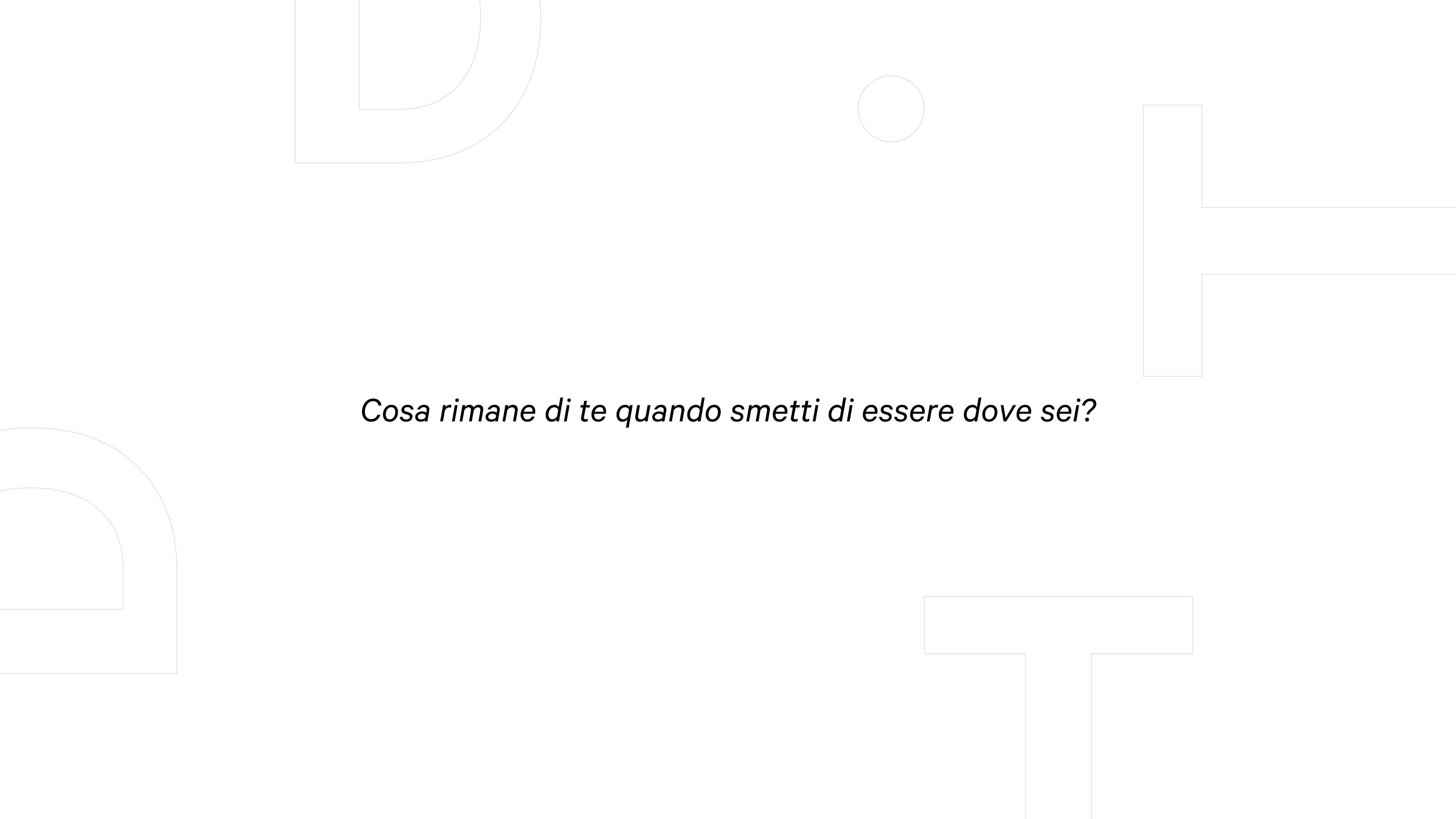




INTRODUZIONE



Cosa rimane di te quando smetti di essere dove sei?

IL FLEXPLORER 146

Prima di essere uno yacht, uno strumento di **esplorazione**.

Progettato per attraversare oceani con un solo pieno, capace di navigare dall'Antartide ai Caraibi.

Autonomia estrema, struttura da explorer, comfort da superyacht. Una macchina pensata non per essere ammirata in porto, ma per **andare dove gli altri non arrivano**.



I PINK FLOYD

Non semplicemente una band, ma un **sistema di pensiero** in continua esplorazione.

Pionieri del suono quadrifonico quando nessuno lo usava, **costruttori di esperienze immersive** quando i concerti erano ancora spettacoli. Autori di opere che **sfidavano i confini del formato**, l'album, il concerto, la performance, senza mai sapere in anticipo dove avrebbero portato.

I Pink Floyd **non seguivano una direzione, la tracciavano**. E ogni volta finito di percorrerla, la superavano.



L'INTERSEZIONE: L'ANIMA

Una nave che esplora il mondo. Una band che esplorava se stessa.

Il Flexplorer e i Pink Floyd condividono qualcosa che va oltre la funzione e la musica: la volontà di **andare oltre il formato**, di non accontentarsi di quello che già esiste, di **rispondere all'ignoto con curiosità** invece che con prudenza.

In questo punto di intersezione risiede la **genesì** della nostra ricerca. L'**anima di una nave**, quel membro aggiunto dell'equipaggio che non ha un nome nella lista di bordo ma che tutti sentono presente. Quello che i Pink Floyd chiamavano **Mr. Circle**: la quinta presenza, quella che **completa il cerchio**.



L'ANIMA DELLA MACCHINA

È una delle domande più antiche che l'umanità si pone davanti alle sue creazioni.

JARVIS in Iron Man, un'anima artificiale che conosce ogni angolo dello spazio che abita e **anticipa i bisogni di chi lo vive**.

Moya in Farscape, un'astronave biologica con una **propria coscienza**, che cresce e si **trasforma** in relazione a chi la abita.

La nave di Conrad in Lo specchio del mare, una macchina che ha **carattere**, che **risponde**, che **partecipa** al viaggio.

Quando una macchina ha un'anima, non è più uno strumento. È un **interlocutore**.



Ci è stato chiesto di progettare tre spazi.
Noi abbiamo risposto con un'esperienza.

IL NOSTRO MANIFESTO

Uno **spazio ha un'anima**, indipendentemente da materiali, finiture, gusti personali.

Come i Pink Floyd non suonavano canzoni ma costruivano esperienze, noi non rispondiamo con un progetto d'arredo, ma progettiamo una **traiettoria concettuale, formale e tecnologica**.

Uno spazio che **trascende il tempo e l'estetica**, pronto ad accogliere qualsiasi armatore e a restituirgli se stesso.
Dove **l'esplorazione e la sperimentazione non hanno confini** tra loro.

Quello che vedrete è una **mappa**. Precisa, abitabile, aperta.

Un progetto che pensa come i Pink Floyd non si spiega. **Si fa sentire.**

Per questo abbiamo scelto di realizzare un video per introdurre il nostro lavoro.

