo

Pocket balance

Pocket balance è una bilancia progettata per essere compatta. E' un oggetto dal design pulito ed elegante. Il pero, che la ricopre e che costituisce il cofanetto che la racchiude, dona un aspetto lineare e gradevole al prodotto finito. Per la fase di utilizzo il cofanetto diventa contenitore pesa prodotti e il coperchio funge da sostegno per la base della bilancia.

La bilancia, quando è chiusa, si presenta come un elegante cofanetto contenente, al proprio interno, l'elemento utile per pesare. Il cofanetto è composto da un elemento fisso e da un elemento mobile. La parte superiore del contenitore scorre attraverso dei binari ricavati dalle pareti laterali del cofanetto. Entrambe le parti del cofanetto possono assemblarsi o alla parte superiore o alla base dell'elemento che pesa, componendo così una bilancia dalle dimensioni ridotte e da un design lineare.

ELENCO E DISTINTA COMPONENTI		
COMPONENTI BUY		
2	Elemento base	1
3	Elemento scorrevole	1
7	Lamella dentata	1
10	Lamella aggancio inferiore	1
11	Lamella aggancio superiore	1
COMPONENTI MADE		
1	Scocca elemento scorrevole	1
4	Quadrante PMMA con grafica	1
5	Lancetta PMMA	1
6	Disco PMMA	1
SEMILAVORATI		
8	Molla	1
9	Perno con tara	1



1- Legenda componenti
2- Esploso bilancia

Nome

Pocket balance

Anno

2010_2011

Oggetto

Bilancia compatta

Materiali

Pero
Materiali plastici

Dimensioni

96 x 45 mm

Pocket balance



3- Viste Pocket balance chiusa e in fase di apertura

4- Viste possibili configurazioni

Modù

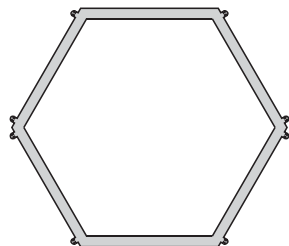
Dovendo partire dall'ambito dell'autoproduzione alimentare in ambito domestico, è stato scelto come campo d'azione quello della coltivazione. Da qui l'idea progettuale che vuole incrementare la tendenza che si sta diffondendo: coltivare verdure, ortaggi o legumi sul terrazzo, sul davanzale o indoor. Il progetto è un modulo per l'autoproduzione di legumi in casa.

MODÙ è un singolo elemento caratterizzato da: una struttura esterna, che può essere facilmente assemblata ad altri elementi simili, componendo moduli verticali e orizzontali; un contenitore estraibile dalla suddetta struttura. All'interno del vano c'è un serbatoio che viene utilizzato come riserva d'acqua per le piante. Questo sistema aiuta a coltivare, in modo elementare, legumi e ortaggi.

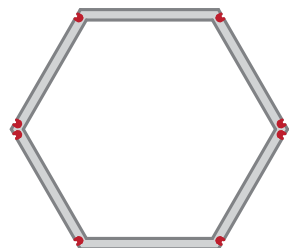


1- Fasi acquisto e utilizzo Modù

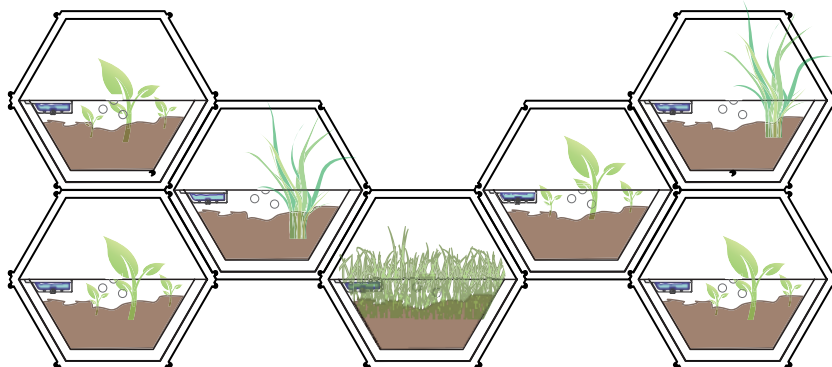
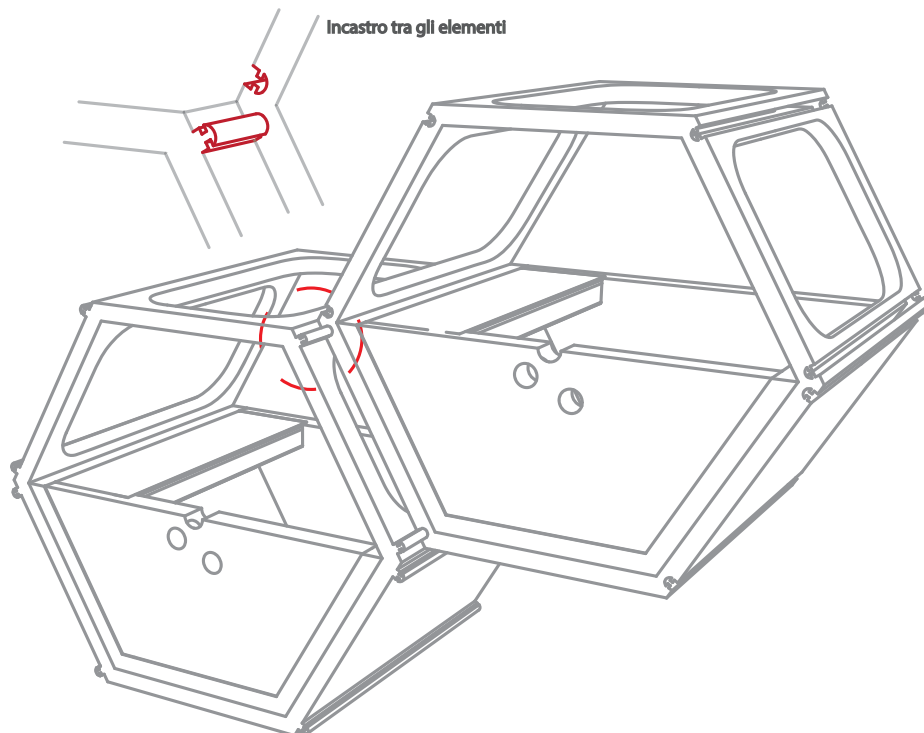
Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Modù	Vaso modulare	ABS PMMA	500 x 500 mm 400 mm profondo
Anno			
2010_2011			



Modulo con Incastro maschio



Modulo con Incastro femmina



2- Particolare aggancio maschio-femmina

3- Vista possibile configurazione

Pizza packaging

Arriva a casa conservata in scatole di cartone, dove resta per molti minuti; si utilizza il contenitore come vassoio per il consumo. La pizza è alimento caldo/umido, che capta dal cartone sostanze sgradite.

Il packaging corrente, nel suo processo (produzione - uso - consumo - dismissione), letto ed indagato con l'obiettivo di rintracciare criticità ed imperfezioni, capaci di evolvere in segni distintivi di un nuovo percorso progettuale, tra le tante variabili, rispetto all'USO/CONSUMO, ha suggerito:

- 1
Impilabilità instabile_sistema di incastri e venature, utili anche a distanziare la pizza dal fondo;
- 2
Fuoriuscita di liquidi_fori di areazione solo sulla parte superiore del packaging;
- 3
Modalità di consumo_posata fustellata con intagli, inserita nella parte superiore del packaging, utile anche alla fuoriuscita dei vapori.



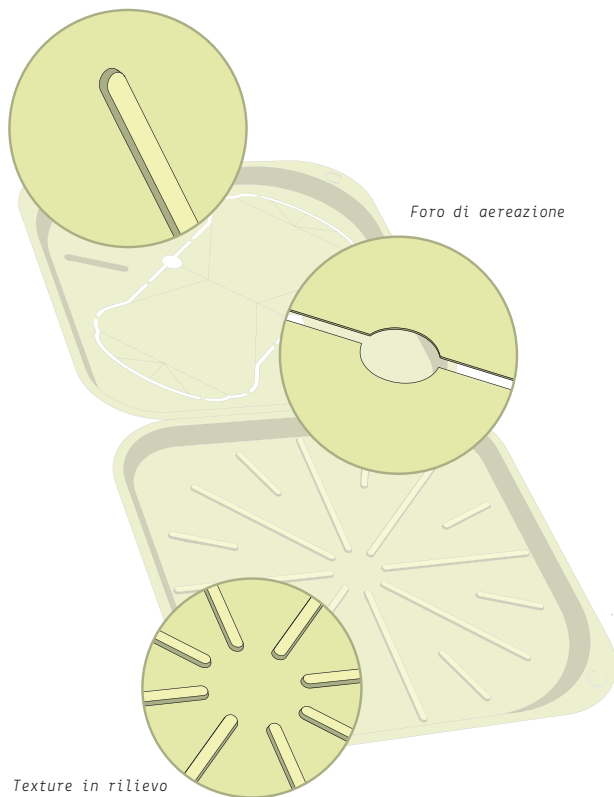
- 1- Visual Pizza Packaging
- 2- Fasi apertura

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Pizza packaging	Packaging	Polpa di cellulosa Film Matter-Bi	260 x 248 mm
Anno			
2008_2009			

Packaging

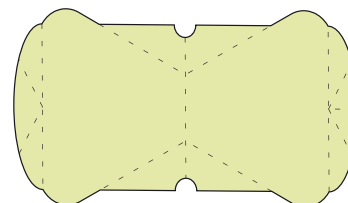
Il packaging viene stoccato aperto: prevede una cerniera laterale ed alette che ne facilitano l'apertura e la chiusura. Per l'asporto sono stati previsti degli incastri per assicurarne l'impilabilità. Per evitare la fuoriuscita di liquidi lateralmente, i fori di aereazione sono proposti nella parte superiore del packaging, in corrispondenza dei tagli della fustella per la posata.

Stabilizzatore trasporto

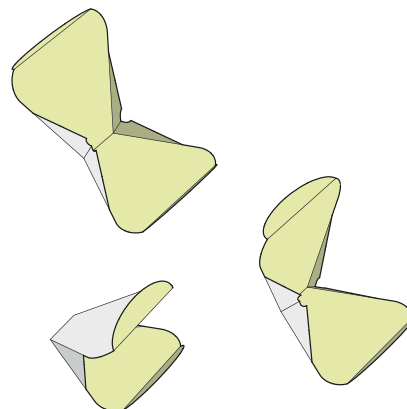


Posata per pizza

Con pochi gesti si ottiene una posata che agevola il consumo dell'alimento: grazie alla venatura che li indirizza in un'apposita sacca salva goccia, raccoglie anche i liquidi rilasciati dalla pizza.



