news under 35

Curatela Arch. Laura Palazzini

Cosa è successo?

La GBDW 2024 ha promosso una Call per Designer emergenti Under 35 - Flussi creativi". Il tema di quest'anno, "Design in movimento", mette in evidenza la relazione dinamica tra il design e il suo impatto sulla società in continua evoluzione. Hanno risposto in 65. I 37 progetti selezionati, con oltre 40 designer coinvolti provenienti dal territorio nazionale, daranno vita a un percorso circolare nel cuore del Distretto, che metterà in evidenza la giovane e multiforme creatività. Il movimento si sprigiona dalla commistione tra i luoghi storici ricchi di flussi creativi accumulati nei secoli, e gli oggetti nuovi studiati per rispondere a necessità contemporanee: idee che danno impulso alle trasformazioni.

Il comitato scientifico

Nella seconda fase il Comitato Scientifico ha selezionato 20 finalisti e altri 17 progetti meritevoli, in base ai criteri di: Innovazione, ricerca, nuovi materiali, riciclo, riuso, movimento inteso anche come mobility green, sport, tecnologia, materiali, abbigliamento performante, velocità, dinamicità, forza.
Il comitato scientifico è composto da: Niccolò Casiddu, Direttore di Dipartimento Architettura e Design_DAD – UniGe, Luca Parodi, docente del DAD, Enrico Gollo e Stefania Toro, designer, Presidente e Vice Presidente di ADI Liguria, Marco Guarino e Angela Gambardella architetti, Vice Presidente e Consigliera, delegati dal Consiglio di OAGE, Luca Mazzari, architetto, designer.

La premiazione

Eppur si Muove Design verso il futuro. Presenziano il Comitato Scientifico con la curatrice del progetto arch. Laura Palazzini. Introduce Luca Mazzari. Sabato 25 Maggio alle ore 11 in Piazza San Lorenzo si svolgerà la premiazione dei primi classificati. Il premio: per una settimana i designer "vincitori" avranno la possibilità di esporre i loro progetti e prototipi nel Museo del Design di Milano che dedicherà loro una presentazione nel foyer da sabato 22 a domenica 30 giugno 2024. Nell'ambito della stessa selezione i progetti meritevoli verranno anche segnalati aziende del settore e premiati da AFIS main sponsor della manifestazione e in particolare di questo progetto che vede i giovani protagonisti.

Design in movimento

22>26/05/2024
Genova BeDesign Week
Quinta edizione

nel Distretto del Design 22>26 Maggio 2024
5 giorni di Design & Bellezza in un'esposizione diffusa all'interno dei palazzi storici, allestimenti nelle piazze e percorsi da scoprire: Designer under 35, Container, La Casa cambia pelle, Outdoor senza confini.

anteprima Design Festival 22>23>24 Maggio 2024
22/05 Michele De Lucchi con Luca Molinari - Palazzo della Borsa
23/05 Fabio Novembre con Luca Molinari - Camera di Commercio
24/05 Clara Bona con Luca Molinari - TiQu Teatro Internazionale di Quartiere

didegenova.it visitgenoa.it
Google Play App
Apple iOS App

GENOVA BEDESIGN WEEK 24

sponsor Designer under 35

AFIS
tend&divani OUTDOOR LIVING GENOVA SRL
BOERO Il colore italiano dal 1831
SESTIERI PRÉ MOLO MADDALENA CENTRO STORICO GENOVA
il CESTO

prossimamente esposti:
ADI Design Museum

evento progettato e organizzato da:
DiDe

54 MISE-ANTI-CRASH

Lorenza Di Gioia, Samuel Filippini

Il dinamismo e la velocità della società odierna hanno radicalmente trasformato non solo le nostre abitudini, ma anche gli oggetti che ci circondano, rendendoli più essenziali e funzionali.
I prodotti, spesso soggetti all'usura e all'usa e getta, si adattano ora a diverse circostanze e a spazi sempre più limitati, seguendo la tendenza delle case di dimensioni più contenute. La linea "Mise-Anti-crash" è stata ideata per assistere gli utenti in questo momento storico in cui la frenesia spesso porta a compiere gesti affrettati, causando frequentemente danni ai piccoli oggetti. Ogni articolo della linea è il frutto di un'esplorazione estetica che si avvale di forme disassemblate e riassemblate, ottimizzate per occupare spazi minimi. Grazie a una superficie appositamente progettata che riduce lo scivolamento degli oggetti tra le mani o tra di essi, ogni prodotto può essere afferrato ovunque senza il rischio di perdere il controllo. Inoltre, i materiali impiegati nella loro fabbricazione (principalmente metallo e PLA) sono selezionati per prevenire la rottura, garantendo una maggiore durata nel tempo e riducendo l'impatto ambientale.