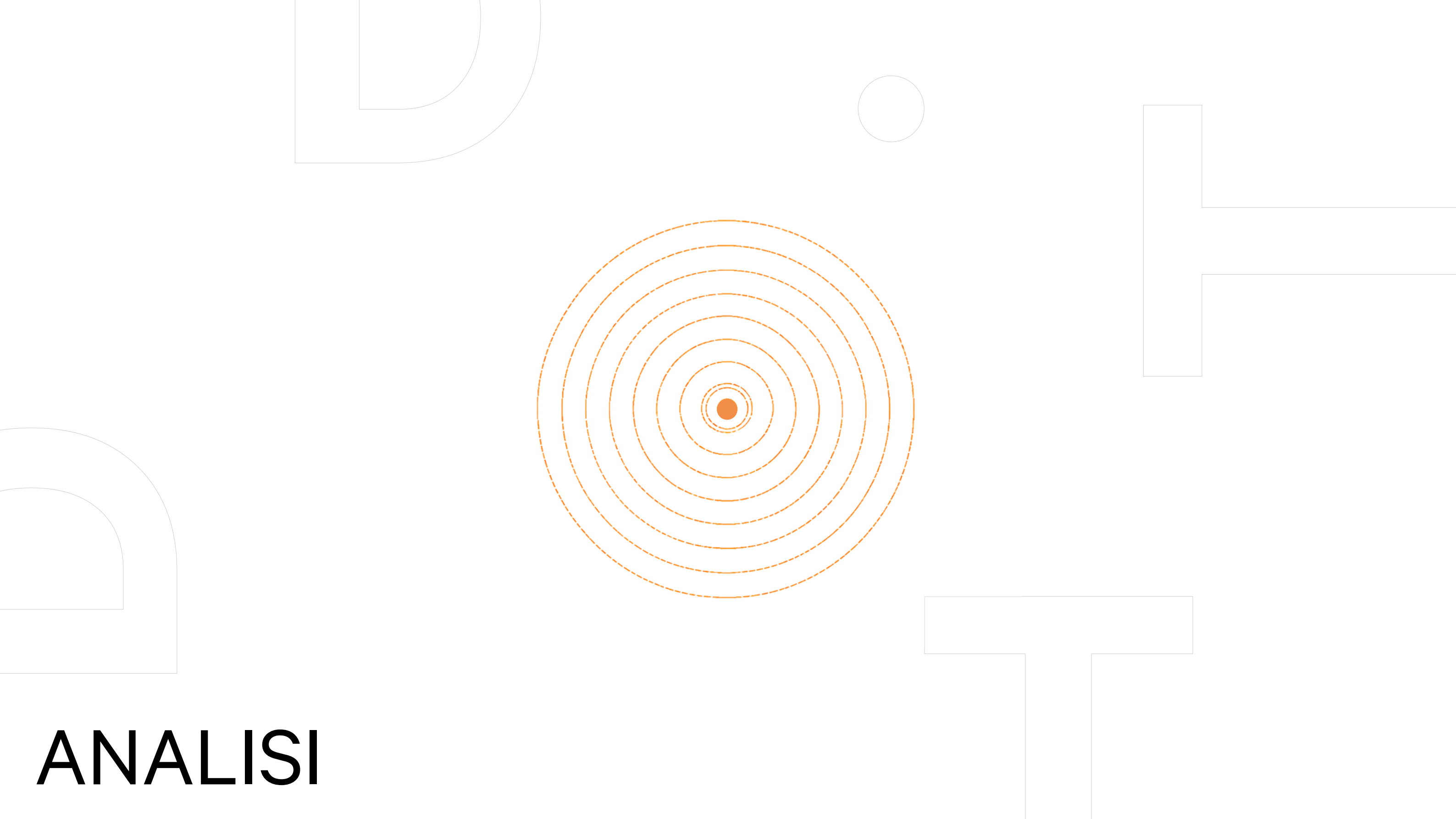
Un **viaggio interiore** che segue la stessa traiettoria del progetto: dalla chiusura all'apertura, dal buio alla luce, dall'isolamento alla presenza. Come ogni **odissea**, non è un viaggio verso un luogo. È un **viaggio verso se stessi.**

Presence non è un film sull'architettura. È un film su cosa accade quando uno **spazio smette di essere uno sfondo** e diventa un **agente di trasformazione.**

[**> Guarda Presence: A Pink Floyd Odyssey <**](#)



Per capire il perchè della nostra scelta, bisogna guardare a due notti
Una senza pubblico. Una con centinaia di migliaia di persone.



ANALISI

POMPEI , 1972

Un anfiteatro romano, **vuoto** da secoli. **Nessun pubblico**, solo una telecamera silenziosa, il vento, le pietre.

I Pink Floyd suonano per quasi tre ore. La **tecnologia** è al massimo della loro capacità — impianto quadrifonico, sintesi analogica, proiezioni. **Non si vede, non si nota. Si sente.**

La musica è lenta, ripetuta, stratificata. Quattro note che tornano, ogni volta diverse da come le ricordavi.

È uno spazio che non ospita un evento. È uno **spazio che diventa l'evento**, intimo, assoluto, irripetibile.

Anche senza nessuno a guardare.



— VENEZIA , 1989

Duecentomila persone sull'acqua.

Palazzi, canali, il riflesso del palco nel Gran Canal.

Il suono si propaga **senza un confine netto** tra chi suona e chi ascolta. Non c'è una platea, non c'è una direzione unica. L'**esperienza è totale, immersiva, continua**, impossibile frammentarla in momenti separati.

Chi è lì non assiste a un concerto. Abita, per una notte, uno spazio che è diventato qualcos'altro.

Duecentomila persone che vivono la stessa cosa ciascuno in modo completamente diverso, **raccoglimento e risonanza** nello stesso istante, alla stessa scala.



A silhouette of a person stands on the left, holding a large circular frame with both hands. The background is a bright, warm yellow, suggesting a sunset or sunrise. The person's shadow is cast onto the frame. The overall mood is contemplative and artistic.

Due **eventi opposti** in tutto: scala, contesto, pubblico.
Identici in una cosa sola: **lo spazio non è mai lo sfondo.**

A Pompei uno spazio **intimo, assoluto**, che **concentra**.
A Venezia uno spazio **totale, aperto**, che **dissolve**.

Lo spazio è l'esperienza.

IL METODO FLOYD

I Pink Floyd non accettavano i **limiti** del formato esistente.

Abbiamo cercato di fare lo stesso. Di capire come costruissero ogni volta un'esperienza completa e totalizzante.

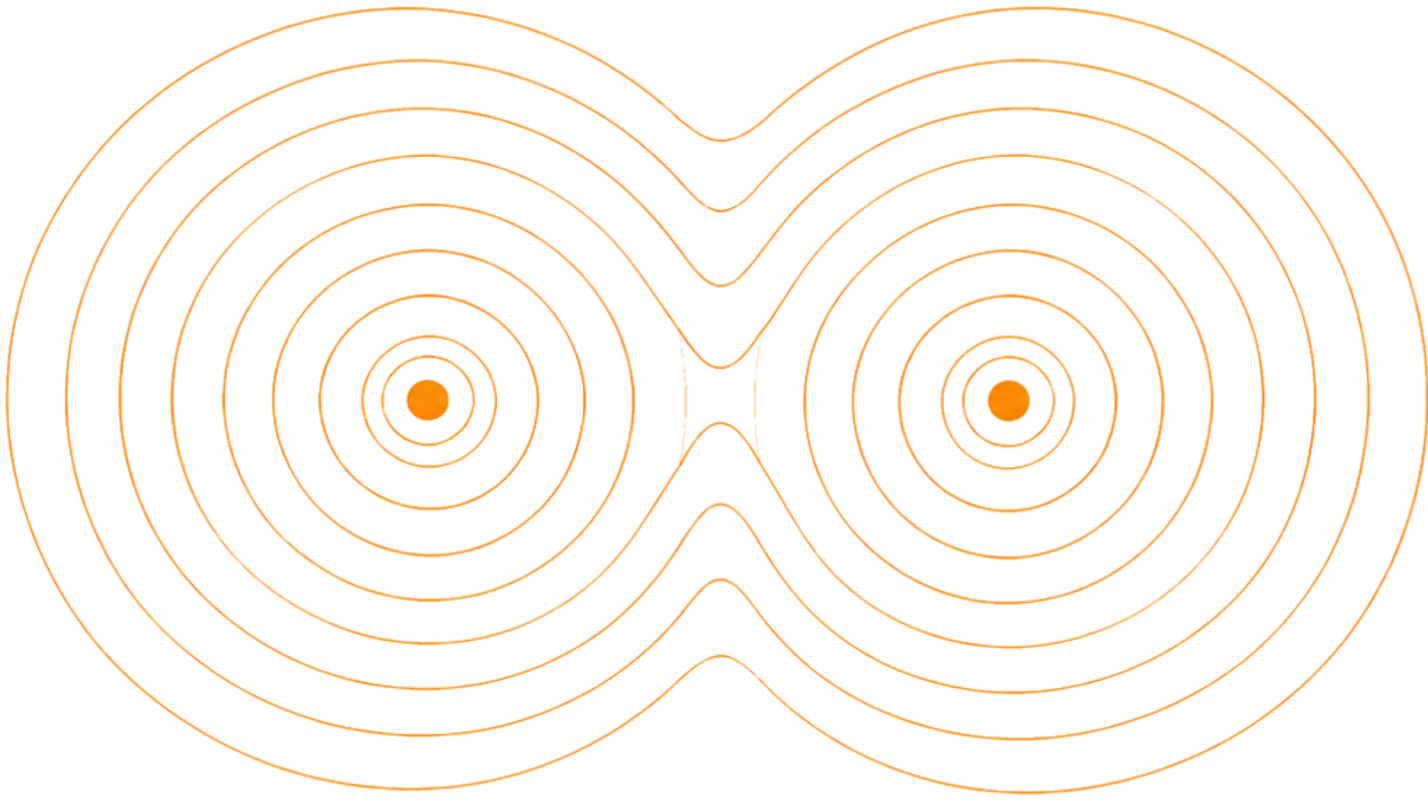
Di individuare i **principi ricorrenti e trasversali** alla loro filosofia.