Fustella posata



Fasi di chiusura della posata

- 3- Particolari stabilizzatore, fori aereazione, texture rilievo
- 4- Posata per pizza

Minò

Arredo bagno

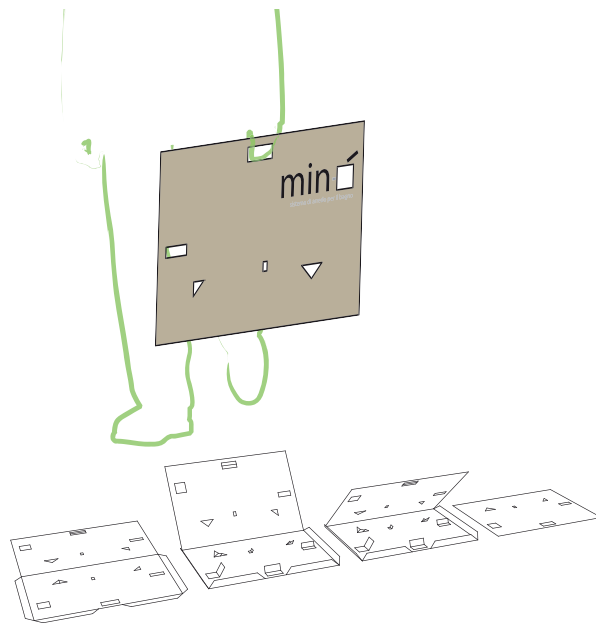
Da una semplice lamina di alluminio, grazie ad un sistema di tagli e cave, è possibile estrarre le diverse lamine più piccole che, piegate semplicemente a mano, prendono forma sfruttando la flessibilità e l'eleganza del metallo.

Linee pulite e funzionali pronte ad arricchire e dare un originale tocco di design all'ambiente domestico.

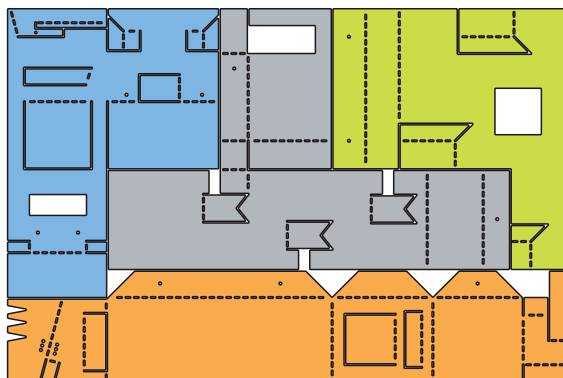
Il progetto è minimal: nel processo produttivo e in termini di sostenibilità in quanto riduce gli sprechi e il consumo di risorse e materiali.

La lamina di alluminio, opportunamente lavorata, può essere trasportata completamente piana, con costi ridotti.

Infine il prodotto coinvolge anche l'utilizzatore finale come parte attiva nella creazione finale del progetto. min-



- 1 Zona lavabo
- 2 Zona Wc/Bidet
- 3 Zona doccia
- 4 Appendini



- 1- Packaging Minò
- 2- Legenda componenti

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Minò	Arredo bagno	Lamiera di alluminio	1000 x 666 mm
Anno			
2008_2009			



min-

Puls3

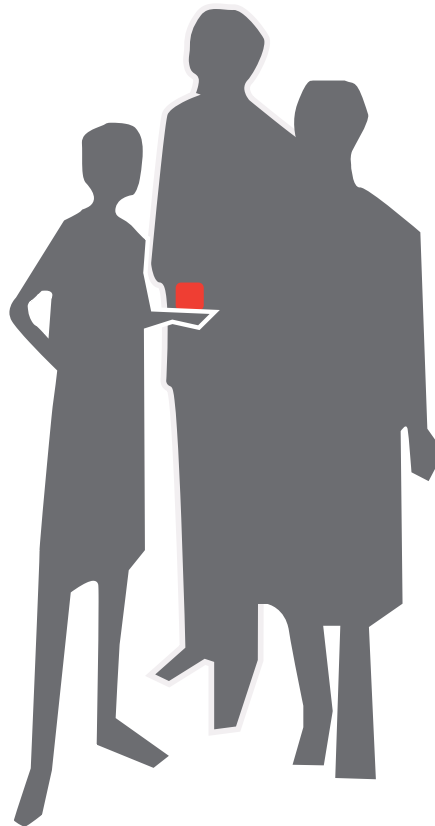
Sai cos'è un social network?

E' una realtà nata dalla voglia di interagire con persone che coltivano gli stessi interessi e si raccontano tramite dati multi-mediali e commenti.

L'idea di un oggetto, pratico e portatile, che potesse dar vita ad un nuovo modo di relazionarsi, seguendo l'ottica delle reti sociali, ci ha indirizzato verso il concetto di condivisione, inteso come momento di aggregazione a 360°. invertendo la tendenza dell'utente a perdere ogni contatto con la realtà esterna.

PULS3, un piccolo cuore pulsante, epicentro di esperienze e di emozioni, capace di catturare la curiosità e creare così nuove relazioni.

Pensato per un'utenza all'avanguardia che, nell'indifferenza del mondo, ha bisogno di farsi sentire!

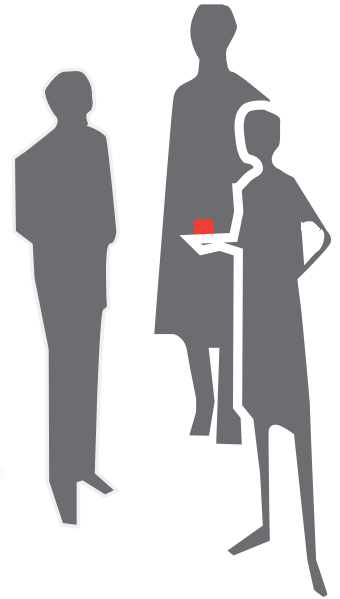


Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Puls3	Cubo high-tech per condivisione dati multi-mediali	Polipropoline	70 x 70 mm
Anno			
2006_2007			



PULS3

share your life.
discover the world.



1- Viste essenziali cubo high-tech

Light design

Transportation design

All'ombra dei grandi

L'ombra, l'altra faccia della luce, mi rimanda all'ambivalente capacità di proiezione: l'ombra degli altri su di me, la mia ombra sull'altro o sugli altri, in un'interazione illuminante. Dare una forma propria in una realtà che si va conoscendo e si va costruendo (enazione)?

Guardo al mio mondo, il design, ai grandi maestri, al frutto della loro creatività a quegli oggetti, a forte valore iconografico ed identitario, in breve al mio bagaglio, da integrare continuamente, assimilandolo all'ombra degli Altri su di me ed alla quale intendo dare una forma "altra" che parli agli altri anche di me (ombra come forma di luce).

L'approccio è ludico, più o meno casuale, tante le verifiche, qualche correttivo e la sua fisionomia: un po' surreale e felliniana, un po' da vacanza italiana anni '60, famiglia, utilitaria ed un mare di bagagli, dei quali nessuno può restare a terra o anche uno scarpone slacciato con il quale andare lontano?

1-

Citroen 2CV Le Corbusier, 1939

Posacenere Cubo, Bruno Munari, 1957

Sanluca poltrona, Achille e Pier Giacomo Castiglioni, 1960



Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Transportation	Immagine	Ombra	200 x 200 mm
Anno			
2011_2012			



2- Ombra progettata - Transportation design

LIGHT DESIGN

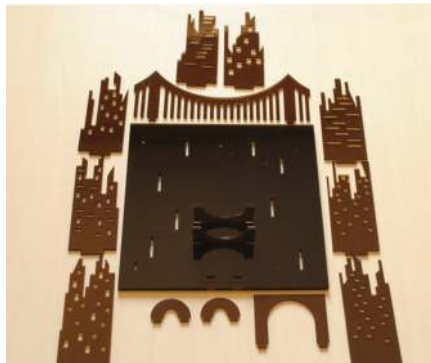
Skyline

Skyline è una lampada d'atmosfera.

Richiama l'idea di uno skyline urbano che vede la luce attraversare i suoi edifici creando affascinanti giochi di luce riflessa.

La lampada è costituita da una base quadrata, ottenuta dalla sovrapposizione di due lastre di PMMA, nella quale sono previste delle fessure entro cui inserire gli altri componenti.

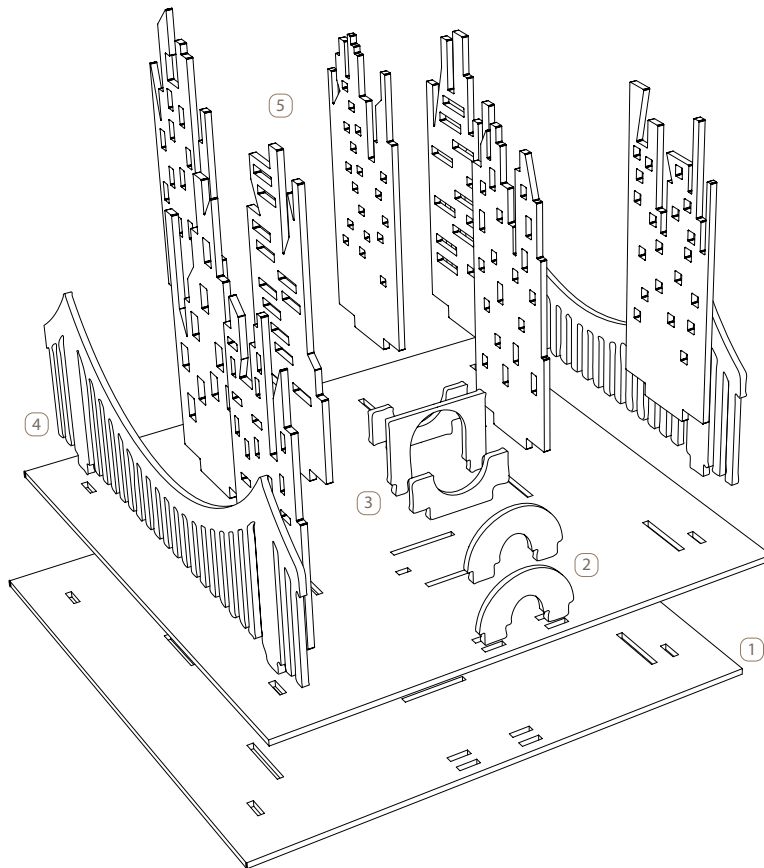
Il materiale scelto per il prototipo di studio è PMMA fumè da 3 mm.



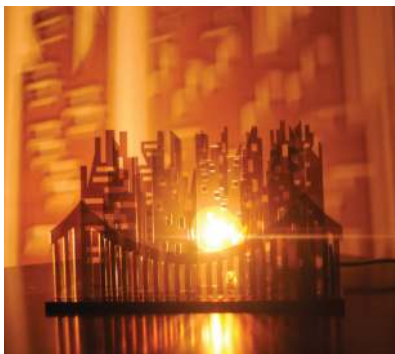
- 1- Vista componenti smontati
- 2- Vista lampada montata spenta
- 3- Vista lampada montata accesa

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Skyline	Lampada	PMMA 3 mm	245 x 245 mm
Anno			
2011_2012			

Elenco Componenti



- ① n°2 base con tagli per incastro parti
- ② n°2 passacavi
- ③ n°3 elementi supporto portalamпада (attacco E27) con incastro
- ④ n°2 elementi ponte con incastro
- ⑤ n°8 elementi edifici con incastro



4- Esploso componenti - legenda

5- Foto lampada e ombre

Metamorphosis

Il progetto Metamòrphosis nasce dalla sperimentazione del rapporto fra luce e forma. In tal senso ci siamo proposti, scartando l'ipotesi della facile progettazione di un caleidoscopio tradizionale, di sviluppare un modello totalmente dinamico e innovativo, non solo nella visione dell'immagine, ma soprattutto nel design dell'oggetto.

