



Client /
ProgettoLegno

Object /
Piano editoriale 2026

Data/
26 Giugno2026

Variazione tematiche

1. Scheda essenza
2. Reel "Dietro al progetto"
3. Glossario
4. Foto interni
5. Abbinamento
6. Reel "Le mani dietro"
7. Reel "Come si farà"
8. Numeri
9. Prodotto

Scheda essenza

Raccontare i tipi di legno

Card seriali, sempre stesso layout: nome, durezza, dove si usa e perché, un'icona di design fatta in quel legno. Diventa un archivio collezionabile.

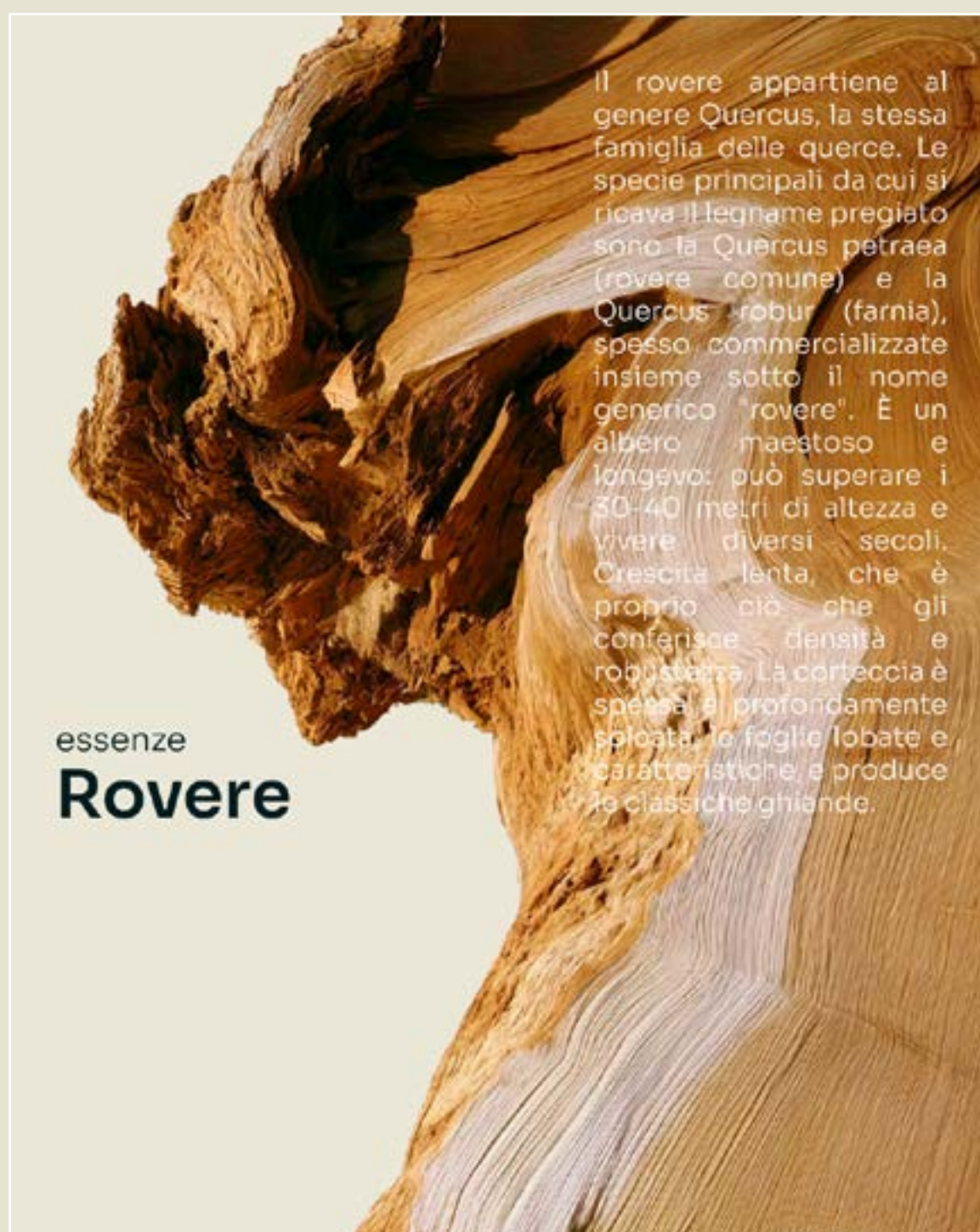
Modalità: carosello grafico

Divise per:

Locali / europei (~19) — rovere, noce nazionale, castagno, ciliegio, frassino, faggio, olmo, acero, betulla, larice, abete, pino, cirmolo, tiglio, pioppo, robinia, olivo, pero, ontano.

Pregiate / esotiche (~14) — teak, mogano, noce canaletto, palissandro, wengè, iroko, padouk, ebano, zebrano, bubinga, doussiè, okoumé, afrormosia, ovankol.