Ne emergono **quattro concetti**.

Non regole estetiche, ma **strumenti di pensiero**. Validi indipendentemente da materiali, finiture, gusti personali. Trasversali a tutti gli spazi. Capaci di definire non l'aspetto della nave, ma la sua **logica profonda**.

Quattro gesti che non descrivono uno stile, ma tracciano una direzione.





PILLAR

01 - LA SEQUENZA COME SPAZIO

I concerti dei Pink Floyd erano pensati come **esperienze complete e immersive**, non come sequenze di canzoni intervallate da applausi.

Come Dark Side of the Moon non è una raccolta di canzoni ma un'**unica opera continua**, ogni brano esiste solo in relazione a quello che viene prima e dopo.

La nave non è tre stanze separate. È un'esperienza continua che si legge solo attraversandola per intero.

Ogni ambiente esiste in relazione agli altri. Le transizioni sono progettate quanto le destinazioni. Entrare nella cabin, attraversare il saloon, uscire sul deck, **non è un percorso tra spazi, è lo spazio stesso.**



02 - LA PUREZZA COME COMPLESSITÀ

I Pink Floyd lavoravano spesso con strutture armoniche estremamente **semplici e ripetute**.

Come Shine On You Crazy Diamond, quattro note, ventisei minuti. Echoes è costruito su poche idee che si sviluppano per ventitré minuti.

Usare la **ripetizione come superficie** su cui la sottigliezza potesse manifestarsi.

Pochi elementi formali e materici, ripetuti e declinati nei diversi spazi per rispondere a esigenze radicalmente diverse.

Non la ricchezza del dettaglio accumulato, ma **profondità** con cui pochi elementi vengono abitati nel tempo, **ricognoscibili ovunque, mai identici a se stessi**.

03 - LA TECNOLOGIA COME MATERIA

I Pink Floyd sono sempre stati **pionieri tecnologici** assoluti.

La tecnologia però non è mai stata il soggetto, invisibile nel suo funzionamento, poichè il **dispositivo deve sparire dietro l'emozione che produce**. Come con il sistema quadrifonico del 1967, il pubblico sentiva il suono muoversi nello spazio come se fosse vivo.

Non si vede. Non si spiega. Si sente.

In ogni ambiente la tecnologia **ridefinisce i limiti di cosa uno spazio può essere**: i suoi confini, la sua orientazione, la sua configurazione. Non come strumento al servizio del comfort, ma come **elemento costitutivo dello spazio** stesso.

Invisibile nel funzionamento. Totale nell'effetto.



04 - IL VUOTO COME DECISIONE

I Pink Floyd usavano il **silenzio** quanto le note. Lo **spazio non programmato come composizione** e non come pausa.

Come a Pompei: uno spazio che esisteva già completo, prima ancora che la musica iniziasse.

Il vuoto è il progetto stesso e non la sua assenza. Negli spazi, nelle superfici, negli oggetti, la **sottrazione è una scelta attiva**. Ogni elemento presente ha guadagnato il diritto di esserci. Tutto quello che non c'è è stato deciso con la stessa attenzione.

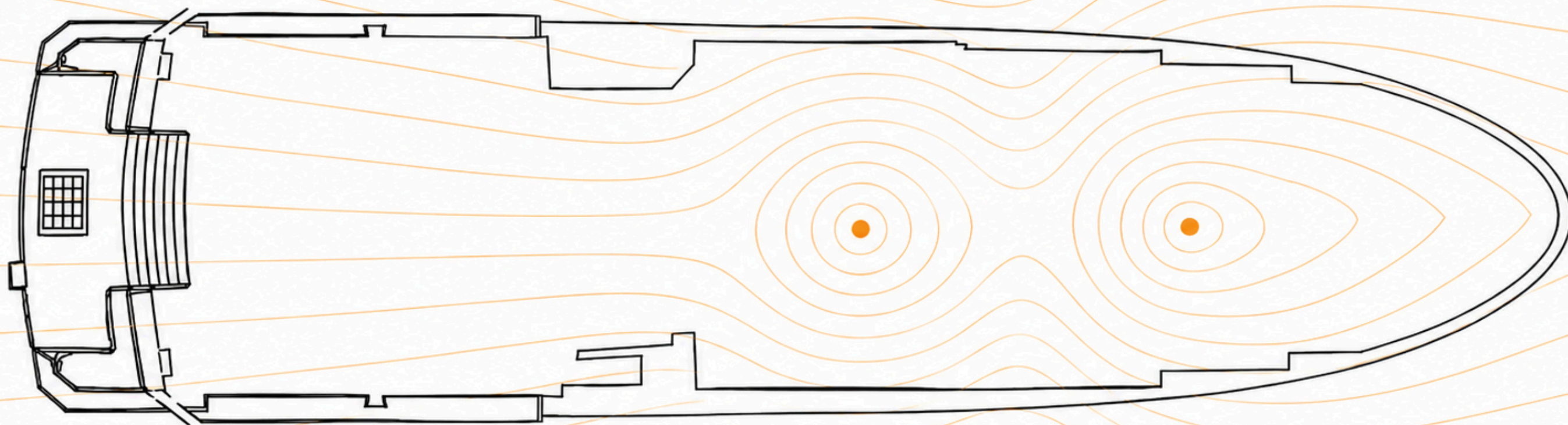
Il **lusso** non è dato dall'eccesso o dallo sfarzo appariscente, ma dall'**essenza stessa** dei suoi elementi e del loro rapporto con lo spazio.



Quattro concetti. Una logica.

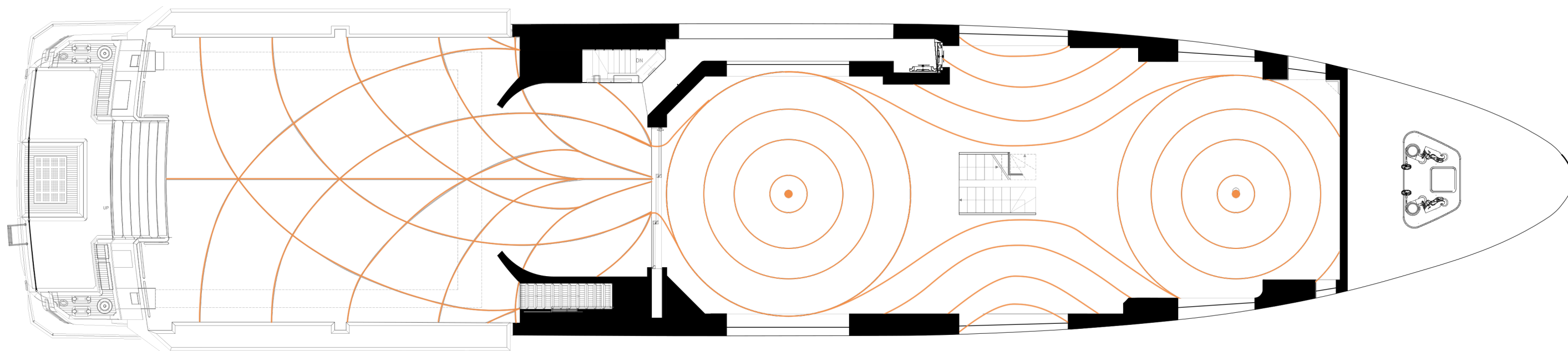
La sequenza come spazio unico, la purezza come complessità, la tecnologia come materia, il vuoto come decisione.
Non sono quattro scelte indipendenti, sono quattro facce della stessa domanda.

Quattro gesti per uno spazio che non decora l'esperienza, ma la costituisce.