E' il risultato dell'unione di un elegante origami con molteplici superfici riflettenti di tipo speculare.

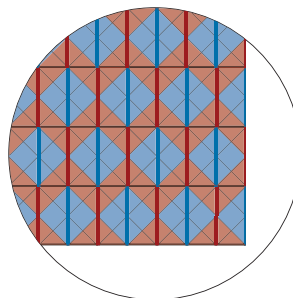
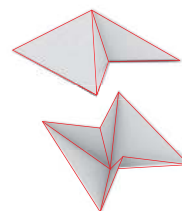
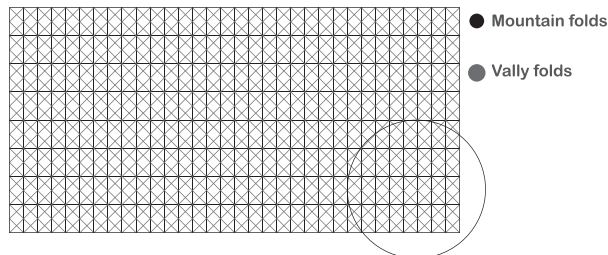
Oltre a sperimentare un design innovativo il caleidoscopio, era, come si è detto, nostro intento progettare un oggetto che incuriosisse e stupisse l'utente, lasciando a quest'ultimo piena autonomia nell'interazione con l'oggetto medesimo, senza quindi vincolarlo alla semplice vista di un'immagine predefinita all'interno di un comune caleidoscopio.

Grazie alla sua composizione flessibile, è possibile disporlo, oppure orientarlo, in diverse posizioni, ed ottenere, così, almeno tre forme distinte.

NB

Partendo da un materiale semplice, la carta, e procedendo con una serie di pieghe in successione (linee di forza), si è ottenuta una geometria complessa costituita da elementi strutturali, irrigiditi tramite l'applicazione di pellicole specchianti.

1- Schema e dettagli pieghe origami



◆ Rombo composto dai
2 triangoli principali

◆ Triangolo composto dai
2 triangoli di piega

● *d-c-fix Konrad Hornschuch AG 74679 Weissbach*
Effetto specchio_La superficie di questa pellicola con
effetto specchio di alta qualità è ricoperta da un foglio
protettivo.

● Supporto 300 x 600 mm, tipo carta comune, 100 gr.

◆ 256 totali, di cui 224 specchiati.

◆ 512 totali, di cui 480 specchiati.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Metamòrphosis	Caleidoscopio	Carta Pellicola specchiante	210 x 297 mm
Anno			
2011_2012			



- 2- Dettaglio parte specchiante interna
- 3- Differenti configurazioni caleidoscopio

LIGHT DESIGN

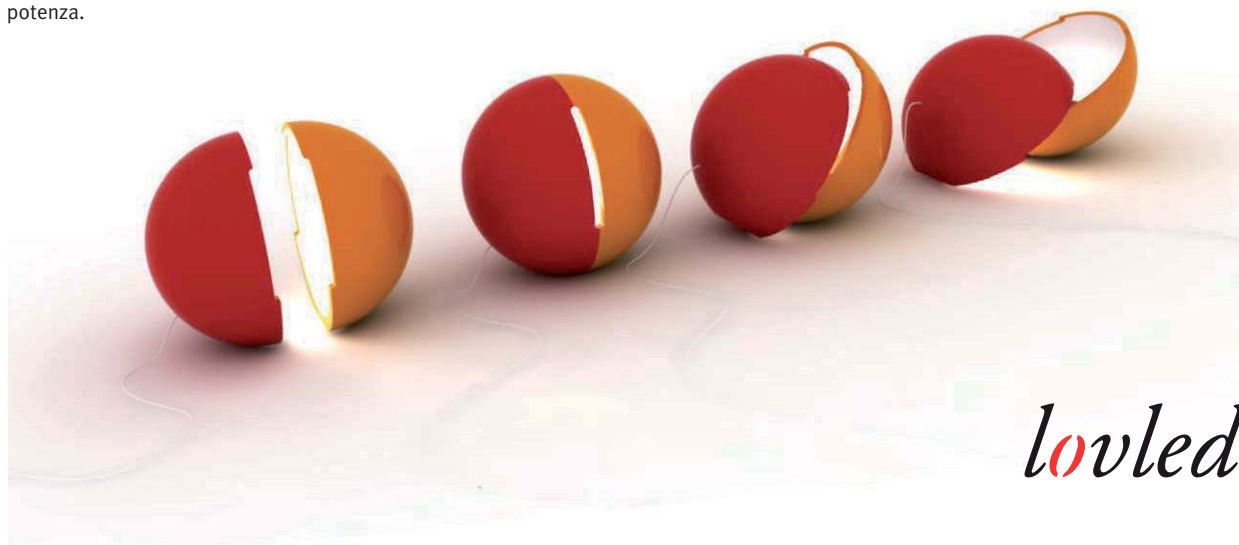
Lovled

Lampada da tavolo per illuminazione d'effetto living room.

“L'energia emanata da due corpi che si uniscono in un bacio: la luce diventa rappresentazione ed espressione di passione, eros, amore”.

La lampada è costituita da due semisfere cave: nella prima è alloggiata la sorgente luminosa e viene alimentata via cavo; la seconda presenta una superficie riflettente al suo interno e, grazie ad alcuni tagli sulla superficie, permette il posizionamento e l'equilibrio in determinate posizioni.

I due corpi della lampada generano, uno per riflessione, l'altro per luce diretta, un flusso luminoso di circa 180 lumen a piena potenza.



lovled

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Lovled	Lampada	Ceramica smaltata	260 x 248 mm
Anno			
2007_2008			

... l'energia emanata

da due corpi che si uniscono in un bacio, la luce ne diventa erotica espressione.

lovled

Il risultato del
 sviluppo e
 sintesi di progetti nati dal grande studio
 e senso di design per creare qualcosa
 di nuovo, di diverso, di innovativo.
 Il risultato di un progetto per il nuovo
 ambiente e l'ambiente stesso, spesso
 innovativo.

Il nuovo ambiente
 in armonia con il nuovo e nuovo O'nece's Team

- 1- Differenti configurazioni lampada
- 2- Pannello comunicativo Lovled

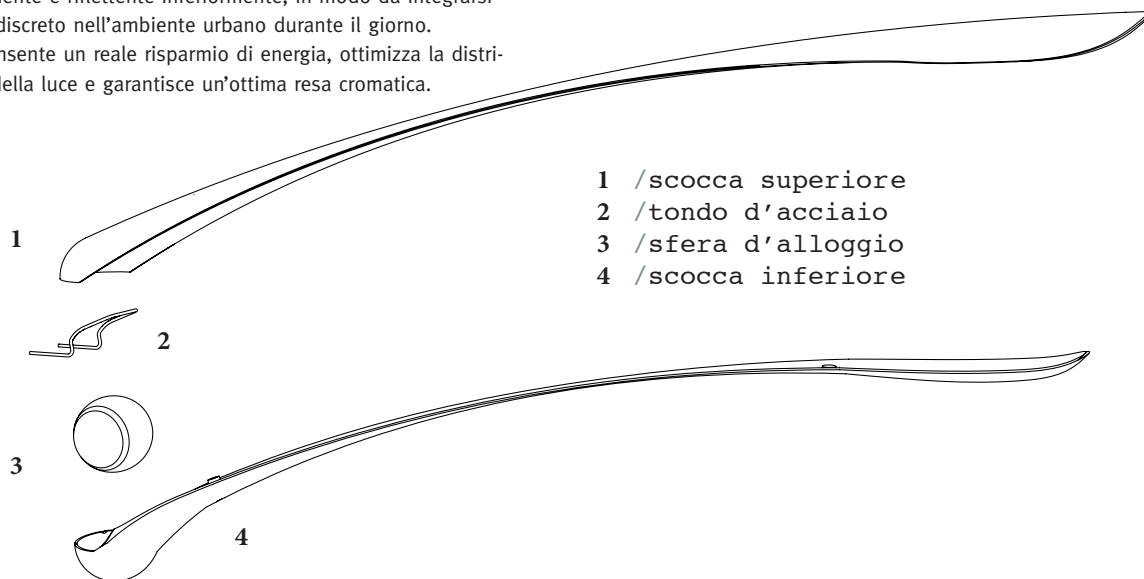
Light²

Light2 è un'apparecchio d'illuminazione per esterni, ideato per l'installazione a parete nei centri storici. È ottimizzato per l'utilizzo di lampade LED e rispetta le condizioni d'illuminazione stradale imposte.

Grazie al design semplice, leggero e compatto, Light2 risulta facile da installare, maneggevole ed efficiente. Il sistema d'attacco è poco invasivo in quanto avviene tramite tasselli chimici che ne consentono la rapida installazione a parete.

Il dispositivo è di materiale trasparente, dotato di film opaco superiormente e riflettente inferiormente, in modo da integrarsi in modo discreto nell'ambiente urbano durante il giorno.

Light2 consente un reale risparmio di energia, ottimizza la distribuzione della luce e garantisce un'ottima resa cromatica.



Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Light2	Apparecchio d'illuminazione esterno per uso urbano	Policarbonato	1750 x 500 mm
Anno			
2007_2008			



- 1- Esploso e legenda componenti
- 2- Viste Lightz

Visual communication

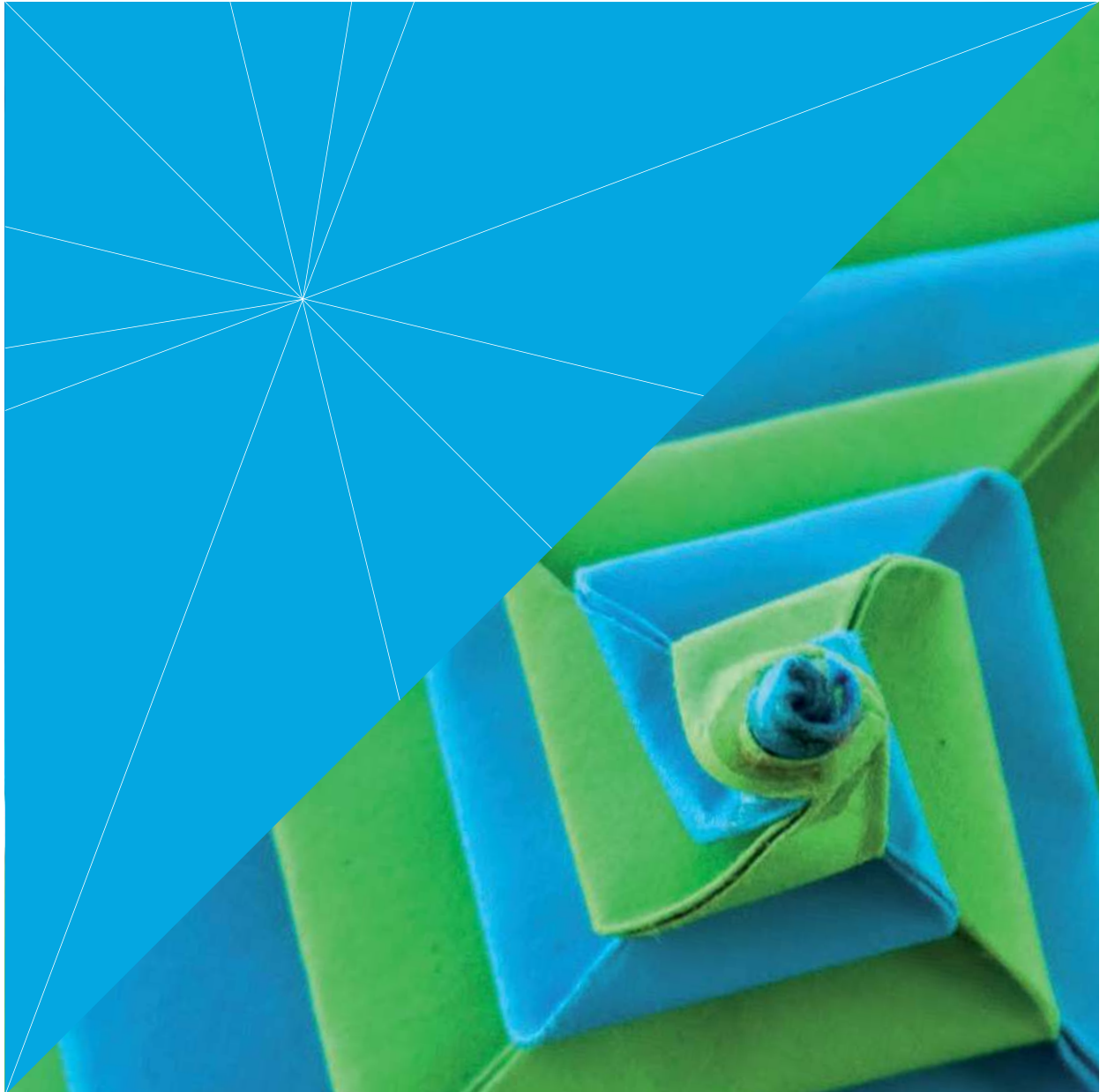
Canone inverso

Origami è piegature combinate di un foglio quadrato in un'infinita varietà di modi per creare modelli anche estremamente complicati. La sua bellezza non risiede nel foglio di carta, ma nelle sue potenzialità plastiche che diventano forma. Oggi affascina progettisti di ogni settore, dal micro al macro.

Questa la prefazione in cui i ruoli spesso si accavallano, nell'alternanza di proiezione, identificazione e risonanza. Tutto questo fluisce nella proposta, nella quale si mette a confronto la struttura portante dello specifico origami (modello in prima persona) con l'oggetto prodotto, policromo e con linee di involuppo a spirale (modello in terza persona).

L'oggetto è volutamente indeterminato nella sua funzione, ma non nel linguaggio, perché quello che interessa far emergere sono i rapporti di reciprocità e risonanza, quest'ultima vista anche in funzione di tutti i possibili campi di applicazione progettuale.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Canone Inverso	Origami	Carta	200 x 200 mm
Anno			
2011_2012			



Design e tempo

Giovinezza ed evoluzione

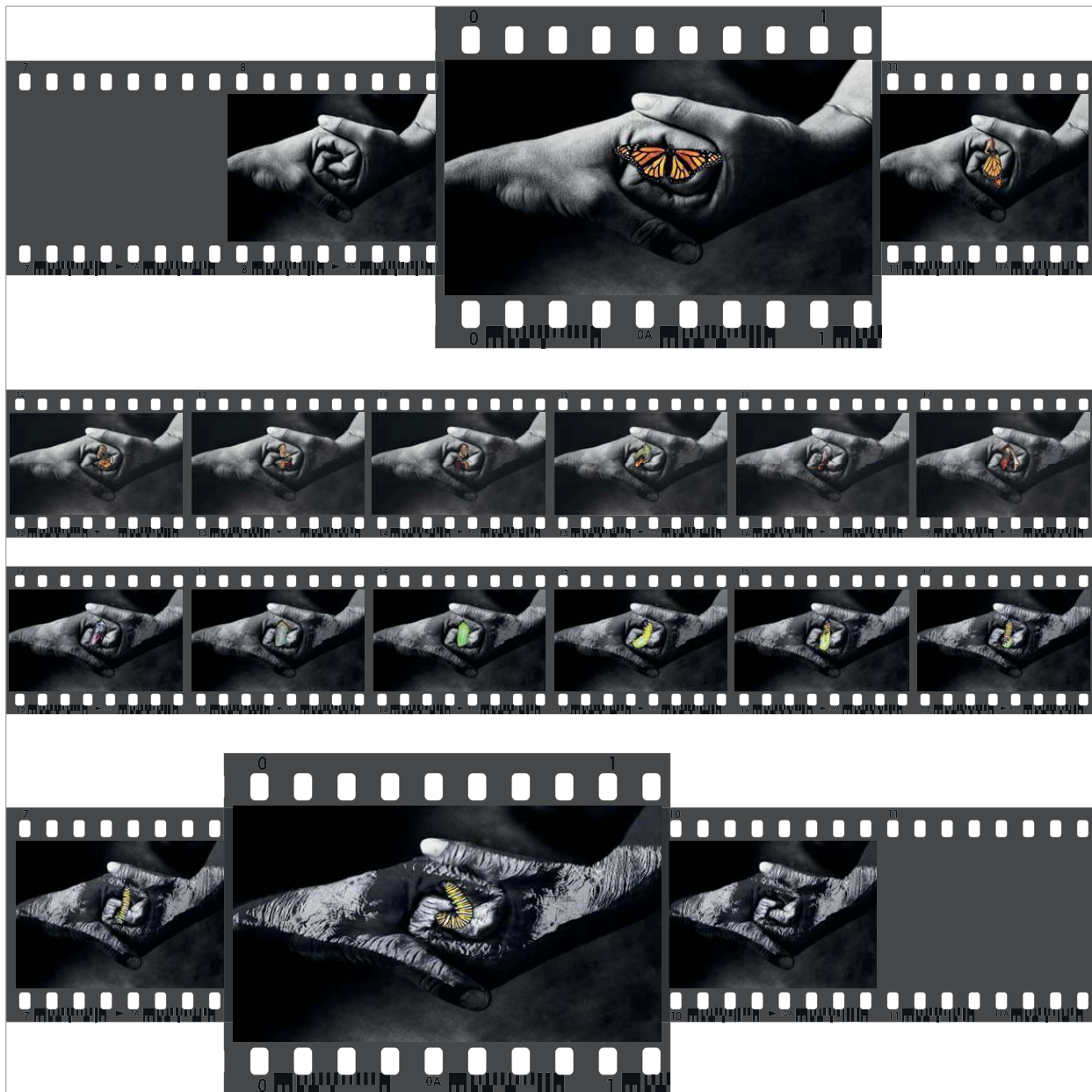
La giovinezza è connotata dal bisogno e la volontà di creare relazioni; l'immagine di due mani intrecciate e che quasi disegnano un nodo, ben le identificano, così come identificano il "fare", nell'accezione di produrre in modo costante e durevole. Le relazioni si moltiplicano, sciolgono, riannodano, consolidano; sono i nodi sulla fitta rete che lega il singolo al simile, al diverso, al gruppo. Raccontano e modulano l'evoluzione, compresi i metamorfismi, anche se letti all'inverso: dalla bellezza piena, alle sue ragioni, al di là della durata. Perché la farfalla rapportata al nodo? Il suo evolvere da bruco a farfalla e la breve durata della sua esistenza la rendono metafora del cambiamento, della rinascita, della fugacità, così come simbolo di leggerezza e libertà. La sua bellezza piena è compatibile con la condizione giovanile, il miracolo della sua evoluzione può essere del tutto compreso solo con l'andare del tempo: fugacità e permanenza a confronto.

"Il design è come una farfalla tra le mani, se la stringi troppo muore, se la lasci andare vola via".

Rodolfo Bonetto, designer.

Scelgo una sorta di stop-motion quale tecnica capace di restituire il senso del tempo che scorre, tra elementi permanenti ed elementi fugaci.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Design e tempo	Book stopmotion	Carta	200 x 150 mm
Anno			
2011_2012			



1- Frammenti Book stopmotion

Design for living

Dal marmo...al legno

Pensiero laterale: la seduzione del valore aggiunto

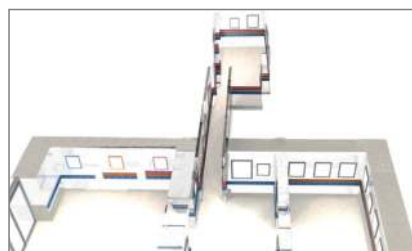
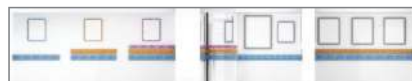
L'omologazione del gusto discende anche dalla standardizzazione delle lavorazioni e tecniche di produzione degli artefatti. Il legno, negli impianti industriali di prima lavorazione, viene tradizionalmente tagliato in assi, non soggette a imbarcatura, a vario spessore e varie finalità d'uso, tra le quali quelle di supporto alle lastre piane di marmo, nell'operazione di taglio, perché adatte ad accogliere la lama circolare a fine manovra. Le imperfezioni capaci di evolvere in segni distintivi di un nuovo percorso progettuale?