Anti-essenze" / materiali concept (~6) — bricco-la veneziana, legno di recupero, multistrato curvato, bambù, sughero, thermowood. Servono a rompere la serialità e mostrare che ragionate sul materiale, non solo sul tronco nobile.



Dietro al progetto

Intervista al progettista

Video in cui Marco racconta brevemente il progetto.
Useremo schizzi progettuali, 2D, 3D e rendering

Modalità: video/reel

Qui il tema è il pensiero progettuale reso visibile: come un progetto esiste prima di essere costruito. Marco non racconta “che bel mobile”, racconta le decisioni di progetto — perché quelle proporzioni, quella geometria, quella logica di materiale e incastri — usando gli artefatti che normalmente il cliente non vede mai.

L’arco visivo è il format stesso: schizzo a mano -disegno tecnico 2D- modello 3D - rendering -stacco sul pezzo reale finito. È questa progressione la spina dorsale del video, non l’intervista in sé.

La voce di Marco accompagna; le immagini fanno il lavoro.

Il momento-firma: il match-cut dal rendering alla foto reale. È la prova visiva che ciò che promettete lo consegnate identico — ed è esattamente ciò che vi stacca da un falegname che mostra solo il “fatto”.

Posiziona Marco come progettista, non come esecutore.

Glossario

Informazione

Card tipografiche che definiscono un termine a settimana (tenone, mortasa, refilo...).

Modalità: infografica tipografica

Incastri e giunzioni (~14) — tenone e mortasa, coda di rondine (passante/cieca), incastro a pettine, mezzo legno, maschio e femmina, Domino, biscotto/lamello, spina, caviglia, quartabuono, incastro a dente.

Lavorazioni e macchine (~12) — piallatura, fresatura, tornitura, intaglio, refilo, squadratura, calibratura, toupie, sega a nastro, scorniciatura, carteggiatura.

Anatomia del legno (~12) — durame, alburno, fibrazione, venatura, raggi midollari, fiammatura, controfilo, testa/end-grain, marezzatura, nodo, midollo, taglio radiale vs tangenziale.

Difetti (~7) — cipollatura, fessurazione, imbarcamen-to, svergolamento, tarlatura, nodo cadente, cretto.

Modanature / profili (~7) — gola, toro, bastone, becco di civetta, scozia, ovolo, listello.

Finiture (~10) — gommalacca, olio, cera, mordente, turapori, poro aperto/chiuso, tampone, patina, vernice poliuretanica vs acrilica.

Códa di róndine

Giunzione a incastro tra due tavole, formata da elementi a trapezio — le "code" — che si inseriscono in cavità complementari, i "tenoni". La forma svasata impedisce alla giunzione di aprirsi nel senso di trazione: una volta montata, non può sfilarsi. Tiene senza viti e, su molti legni, senza nemmeno colla.



Non è una decorazione. È una scelta strutturale che ha 5.000 anni.



CATEGORIA: giunzione d'angolo
INGLESE: dovetail joint
FUNZIONE: resistenza alla trazione
FERRAMENTA: zero
VARIANTI: passante - semicoperta (a cassetto) - coperta - a code multiple

Foto interni

Progetto reale

Foto da shooting fotografici presso abitazioni realizzare

Modalità: carosello fotografico

Proseguiamo con la modalità in corso di pubblicare foto di interni per mostrare i lavori realizzati. Stessa modalità grafica con un carosello fotografico e la copertina con filtro puntinato.

Abbinamento

“se questo legno fosse un'icona del design sarebbe...”.

Ponte diretto alla cultura del progetto, e ti differenzia da qualsiasi falegnameria locale.

Modalità: infografica

Ogni essenza × un'icona del design = un post, oppure possiamo anche girarlo al contrario (“questa sedia in che legno è nata?”). Esempi pronti:

Betulla :Stool 60, Aalto

Faggio curvato : Thonet n.14

Compensato modellato: Eames LCW

Noce / ciliegio in tavola unica : George Nakashima

Pino grezzo : Sedia di Enzo Mari (Autoprogettazione)

Palissandro : Eames Lounge originale

Teak : mid-century danese, Finn Juhl

Rovere : Wishbone Chair, Wegner

Volendo si può espandere oltre gli oggetti: ad esempio legno × designer, oppure legno × movimento (Bauhaus, Scandinavo, Memphis, Shaker), o anche legno × materiale rivale (rovere vs cemento). Di fatto non si esaurisce: è il format che aggancia la cultura del progetto

BETULLA × STOOL 60



Alvar Alto 1933 / Artek

Uno sgabello a tre gambe ha cambiato la storia del design, merito di un legno.



Chiara, elastica, a fibra dritta. La betulla si piega senza spezzarsi: è l'unico legno con cui la celebre gamba a L poteva esistere.