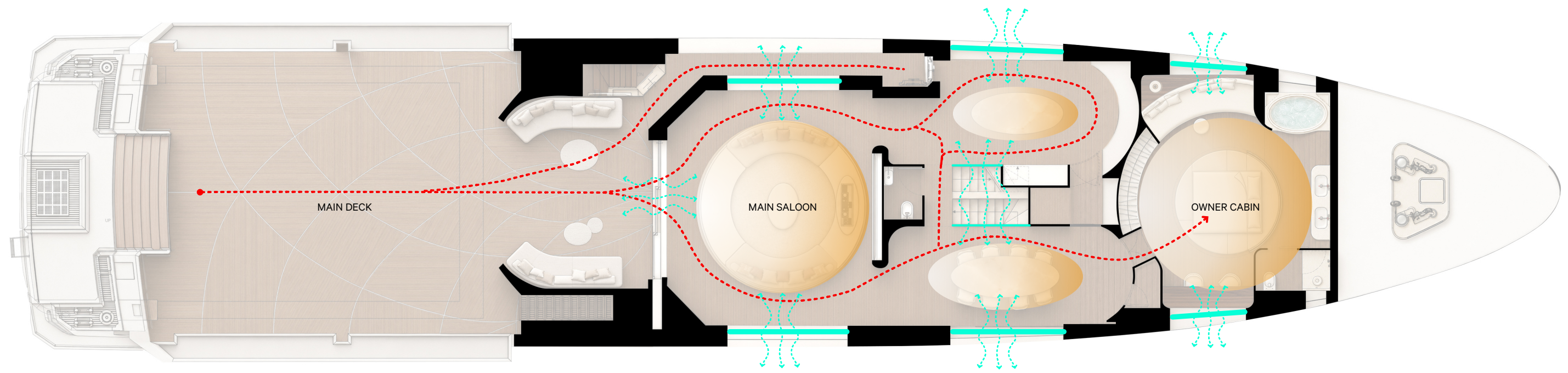
CONCEPT

PRINCIPIO PLANIMETRICO



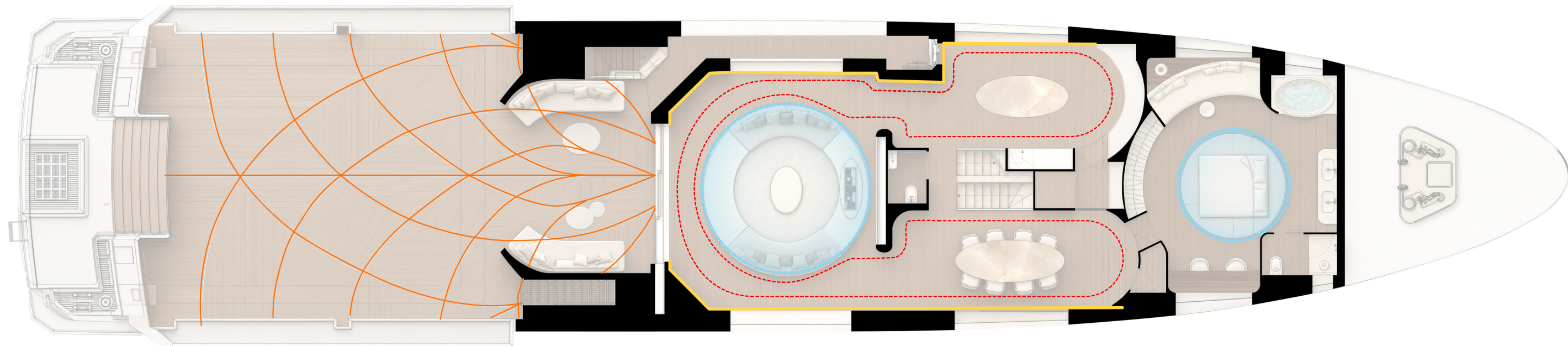
Due fulcri generatori: la owner cabin e il main saloon.
Onde che si espandono, si deformano sui vincoli dello scafo e, una volta libere, disegnano la pavimentazione del deck.

FLUSSI E PERMEABILITÀ



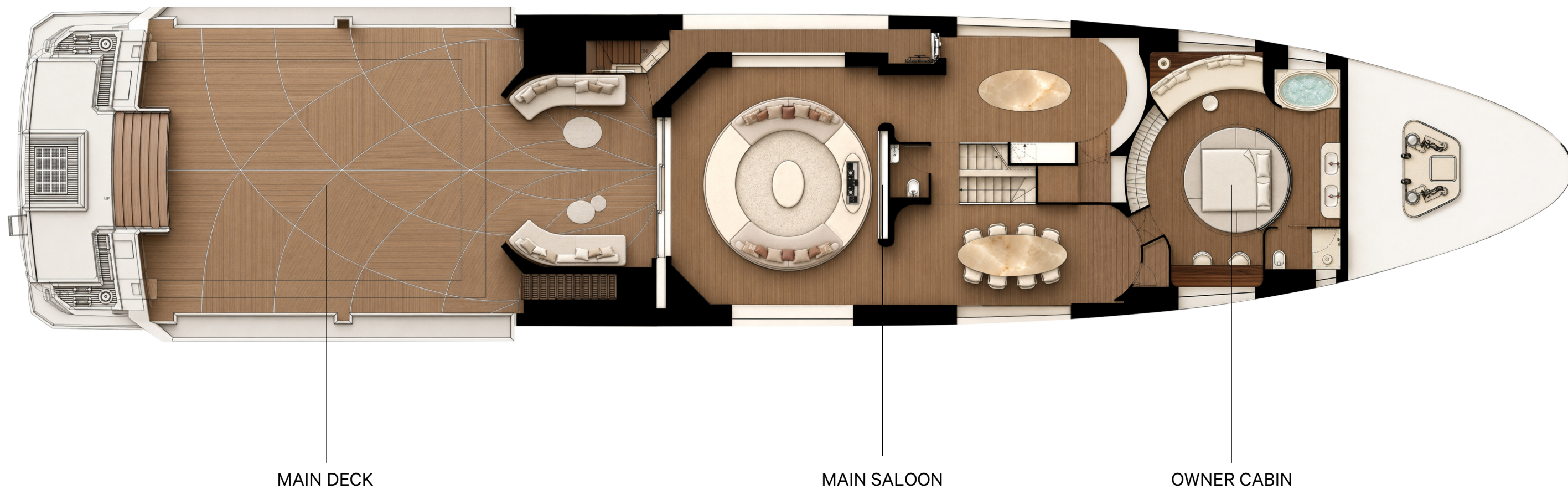
- FLUSSI
- PERMEABILITÀ VISUALE

LUCE & ATMOSFERA



- PARETI RETROILLUMINATE
- LEDWALL
- - - STRIP LED SOFFITTO
- STRIP LED PAVIMENTO

PIANTA GENERALE



PIANTA OWNER CABIN

SEDUTA PANORAMICA

Divano che segue le forme della stanza e permette relax immersivo con il contesto esterno.

ARMADIO

LETTO

Il letto è collocato al di sopra di una piastra rotante. Permettendo di poter direzionare il punto di vista su diverse prospettive.

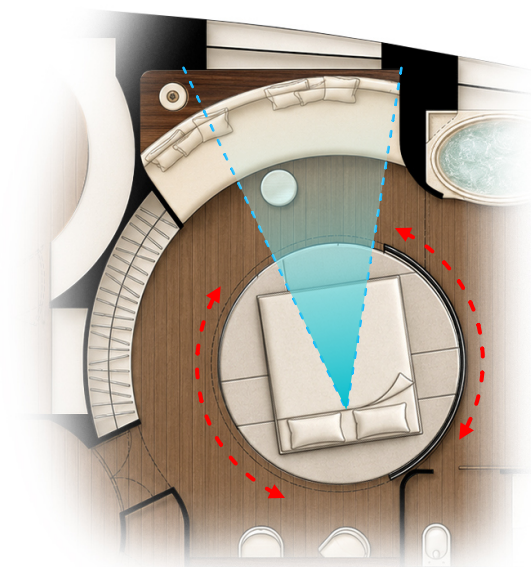
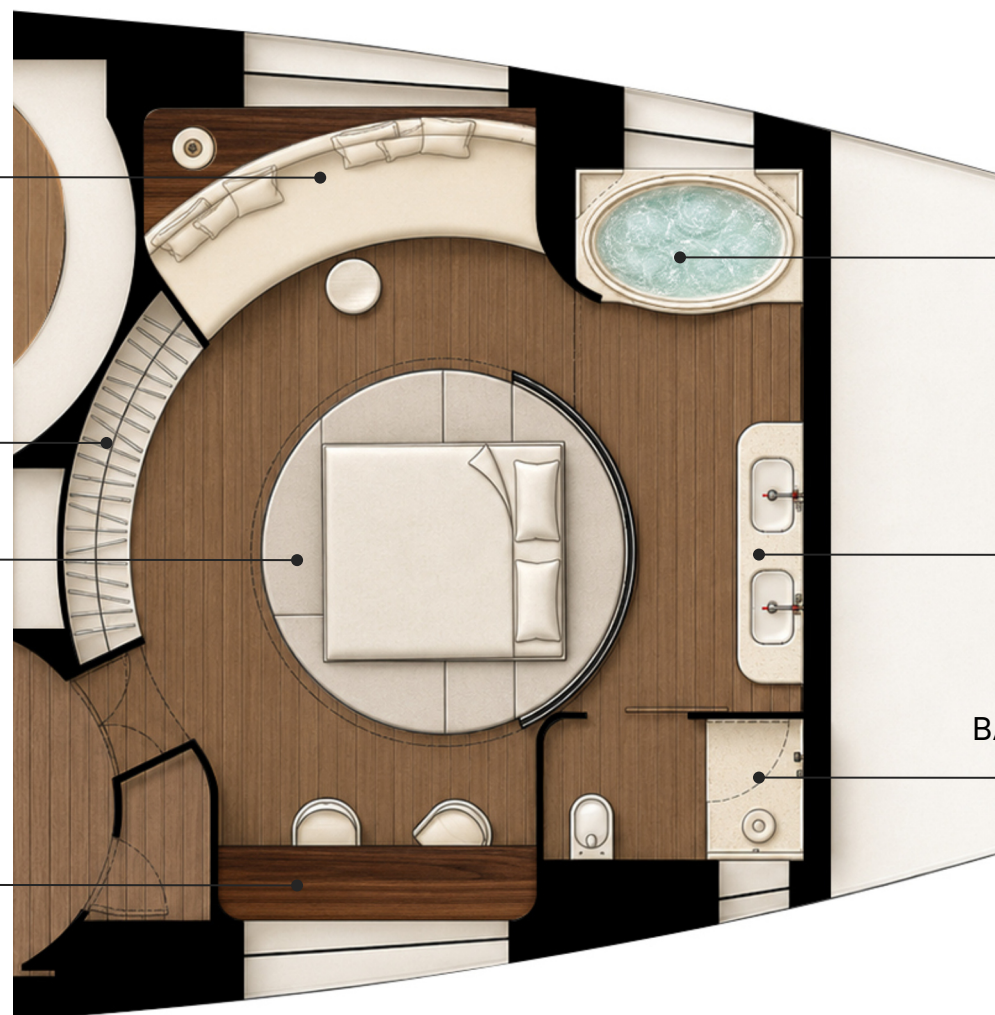
Configurazione 1