Tagli, segni, cicatrici sulle assi di supporto, che raccontano dell'esperienza particolare, aggiungono unicità all'oggetto e connotazioni tattili e cromatiche insperate, che vengono trasferite a bande guida per l'osservazione tattile.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Dal marmo, al legno	Bande sensoriali	Legno Vernice	Varie
Anno			
2011_2012			



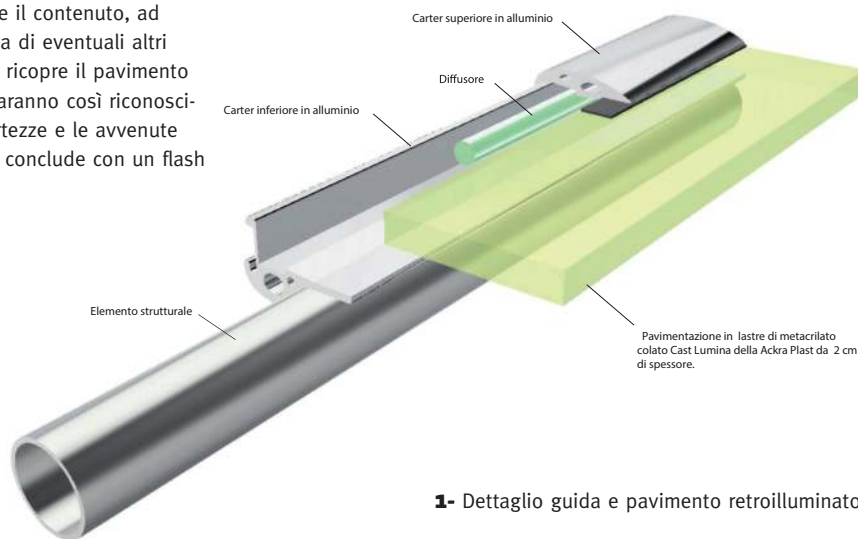
L'osservazione tattile è principale canale di conoscenza per i non vedenti, ma anche potenziamento delle modalità di fruizione della realtà, per tutti, utilizzabile in spazi espositivi e non. A livello tattile permangono le variabili di spessore della banda e della texture; per potenziare le più generali modalità di fruizione è proposta l'aggiunta del colore nelle convessure.



Sensa un senso

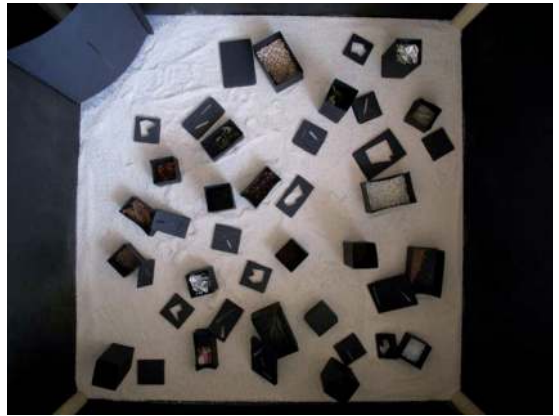
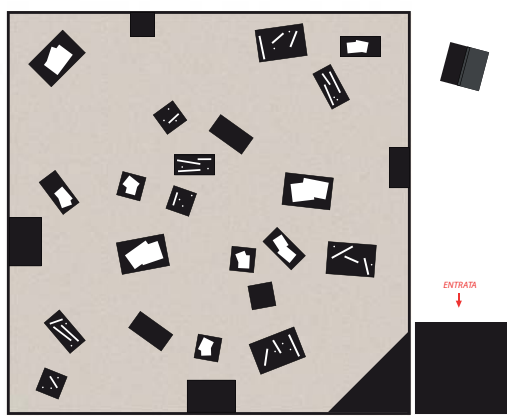
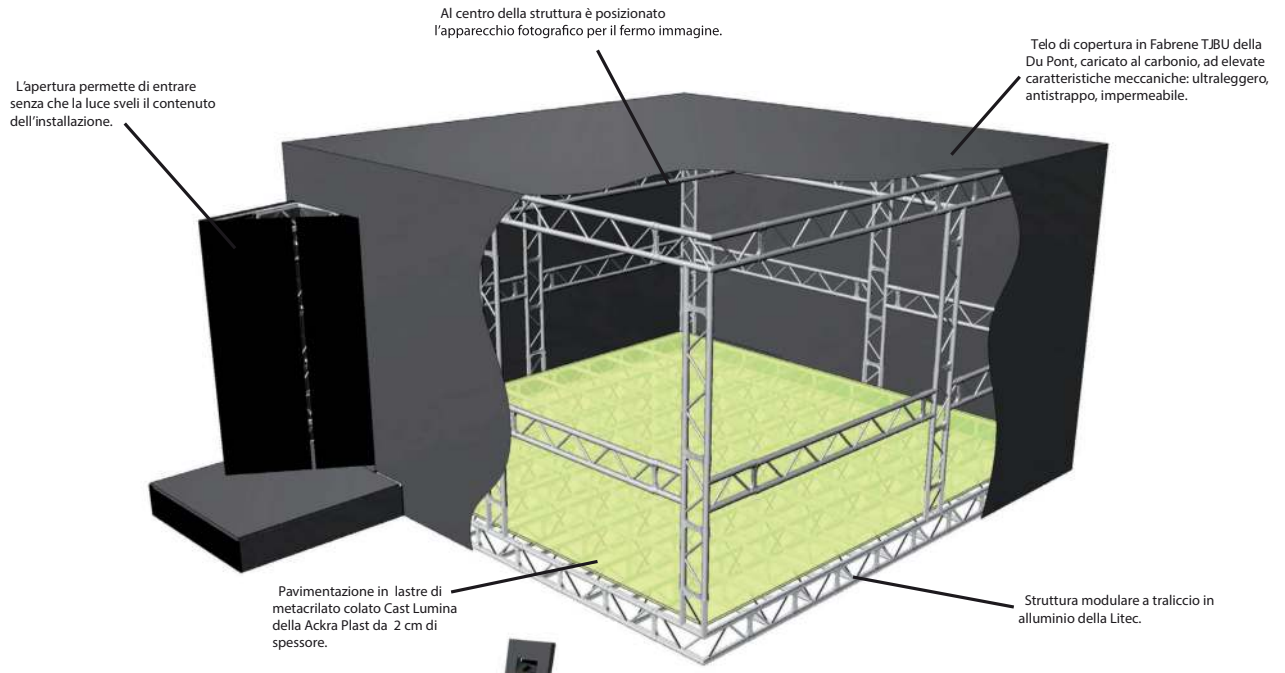
Senza un senso è una installazione al buio che priva l'utente di uno dei sensi più bombardati ed abusati. Toccare, annusare ed ascoltare per sperimentare nuovi modi di vedere. Per i vedenti, è un divertimento, una caccia agli oggetti misteriosi, una sfida. Una scatola onirica in grado di ricordare e raccontare le esperienze di chi ha vissuto lo spazio. Il visitatore viene proiettato in uno spazio sconosciuto in assoluta assenza di luce e questa mancanza lo spinge ad un atteggiamento più sensibile verso ciò che lo circonda. L'inaspettata scoperta di contenitori aggiunge ludicità all'evento: si è spinti a verificarne il contenuto, ad interagire con questo e andare alla ricerca di eventuali altri contenitori. Il sottile strato di sabbia che ricopre il pavimento restituisce il percorso fatto dall'utente; saranno così riconoscibili, sottoforma di tracce, i passi, le incertezze e le avvenute interazioni con le scatole. L'esperienza si conclude con un flash luminoso.

senza **un**senso



1- Dettaglio guida e pavimento retroilluminato

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Sensa un senso	Installazione multimediale	Metacrilato colorato Struttura modulare traliccio in Al Telo di copertura Fabrene TJBK caricato al carbonio	circa 80 mq
Anno			
2008_2009			



2- Vista struttura installazione
3- Pianta

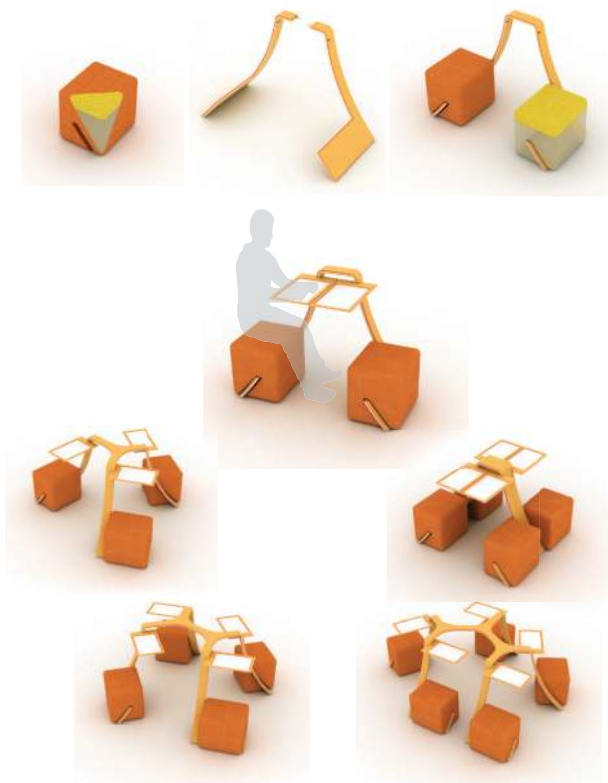
4- Foto pianta modello reale

Breadly

Lo spazio commerciale Breadly prevede due macrozone: la prima dedicata al laboratorio ed alla vendita (sistema banco-cassapiano di lavoro, forno e controsoffitto, proiezione formale del sistema bancone);

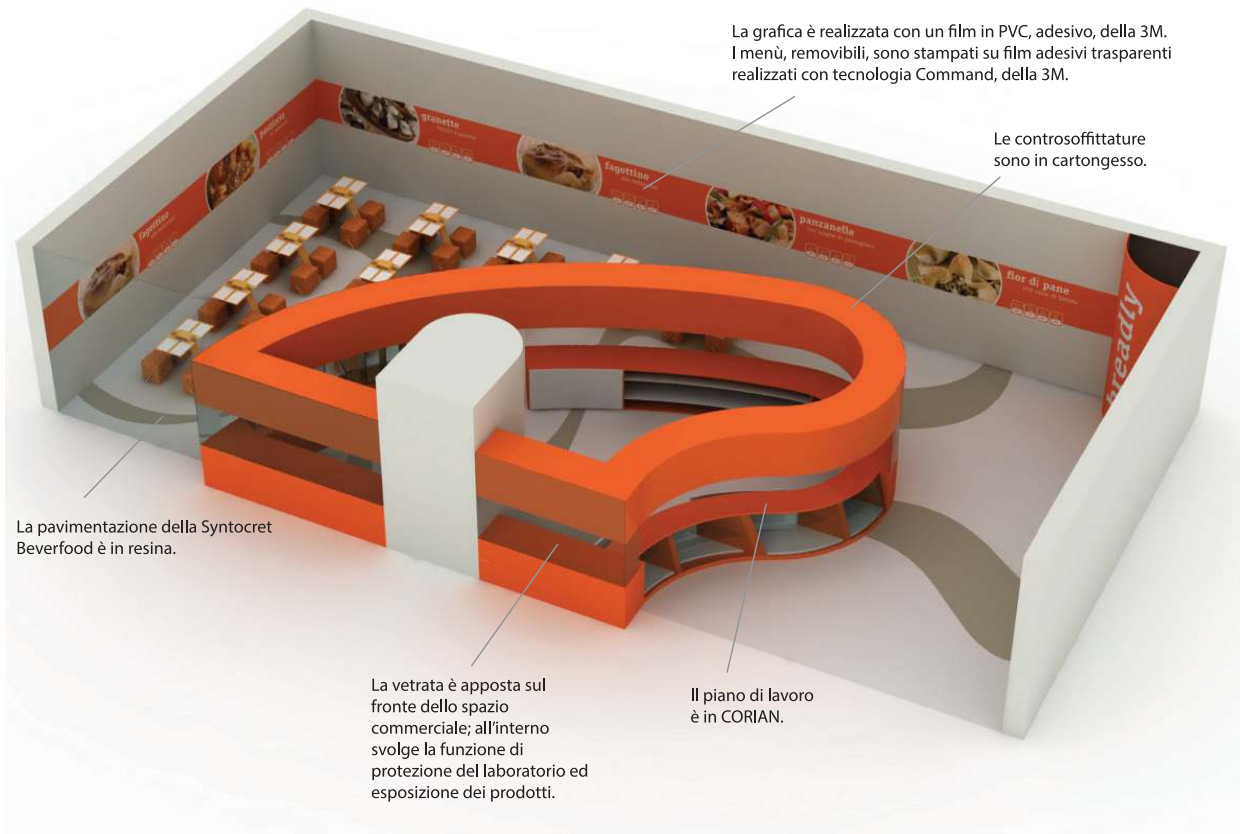
la seconda consiste nell'area di consumo del prodotto (sedute costituite da un elemento strutturale in CORIAN multistrato, previsto di un sistema di giunzione che lega l'elemento maschio a quello femmina, riporta il sistema di aggancio del vassoio e comprende un binario nel quale è inserito il puff, che è piede d'appoggio e contrappeso dell'intero sistema).