Aalto non ha imposto una forma al legno. Ha lasciato che fosse il legno a suggerirla. Il materiale prima del disegno.

Lo stesso principio con cui scegliamo ogni essenza dei nostri pezzi.

Le mani dietro

interviste personali

Ritratti, ma con domande secche e taglienti, non agiografia. “Il pezzo che hai buttato e nessuno sa”, “cosa odi del tuo mestiere”.

Modalità: video / reel

Tutto il valore sta nel tenere la lama affilata: il falegname raccontato come una persona vera, con opinioni, fastidi e cose che non rifarebbe — non come santino della tradizione.

Il rimpianto / l'errore

Il pezzo che hai buttato e nessuno ha mai visto.
L'ultima volta che hai sbagliato una misura. Cosa è successo dopo?
Un lavoro che oggi rifaresti completamente diverso.

Il fastidio / l'onestà

Cosa odi del tuo mestiere?
La richiesta del cliente che ti fa stringere i denti.
Una cosa che fanno gli altri falegnami e che secondo te è sbagliata.
Il legno più sopravvalutato.

Il criterio / l'opinione

Il dettaglio che nessuno nota ma che per te cambia tutto.

Quando capisci che un pezzo è finito?
Macchina o mano: dove non cedi mai?
Una regola che non infrangi mai.

L'intimo-non-melenso

Cosa pensi mentre aspetti che una mano d'olio asciughi?
Il rumore del laboratorio che riconosceresti a occhi chiusi.
L'attrezzo che non presteresti a nessuno.



Come si fa

Video informativi

Non insegnamo un mestiere, ma facciamo venire voglia di guardare un mestiere fatto bene.

Modalità: video / reel

La differenza è tra didattica e contemplazione. Un tutorial spiega i passaggi perché tu li replichi. Come si Fa mostra una lavorazione così da vicino e così bene che diventa quasi astratta — un gesto, un suono, una superficie che cambia. L'obiettivo non è la comprensione, è la fascinazione. Lo spettatore non deve pensare "ora so come si fa", deve pensare "non avevo mai visto una cosa così precisa".

È anche il format che fa il lavoro più sottile sul posizionamento: la precisione come prova di valore. Quando vedi una coda di rondine entrare al primo colpo, senza forzare, capisci da solo perché su misura costa — senza che nessuno te lo dica. **La maestria si mostra, non si dichiara.**

Le lavorazioni più fotogeniche da cui pescare:

Tagli e incastri — la coda di rondine a mano, il tenone che entra nella mortasa, l'incastro a pettine.
Asportazione — la pialla a mano che tira un riccio continuo (il "truciolo perfetto" è oro visivo), lo scalp-

lo che pulisce uno spigolo, la sgorbia che intaglia.
Finitura — la lucidatura a tampone, la prima mano d'olio che "accende" il legno (il colore che esplode al contatto è spettacolare), la carteggiatura che rivela la venatura.
Assemblaggio — l'incollaggio a secco che combacia, il morsetto che chiude un giunto.

Numeri

Video informativi

Un pezzo raccontato solo in dati: ore, essenze, incastri, litri d'olio, viti.

Modalità: infografica

Numeri fa una cosa sola: traduce il valore invisibile in cifre. Il cliente vede un tavolo e pensa "è un tavolo". Tu mostri 47 ore, 32 incastri, 0 viti — e improvvisamente capisce cosa sta guardando. Non stai descrivendo un mobile, stai rendendo visibile il lavoro che il prezzo già conteneva ma che nessuno percepiva

I dati per categoria:

Tempo — ore totali, giorni di stagionatura del legno, mani di finitura, settimane dal disegno alla consegna.

Materia — essenze usate, metri di tavola, peso finale, litri d'olio/cera, % di sfrido recuperato.

Costruzione — numero di incastri, tipi di giunzione diversi, viti (zero), colla sì/no, pezzi assemblati.

Geometria — quote, luce di una mensola, spessore minimo raggiunto, raggio di una curva.

Regola di selezione: i numeri devono raccontare una scelta, non solo riempire la grafica. "32 incastri" dice ostinazione. "0 viti" dice filosofia. "80 anni" (l'età dell'albero) dice tempo profondo. Un numero deve far alzare il sopracciglio, non solo informare. I dati banali

vengono scartati.

Il colpo migliore è la coppia che crea tensione: 47 ore di lavoro / 0 viti. O 1 albero di 80 anni / 1 tavolo che ne durerà 100. È il contrasto tra due cifre che genera il significato, non la cifra da sola.

Prodotto

Video informativi

Un pezzo raccontato solo in dati: ore, essenze, incastri, litri d'olio, viti.

Modalità: carosello fotografico

Proseguiamo anche qui con la modalità in corso di pubblicare foto dei prodotti realizzati con foto ambientate.

Stessa modalità grafica con un carosello fotografico e la copertina con filtro puntinato.