SCRIVANIA INTEGRATA

VASCA DA BAGNO

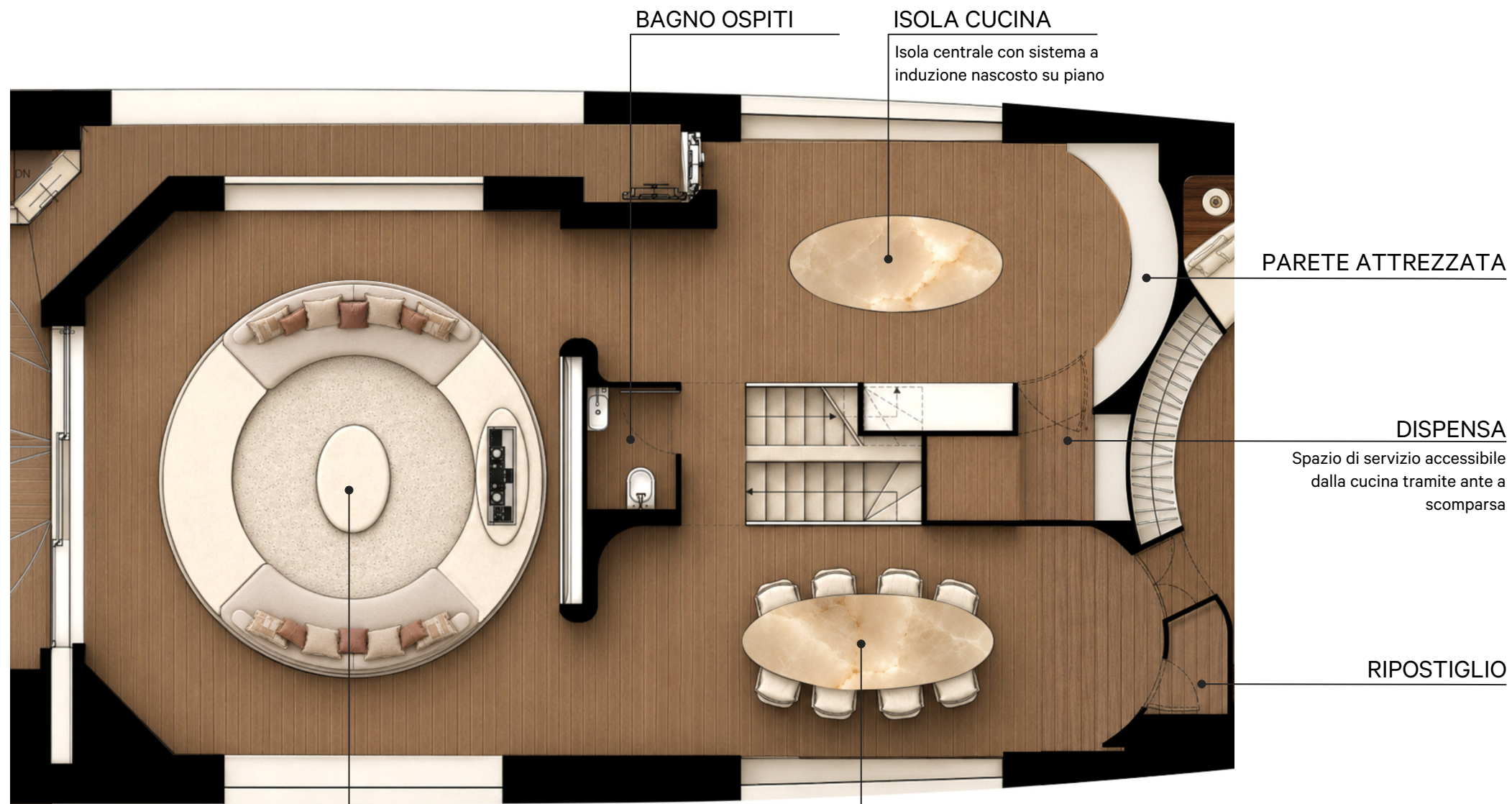
DOPPIO LAVABO

BAGNO COMPARTIMENTATO CON WC E DOCCIA



CONFIGURAZIONE 2
ASSE SU FINESTRE ESTERNE

PIANTA MAIN SALOON



BAGNO OSPITI

ISOLA CUCINA

Isola centrale con sistema a induzione nascosto su piano

PARETE ATTREZZATA

DISPENSA

Spazio di servizio accessibile dalla cucina tramite ante a scomparsa

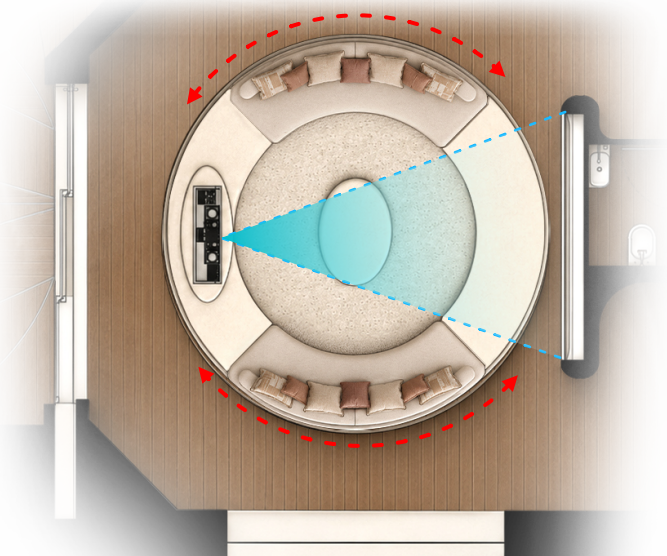
RIPOSTIGLIO

ZONA DIVANI/ZONA ASCOLTO

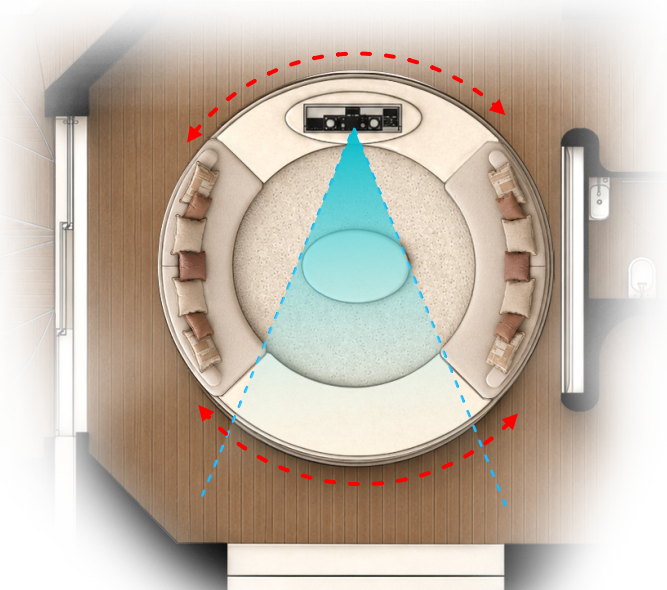
I divani e sintetizzatore sono collocati al di sopra di una piastra rotante. Permettendo di poter direzionare il punto di vista su diverse prospettive.
Configurazione 1

TAVOLO DA PRANZO/WORKTABLE

Il grande tavolo centrale cambia a seconda delle esigenze, un lussuoso tavolo per cene e pranzi e si trasforma grazie alla tecnologia in un punto operativo per la programmazione delle escursioni.