Il packaging primario consiste in una busta per alimenti di cellulosa Kraft Bianca Monolucida da 80g, quello secondario in uno shopper che consente l'asporto del prodotto, realizzata con cartoncino Chagall Candido da 200 g. La parete interna è rivestita con un pattern grafico che ripropone la stilizzazione dello sbuffo del vapore del pane appena uscito dal forno.



1- Viste seduta e sue possibili configurazioni

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Breadly	Spazio commerciale, sedute, immagine coordinata, packaging primario e secondario	Corian, differenti cromie - multistrato - schiuma poliuretanic - pavimentazione resina Syntocret Beverfood - grafica film PVC	circa 90 mq
Anno			
2008_2009			



breadly

- 2-** Vista complessiva dello spazio
3- Progettazione immagine coordinata

Piazza Italia Lucrino

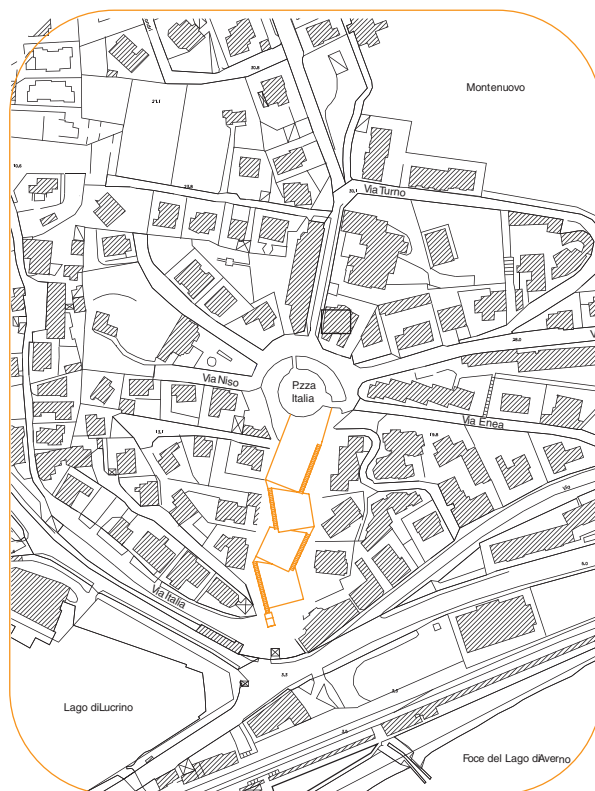
Progetto di riqualificazione territoriale

La progettazione ambientale propone una logica che ha come obiettivo finale lo sviluppo che consenta di mantenere il patrimonio che si possiede, incrementato da un valore aggiunto, il plus valore culturale, che deve diventare motore di sviluppo, purchè idoneo ad innescare nuovi stili di vita che mantengano nel tempo i vantaggi raggiunti e ne possa creare ulteriori.

A livello operativo si individua uno spazio “vuoto”, nel senso dei significati e dell’identità, urbano o periurbano, sul quale sperimentare: nel territorio di Pozzuoli, centrale rispetto ai Campi Flegrei, “Piazza Italia” un “non luogo”.

Il contesto presenta i segni del degrado e dell’abbandono in una parte di territorio che da sola evoca il mito.

Con l’obiettivo di ricreare un “ambiente domestico” all’aperto, si è deciso di ricreare una serie di terrazzamenti che si intersecano e si collegano tra di loro per mezzo di rampe configurando aree destinate allo spettacolo ed al relax.

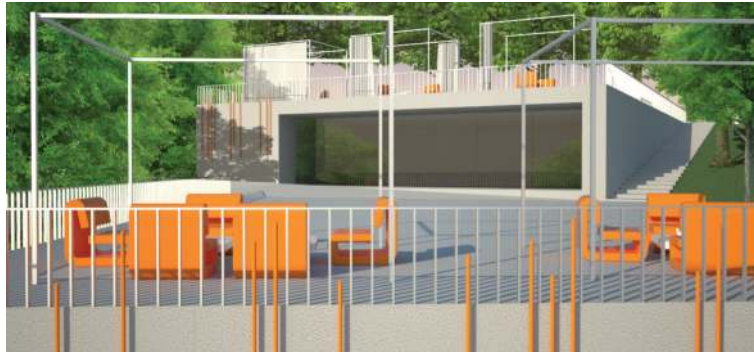


1- Pianta e area di intervento

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Piazza Italia, Lucrino	Progettazione ambientale	Vetroresina Schiuma poliuretanic Barre in metallo smaltato	circa 6324 mq
Anno 2007_2008			

PIAZZA ITALIA

LUCRINO



2-3-4- Viste e particolari dell'area d'intervento ri progettata

Generative design

Strategic planning

LAND seaKING DESIGN

la nave si apre alla città

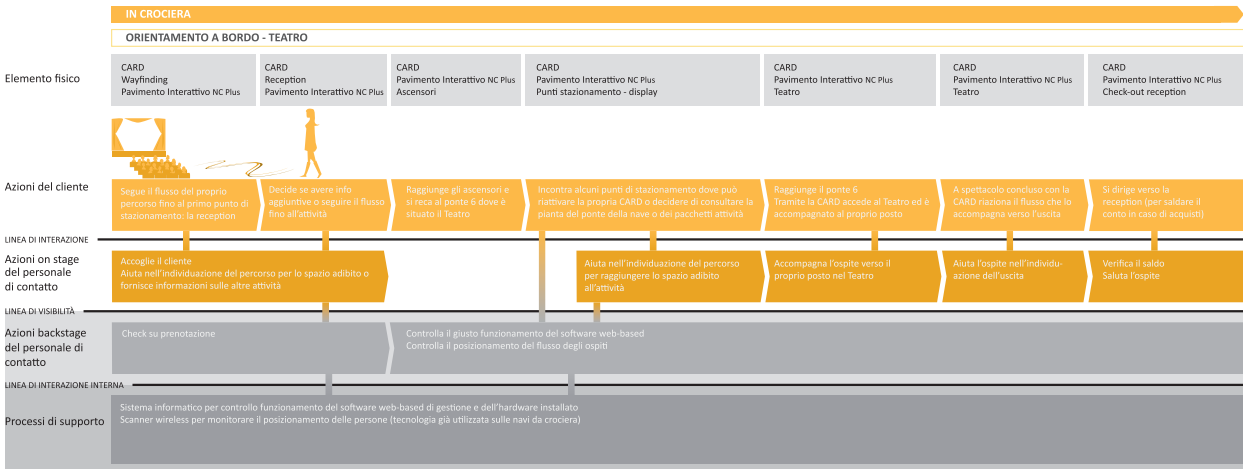
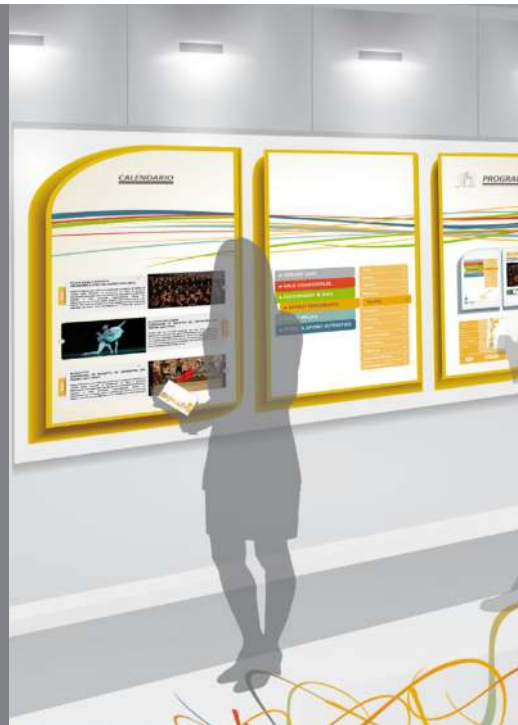
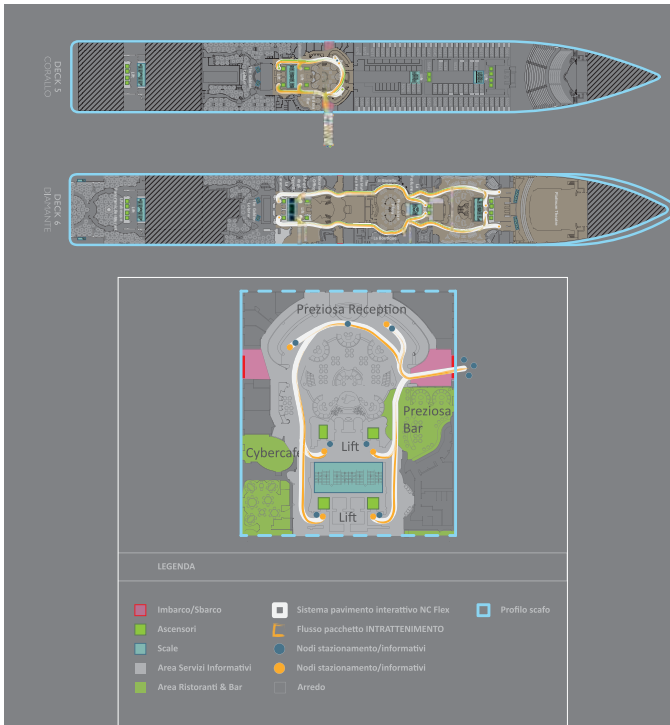
La tesi nasce dalla passione per il mare e dalla volontà di incrementare un'esperienza avviata nel corso della carriera universitaria, legata allo yacht design, che ha dato una fisionomia più precisa alle mie curiosità, dal desiderio di mettermi alla prova in un esercizio di vision design rispetto ad uno scenario più ampio: ambito navale, settore crocieristico, nave da crociera. La rotta, quella dell'aggiornamento costante che il design evoluto con il suo sapere consente; l'approccio, il confronto tra due mondi, città e nave, per prefigurare un possibile spazio di manovra, ibrido, una sorta di ultimo miglio, luogo della connettività, nella convinzione che relazioni e contatti raccontino e modulino l'evoluzione nel tempo; la personale posizione, il "land seaKING design", nel quale veicolare i contenuti acquisiti nel complessivo percorso di formazione, idonei a trasformare un generalista in un esperto, visto che la contemporaneità chiede anche al designer competenze sempre maggiori, capacità di integrazione continua, necessaria per innescare percorsi progettuali non noti.