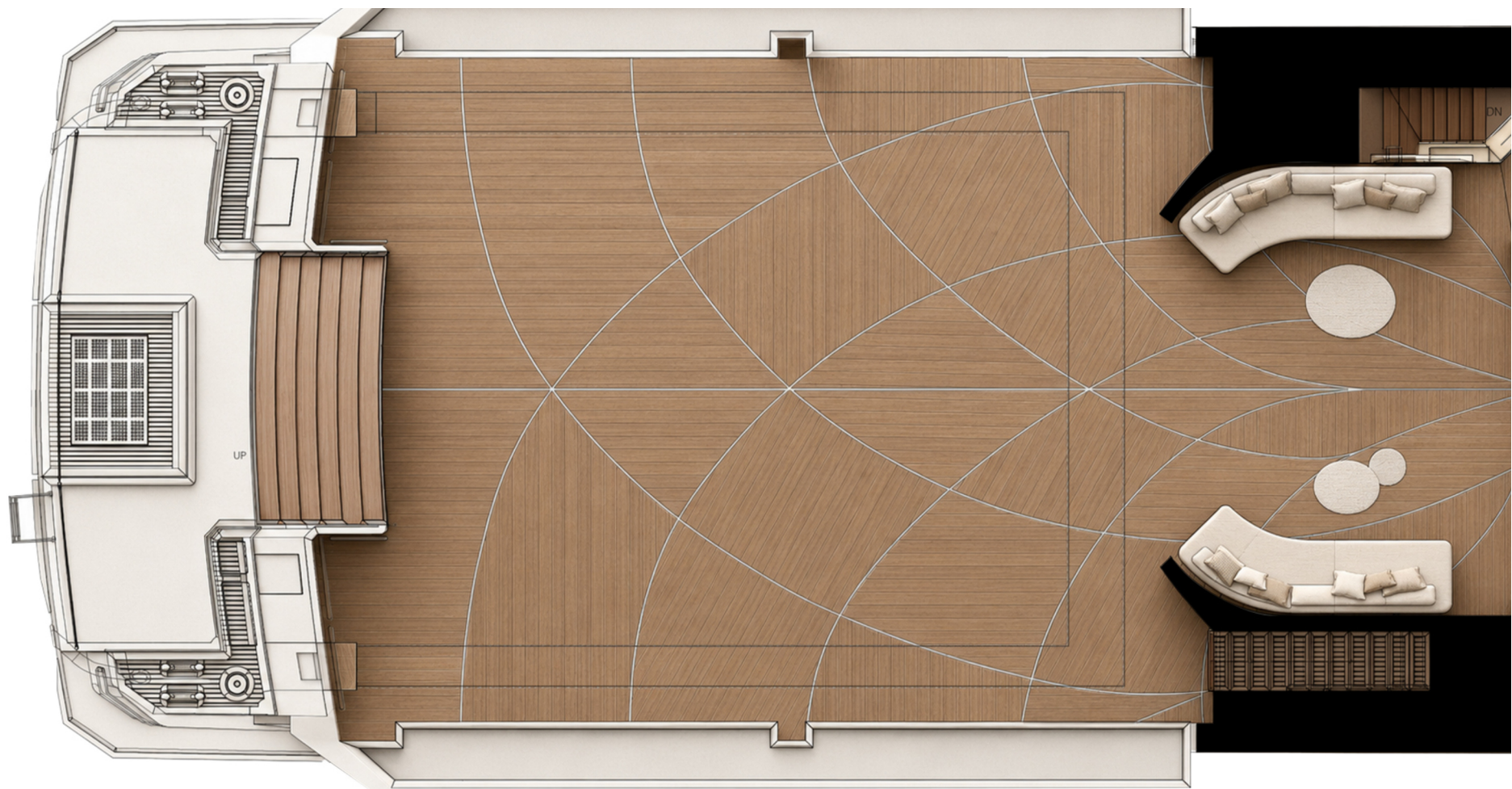


CONFIGURAZIONE 2
ASSE SINTETIZZATORE TV



CONFIGURAZIONE 3
ASSE SINTETIZZATORE FINESTRA

PIANTA MAIN DECK



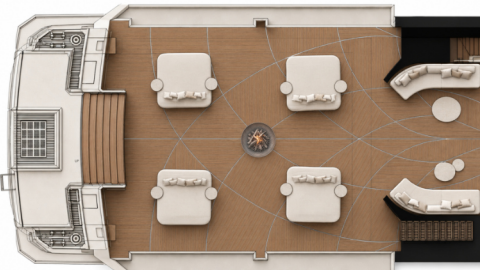
CONFIGURAZIONE STANDARD

Il deck nella sua condizione naturale è vuoto. L'arredo non occupa lo spazio in modo permanente, compare solo quando serve e scompare quando non è più richiesto, grazie a un sistema di gonfiabili e botole a pavimento.

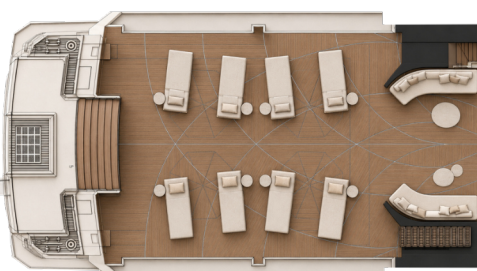
CONFIGURAZIONE LIVING 1



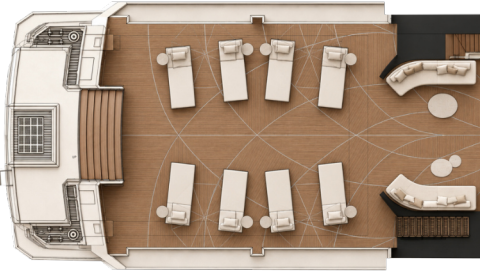
CONFIGURAZIONE LIVING 2



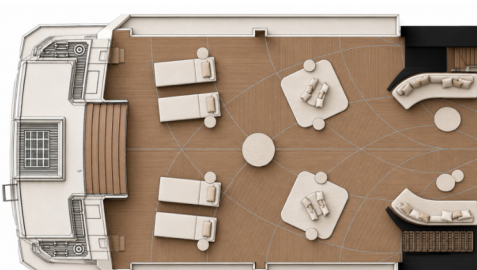
CONFIGURAZIONE SOLARIUM 1



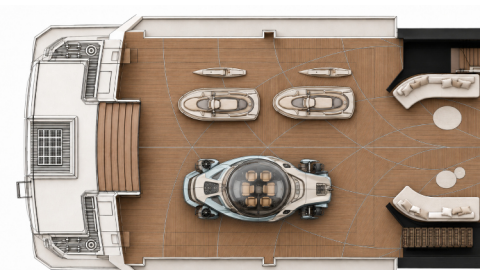
CONFIGURAZIONE SOLARIUM 2



CONFIGURAZIONE CINEMA



CONFIGURAZIONE TRASPORTO MEZZI



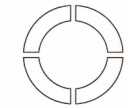


TECNOLOGIA

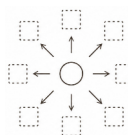
INFLATABLE OUTDOOR SYSTEM

THE VOID BY DESIGN

PRINCIPIO



VUOTO COME DECISIONE
Il deck nella sua condizione naturale è vuoto.
L'arredo non occupa lo spazio in modo permanente,
compare solo quando serve e scompare quando non
è più richiesto.

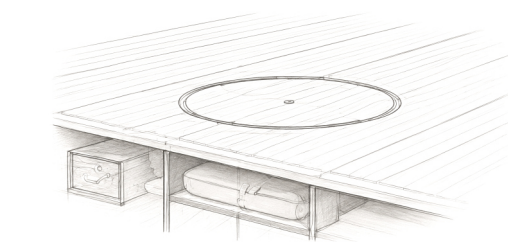


LIBERTA DI CONFIGURAZIONE
Ogni elemento emerge, si posiziona e si adatta.
Il sistema permette diverse configurazioni per le
diverse necessità.

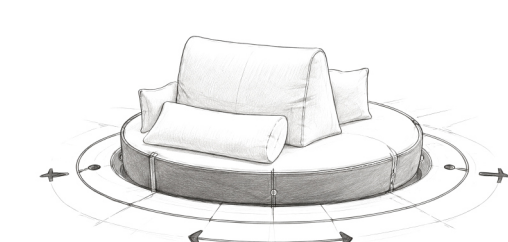


DESIGN ELEGANTE E FUNZIONALE
Forme morbide, materiali di alta qualità e comfort.
L'arredo gonfiabile raggiunge lo stesso livello
estetico e funzionale di un arredo fisso.

MECCANISMO



01 - STOCCAGGIO
Gli arredi sono alloggiati sottoponte in vani stagni.
Il deck è completamente libero, nessuna traccia
visiva della loro presenza.



02 - EMERSIONE
Su comando, le botole a filo pavimento si aprono.
Gli arredi emergono su una ghiera circolare che ne
determina la posizione e l'orientamento nello spazio.



03 - ATTIVAZIONE
Un sistema di gonfiaggio rapido porta gli arredi alla
forma e alla consistenza definitiva in pochi minuti.
Per rimuoverli: sgonfiaggio, retrazione e chiusura.

RIFERIMENTI



OUTDOOR LOUNGE SYSTEM DI FASCIA ALTA

SISTEMI GONFIABILI DI LUSO

PROTOTIPI MARINE-GRADE DA SALONI NAUTICI

DETTAGLI TECNICI



- Tessuto tecnico nautico**
Idrorepellente, resistente ai raggi UV,
salsedine, muffe e abrasioni
- Finiture cucite e piping**
Cuciture strutturate, dettagli sartoriali.
- Struttura interna di irrigidimento**
Camere d'aria indipendenti e strutture
interne per stabilità e comfort.

LIGHTING CONCEPT

THE BREATHING LIGHT

PRINCIPIO

La **luce agisce come un materiale** che costruisce e definisce lo spazio. **Cambia con l'ora, con il meteo, con chi è a bordo** e con cosa sta facendo.

L'illuminazione dell'intera barca è costruita su **tre livelli sovrapposti**, gestiti da un sistema di controllo centrale intelligente. Ogni livello ha una funzione distinta, interfacciandosi e collaborando con gli altri per dare vita a uno **spazio costantemente reattivo, sensibile e vivo**.

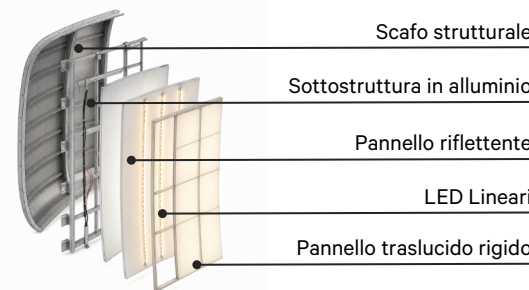
3 LIVELLI DI LUCE



LEDWALL A CONTROSOFFITTO

Riproduce in tempo reale il cielo esterno, sincronizzato con un sistema audio ambientale.

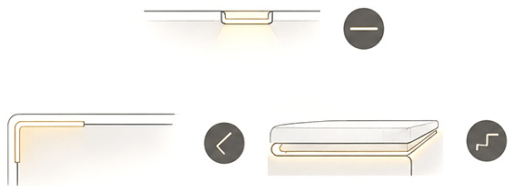
Lo stesso spazio cambia esperienza emotiva.



PARETI TESSILI RETROILLUMINATE

Pannelli retroilluminati da una sorgente luminosa continua, superficie perimetrale come un corpo illuminante diffuso.

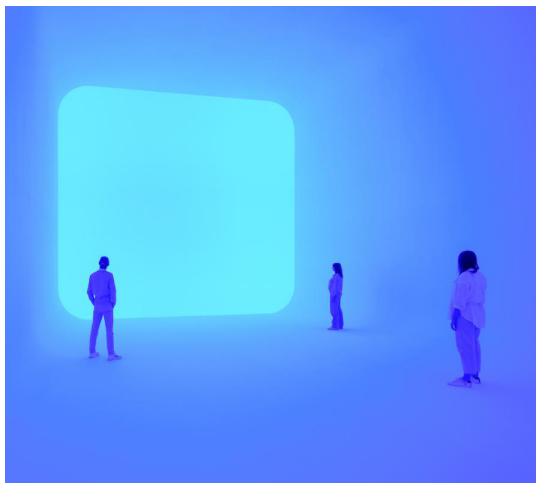
La barca emette luce dall'interno, come se respirasse.



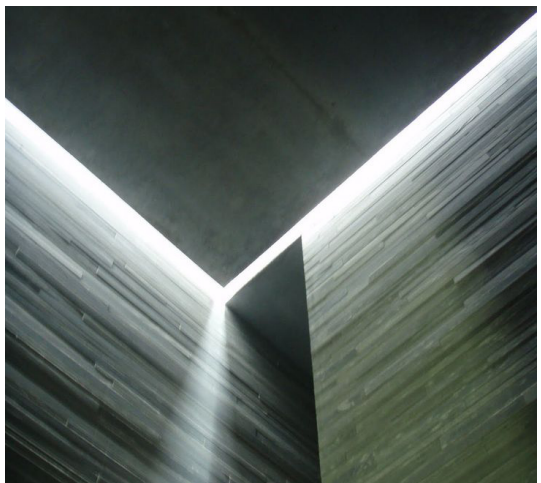
DISPOSITIVI INTEGRATI

Corpi illuminanti lineari o puntuali integrati nelle superfici e negli arredi. Definiscono confini e spazi e guidano il movimento.

RIFERIMENTI



LUCE COME CAMPO



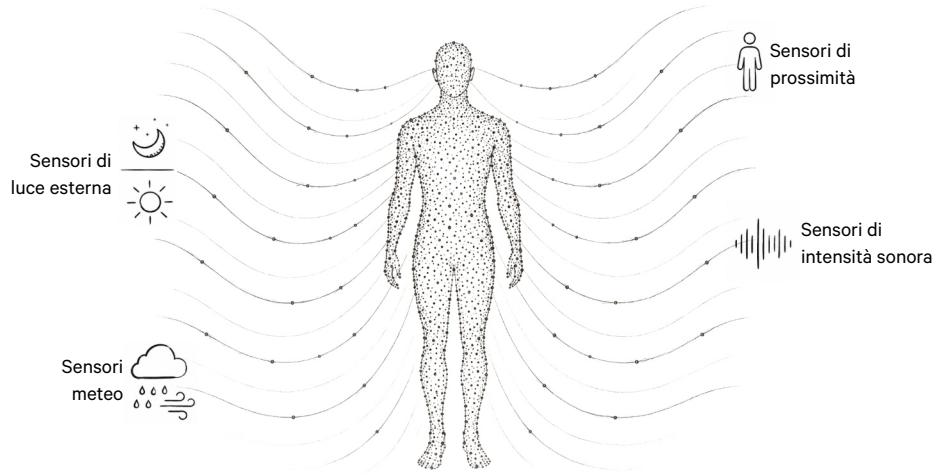
LUCE COME SOGLIA



LUCE COME CIELO

SISTEMA DI CONTROLLO INTELLIGENTE

Sistema progettato specificamente per rendere lo spazio reattivo alla presenza umana in modo invisibile e naturale, adattandosi alle abitudini degli ospiti e anticipandone le necessità.



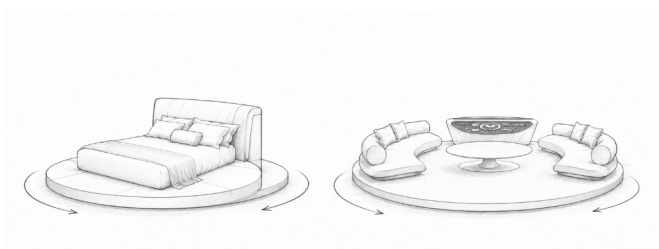
SISTEMI TECNOLOGICI INTEGRATI

THE LIVING MACHINE

PRINCIPIO

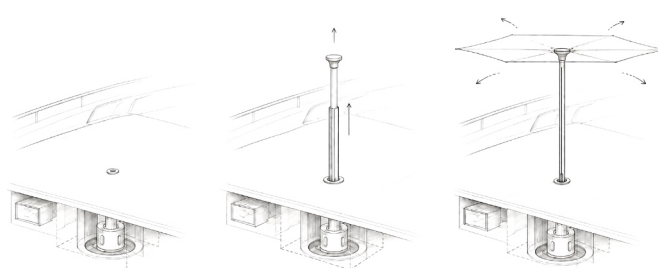
Una nave che ha un'anima non si limita ad accogliere chi la abita, si **trasforma** per lui. I sistemi tecnologici integrati nel progetto non sono funzionalità aggiunte, ma sono il modo in cui **la nave esercita la sua presenza**. La nave reagisce alle esigenze dell'armatore, permettendo grazie a un **alto grado di riconfigurabilità** di adattarsi e trasformarsi. Dagli interni agli esterni, ogni spazio è pensato per esprimere una **presenza reattiva e viva**, un'**organicità tecnologica** che mette l'esperienza al centro.