Il ruolo professionale proposto, il LAND seaKER, è un linker mare/terra, che opera tra opportunità virtuali ed esperienze concrete, attinge dall'infinito serbatoio di stimoli costituito dalla rete di relazioni ibride indagate, propone rotte non note, a supporto ed integrazione dell'attività di una compagnia crocieristica, fino a definire il concept della nave da crociera che si apre alla città, concettizzato in un'idea di servizio che parte dal tema dell'orientamento: si è ragionato in termini di visibilità e fruibilità dei percorsi e degli spazi, ed anche in termini di wayfinding.



1- Copertina di tesi, "LAND seaKING DESIGN", elaborazione grafica Gaia Borrelli

Nome	Oggetto	Dimensioni
Elaborato di tesi	Definizione del nuovo ruolo professionale: LAND seaKER	Varie
Anno	Definizione di strategie e servizi ipotizzabili: settore crocieristico - realtà territoriali portuali	
2012_2013		



5- Analisi e definizione percorsi ed aree per intervento di wayfinding **6-** Ponte 5, corridoio d'ingresso visualizzazione **7-** Blueprint del servizio progettato - fase "In crociera"

8- Il luogo delle connessioni - visualizzazione

il luogo delle connessioni



Tirocinio

Progetto editoriale, industrial design



**CLAUDIO BELLINI
DESIGN+DESIGN**

La personale esperienza di tirocinio è stata sostanzialmente articolata su due percorsi: progetto editoriale - progetto di prodotto.

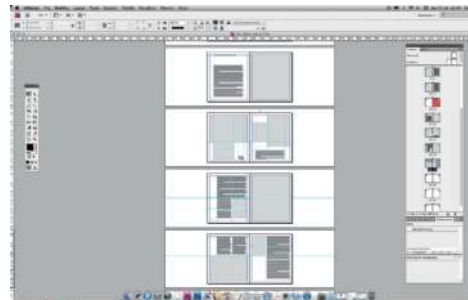
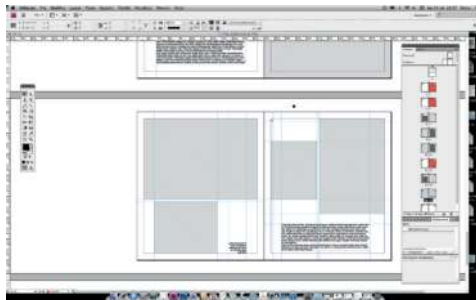
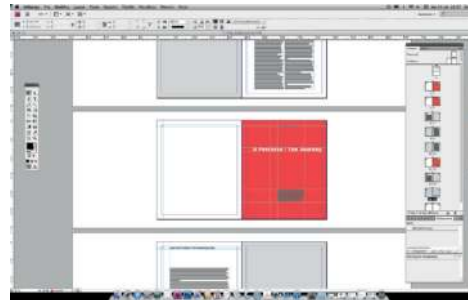
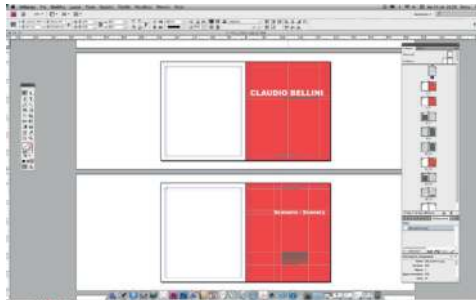
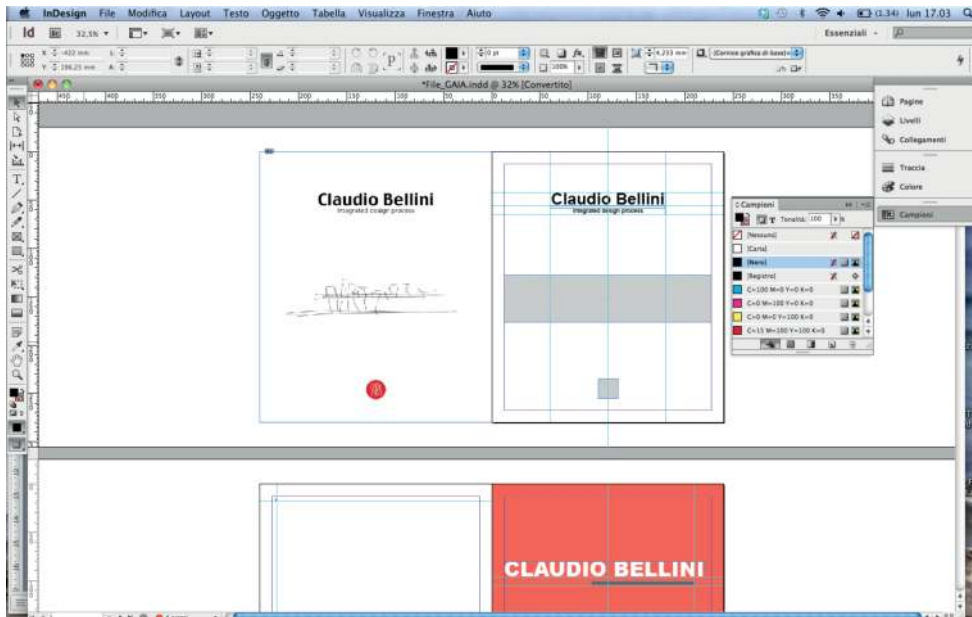
La collaborazione per lo sviluppo del progetto editoriale, è consistito nella fase di archiviazione e ricerca della produzione, nell'ambito del design, dell'Architetto Bellini; è stato dato un contributo anche per l'impianto grafico.

Il secondo progetto si è concretizzato nel disegno, sviluppo dei modelli e renderizzazione del progetto "Cubo multifunzionale componibile - accostabile - trasformabile per la casa, l'ufficio e la comunità".

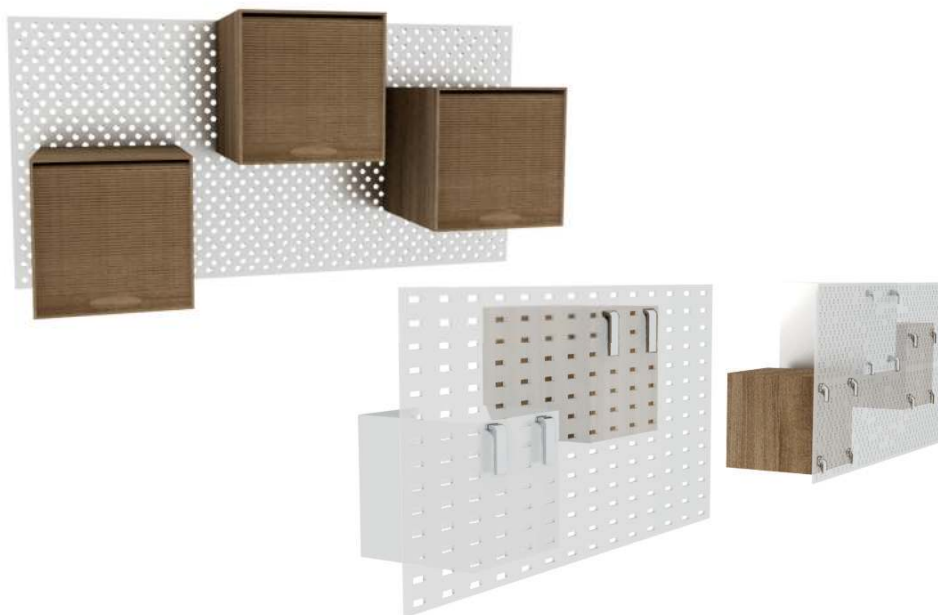
Nota.

Le elaborazioni definite, complete di documentazioni e files, restano nella disponibilità dell'azienda convenzionata.

Nome	Oggetto	Materiali
Esperienza tirocinio	Progetto editoriale Industrial design	Vari
Anno		
2012		



1- Elaborazione grafica layout progetto editoriale



2-3 Cubo multifunzionale tipologia A e B



4-5 Cubo multifunzionale tipologia C e D

Design per la qualità degli spazi in movimento: co-branding

Pensando alla compartimentazione degli spazi abitabili a bordo, a quale modello o stile di vita fanno riferimento gli ambiti d'azione quando, a differenza del consueto habitat, c'è il mare e la casa è architettura in movimento?

C'è chi pensa che il segreto dell'approccio ad una nuova ipotesi progettuale possa essere quello di procedere evolvendo e non rivoluzionando, applicando soluzioni provate e sicure, adottando un disegno seducente, metodologie di ultima generazione, i migliori componenti, articolando qualità, eleganza, efficienza e solidità.

Il tentativo di intervenire su un' imbarcazione a motore, un offshore da 50 piedi, per ridefinire il concetto di vivere il mare abitandolo, è certo ambizioso. Se sinteticamente il concept è spigolosità Lambo e suoi nuovi cromatismi/mediterraneità Baia.

› Ipotizzo il brief di progetto simulando la possibile richiesta di un cliente "un offshore da 50 piedi con la lineare eleganza Baia ed il piglio Lamborghini. Sportività e comfort assoluto, massima libertà e vivibilità degli spazi interni ed esterni, senza "ostentazioni", "e che abbia il sapore di una casa";

› formulo una prima interazione con le variabili che ritengo sostanziali;

› procedo integrando via via lo schema concettuale, ripercorrendo gli stilemi di riferimento;

› verifico i risultati (metaprogetto);

› li metto in discussione;

› formulo l'idea finale di progetto.

A concept e brief definiti, ho inizialmente associato la spigo-

losità Lambo alla velocità, al dinamismo di guida, volendo un po' maschile, variabili che ho da subito assegnato alla coperta: sedili/plancia/strumentazioni. Alla mediterraneità Baia, ho associato l'abitabilità, il comfort, i dettagli assegnandoli al sottocoperta. Mi è sembrato importante risolvere i rapporti ergonomia/funzioni/spazi minimi/complessiva dimensione dei 5,00x10,00 mt e le possibili varianti e personalizzazioni. Lo schema funzionale ipotizzato per gli interni tiene conto della dimensione complessiva, circa 10,00 x 5,00 mt.; si articola in zona living, camera da letto per l'armatore, camera per il marinaio o eventuale ospite, tutte dotate di servizio. Nel rispetto dell'equazione forma e funzione, ho optato per il minimalismo e le geometrie spartane. La luce naturale filtra dalle finestre laterali, poste lungo l'intera fiancata, per entrambi i lati, il che ne assicura il giusto apporto in tutti gli ambienti vivibili.

I cromatismi proposti rientrano nella gamma Lamborghini e, come le finiture degli arredi, sono suscettibili di personalizzazioni indicate dal cliente.

1- Copertina tesi "Design per la qualità degli spazi in movimento: co-branding

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Elaborato di tesi	Ipotesi di co-branding Cantieri di Baia - Lamborghini	B 50	50 piedi
Anno			
2007_2008			



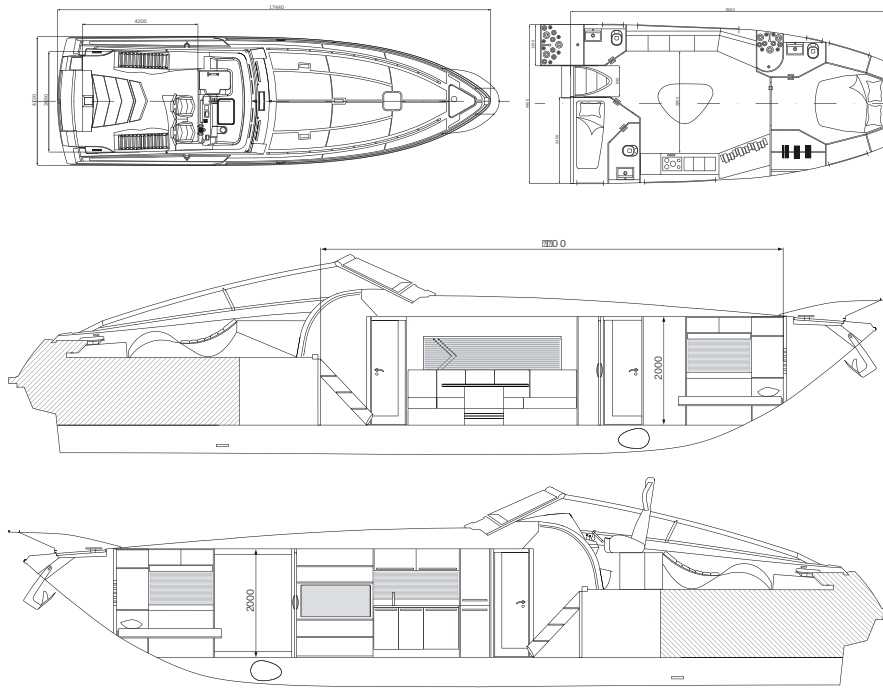
**DESIGN PER LA QUALITÀ
DEGLI SPAZI IN MOVIMENTO**
co-branding.



SECONDA UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI "LUIGI VANVITELLI"
FACOLTA' DI ARCHITETTURA C.d.I. IN DISEGNO INDUSTRIALE
a.a. 2008/2009

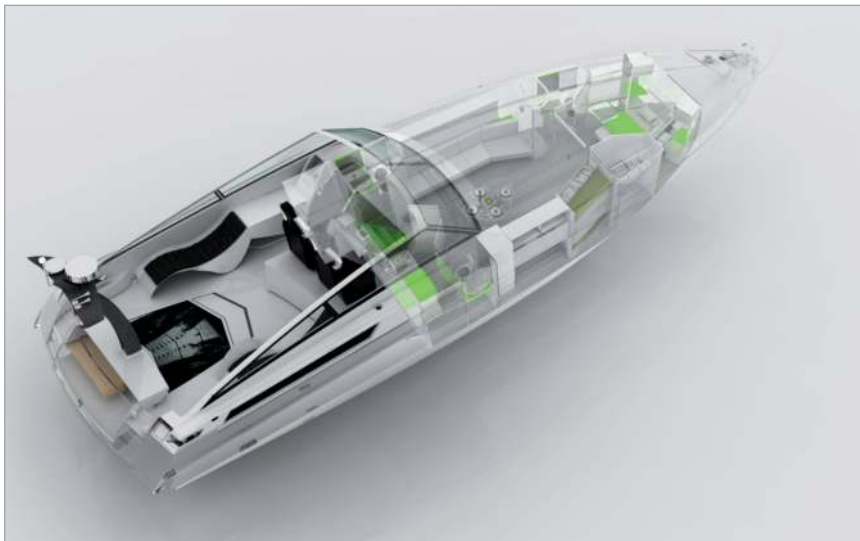
RELATORE PROF. ARCH. PATRIZIA RANZO
CORRELATORE PROF. ARCH. GINO FINIZIO

CANDIDATA GAIA BORRELLI
MATRICOLA 802/470



2- Sezione longitudinale B50

3- Render B50



4- Render esterno - interno B50
5- Particolari radar, plancia di comando B50

6- Render interni B50
7- Particolari interni B50

Tirocinio

Industrial design, comunicazione



**CANTIERI DI BAIA
S.p.A.**

Oggetto di sperimentazione sono state due imbarcazioni in via di completamento, nello specifico:

_Atlantica '78 (imbarcazione da 24 m): rilievo ed elaborazione disegni tecnici, relativamente al restyling realizzato per l'imbarcazione ed in particolare per la cabina ospiti;

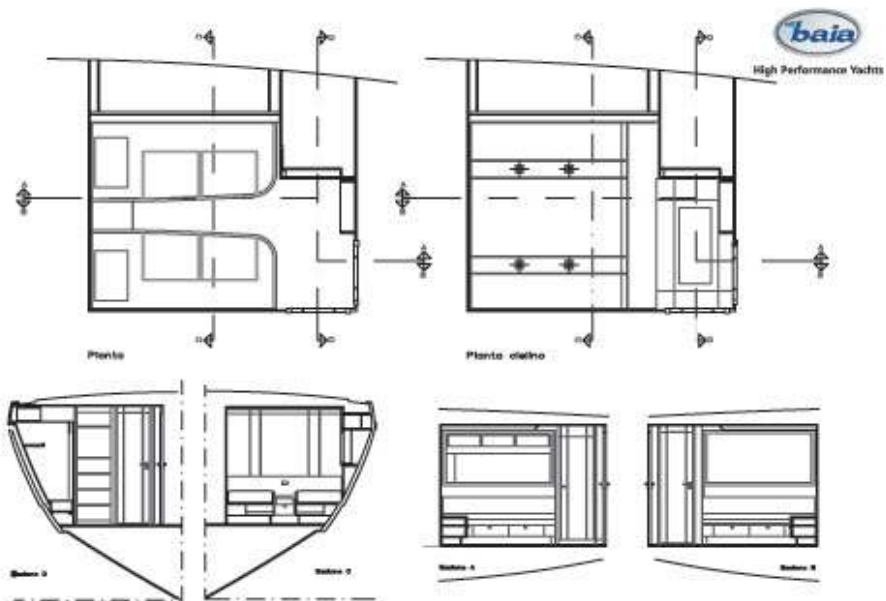
_One Hundred(imbarcazione di 31 m): disegno parti meccaniche atte alla movimentazione del divano superiore (ideazione, progettazione, ingegnerizzazione, interazione con l'azienda deputata alla realizzazione dei pezzi in acciaio, e relativi prototipi e successiva messa in opera delle menzionate parti meccaniche).

_Supporto e collaborazione ufficio commerciale per pubblicità usato, pubblicità B50, filmati, video e modifica immagini.

Nota.

Le elaborazioni definite, complete di documentazioni e files, restano nella disponibilità dell'azienda convenzionata.

Nome	Oggetto	Materiali
Esperienza tirocinio	Industrial design Progettazione nel suo complesso	Vari
Anno 2009	Comunicazione	



1- Rilievo Atlantica '78

2- Tipologia A e B, parti meccaniche montaggio

3- Realizzazione pubblicità riviste di settore

Negozi Telecom Tim

La società di progettazione architettonica integrata, P&V Progetti S.r.l., si è occupata del restyling e della riprogettazione degli spazi commerciali della Società Telecom Italia S.p.a. di Roma e provincia.

Ho intrattenuto e tutt'oggi trattengo rapporti di collaborazione e consulenza con lo studio P&V Progetti S.r.l. con il ruolo di disegnatrice, sviluppatrice dei modelli e renderizzatrice nell'ambito del progetto del restyling di negozi sociali ed in franchising della Telecom e Tim.

Riporto alcuni dei negozi realizzati o in fase di sviluppo.

Nota.

Le elaborazioni definite, complete di documentazioni e files, restano nella disponibilità di P&V Progetti S.r.l.

Nome	Oggetto	Materiali	Dimensioni
Negozi Telecom Tim	Modellazione 3d Renderizzazione	Vari	Varie
Anno 2009_2014			



- 1- Viale Tirreno, Roma
- 2- Viale Tuscolana, Roma

- 3- Via Nettuno, Roma

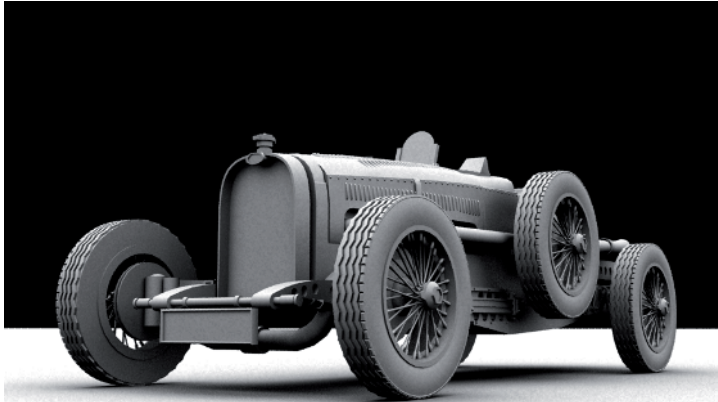
Corso 3d Studio Max

Il corso di 3d Studio Max è una scelta obbligatoria per tutte le persone che intendono acquisire esperienza nel campo della modellazione solida e della rappresentazione fotorealistica dei modelli virtuali.

3d Studio ci permette di creare modelli tridimensionali e di costruire scene basate su varie tecniche di illuminazione. Il modello creato sarà completato con l'assegnazione dei materiali tramite il procedimento di mapping, e infine elaborato tramite rendering e animazione. La possibilità di verificare in anteprima il risultato finale di un'idea progettuale ci permette di risolvere con largo anticipo le problematiche in fase di sviluppo.

Il corso è stato incentrato sullo studio e sull'applicazione dei motori di renderizzazione: il default di 3d Studio, mental ray e v-ray.

Nome	Oggetto	Materiali
Corso 3d Studio Max	Modellazione Renderizzazione V-ray, Mental ray, Ambient occlusion	3d Studio Max Rhinoceros V-ray Mental ray
Anno		
2010		



1- V-ray, mental ray, ambient occlusion

Gaia Borrelli
designer



milano - roma - napoli

m. +39 3496951177
e. gaiad3sign@gmail.com
gaia.borrelli@hotmail.it