SISTEMI MECCANICI



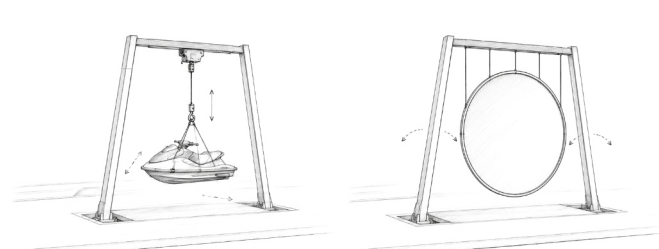
PIATTAFORME ROTANTI

Letto e living organizzati su basi rotanti. Nella cabin, la piattaforma orienta il letto verso la vista, la tv o la privacy. Nel saloon orienta il cuore sociale verso il mare o verso gli interni.



OMBRELLONI RETRATTILI

Gli ombrelloni emergono dal pavimento su richiesta, si aprono a raggiera e creano zone d'ombra localizzate. La struttura in tensione e il profilo ridotto consentono di integrarli completamente sottocoperta quando non sono in uso.



LA GRU E MR CIRCLE

La gru del Flexplorer mantiene la sua funzione di carico. Nella configurazione cinema, accoglie Mr. Circle: un telaio circolare con telo di proiezione. La mano della nave diventa palcoscenico.

RIFERIMENTI



PIATTAFORME ROTANTI AUTOMOTIVE



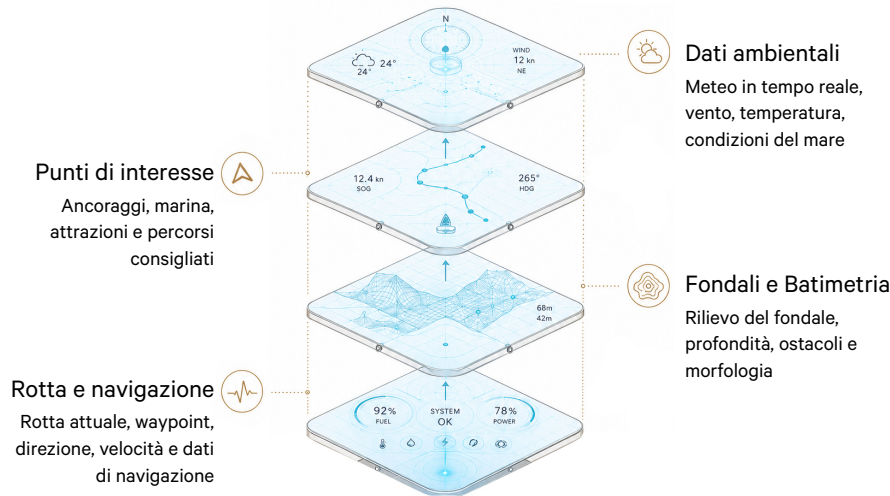
PINK FLOYD IN THE FLESH TOUR, 1977



ZEISS MULTIFUNCTIONAL SMART GLASS

SISTEMI OLOGRAFICI

Le finestre diventano superfici di proiezione trasparente, dove vengono mostrate informazioni sulle rotte e sul paesaggio. Il tavolo da pranzo estende questa logica, la sua superficie diventa un workspace interattivo, con mappe nautiche, informazioni sulle escursioni e dati sulla navigazione.





MOODBOARD

ARCHITETTURA

MOODBOARD

Noce Canaletto

Finitura opaca
Boiserie e pannellature

Rovere termotrattato

Finitura opaca, poro aperto
Pavimenti interni

Pannelli rigidi similtessuto

Semiopaco retroilluminato
Pareti rivestimento scafo

Vetro cannettato

Finitura bronzo
Divisori, porte, ante e schermature

Moquette Lana Tecnica

Colore greige/avorio
Inserti a pavimento

Resina minerale

Finitura opaco materico, colore avorio
Controsoffitti e superfici curve

Teak

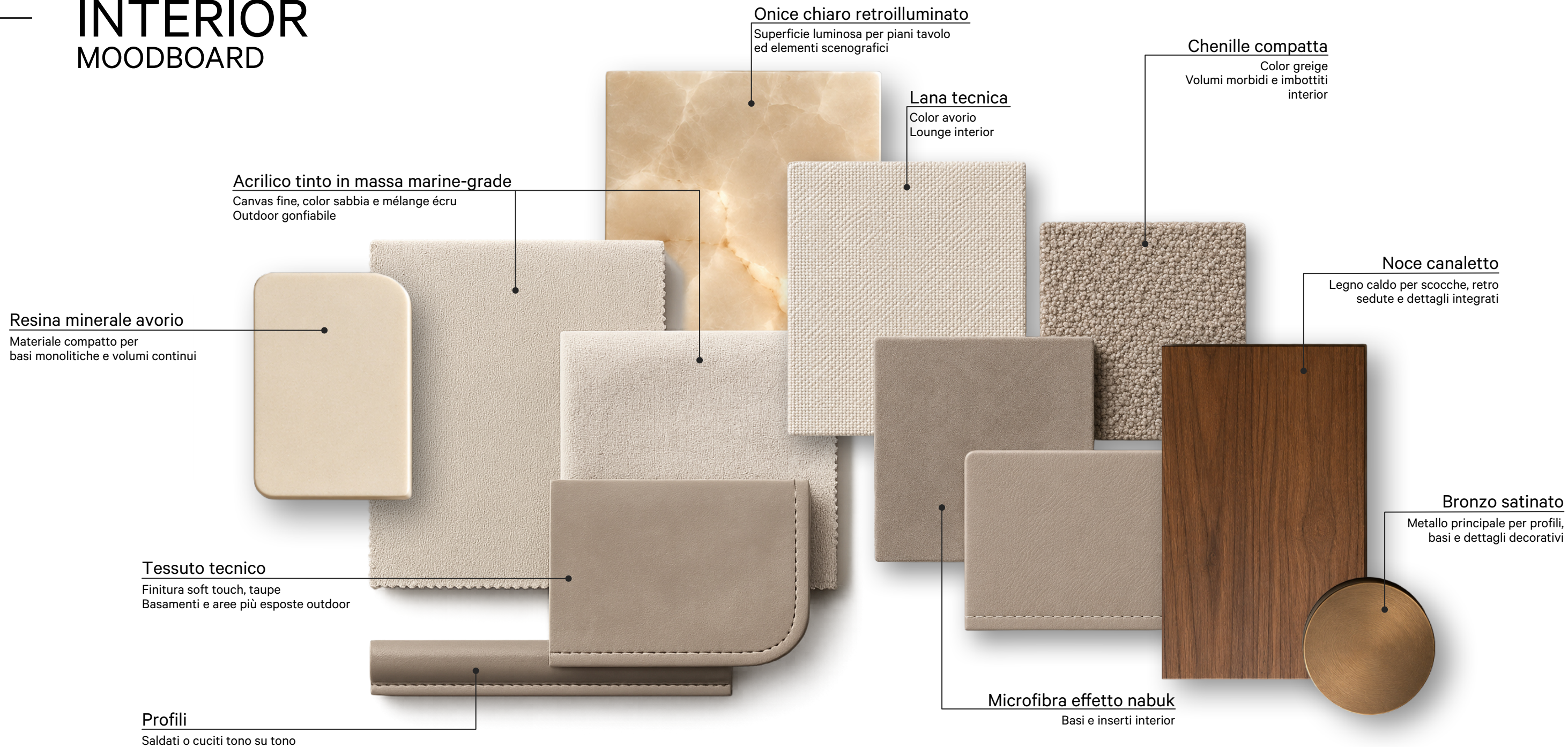
Deck e aree esterne

Display LED

Contenuti dinamici e atmosfere scenografiche
Superfici video controsoffitto

INTERIOR

MOODBOARD





RENDER





