49 MOON LANDING

MOON RABBIT: Giovanni Concolino, Jesus Marini Parissi, Eugenia Marzano, Cecilia Saffirio, Josè Vizacayno

Immaginiamo un futuro in cui il prodotto personalizzato è il principale fine della produzione, dove l'utilizzo di tecniche avanzate di design computazionale e produzione additiva come la stampa 3D possano realizzare prodotti e oggetti composti da diversi materiali e con proprietà multifunzionali più vicine ai nostri bisogni. Il nostro progetto propone una soluzione che interseca tecnologia, sostenibilità e personalizzazione nella sfera del design. Utilizzando TPU stampato in 3D, il cui tasso di riciclaggio può raggiungere il 100% a seconda dell'applicazione, la nostra visione è quella di mostrare come la produzione additiva possa plasmare le pratiche future di consumo, muovendo l'attenzione verso un domani più sostenibile.Moon Landing è solo uno degli esempi in cui il Design Computazionale può fondere l'artigianato tradizionale con la tecnologia emergente della stampa 3D FDM. L'uso di diversi materiali può essere sostituito grazie a una caratterizzazione precisa della finitura superficiale mediante algoritmi basati sui dati, per migliorare la qualità dei prodotti finali sia in termini estetici che prestazionali. Nel dettaglio questa metodologia permette di personalizzare zone di pressione,migliorare prestazioni.

80 ZESTEP

Leonardo Cavalluzzi

Il progetto Zestep ambisce a rafforzare la continua, anche se lenta, transizione ecologica delle industrie italiane della moda.
Il concetto di "Design in Movimento" è rappresentato dalla spinta, mediante l'uso di nuove tecnologie sempre più in espansione come l'additive manufacturing, verso una circolarità concreta dei materiali impiegati, spostando la destinazione finale di questi ultimi mediante un progetto open source, in cui chiunque può trasformare direttamente il materiale di scarto in oggetti funzionali. Un buon design si distingue anche dalla capacità di poter stravolgere i ruoli, per ottenere benefici concreti, in questo caso spostando il ruolo finale di utilizzo del materiale, dal produttore, verso chiunque abbia una stampante 3D. Perchè Zestep? Per zest si intende la parte colorata della buccia degli agrumi, che invece di essere scartata, può diventare protagonista di un piatto, dando un sapore più intenso alle ricette. Esempio naturale che il materiale di scarto può diventare un valore aggiunto.
L'obiettivo è la riduzione dell'impatto ambientale dell'industria dell'occhialeria italiana. In media più del 60% dell'acetato di cellulosa impiegato per la produzione di 1 montatura è scarto. La soluzione proposta è quindi quella di un riciclo efficace, producendo un materiale innovativo per la stampa 3D composto da acetato di cellulosa di scarto.

51 SCIÒU

Federica Davanzo, Gioia Magro, Letizia Sivori

L'obiettivo del progetto è quello di creare un'installazione in grado di combinare fattori contrastanti come seduta e movimento, così da trasformare un momento statico in uno dinamico, in modo da giovare al corpo tramite il movimento leggero dell'equilibrio.
Per questo, punto fermo del progetto, è la volontà di sviluppare una seduta per brevi soste, adatta a permettere all'utente di avere un momento di respiro in equilibrio su Sciòu.
Lo sgabello Sciòu, dal design raffinato, si presta ad essere collocato in zone strategiche della città di Genova, specialmente nella zona del Sestiere del Molo. A partire dal concetto di "respiro", infatti, è nato il nome dello sgabello Sciòu: breve ma incisivo, che in dialetto genovese si rifà proprio a questo termine.

50 AMADUTSU

Joanne Jones

Amadutsu mira a creare accessori sostenibili in biomateriale ottenuti dalla pelle del fungo Amadou, derivato dalla specie Fomes fomentarius. La mia discendenza è direttamente legata alla regione rumena dove risiedono gli ultimi artigiani viventi dell'eredità dell'artigianato Amadou. Il mio socio commerciale, Károly, è uno dei pochi artigiani rimasti nella regione ed è un sostenitore chiave della conoscenza artigianale dell'Amadou. Insieme, siamo attratti da questo materiale vivo per il suo artigianato tradizionale e le sue proprietà alternative alla pelle animale. I prodotti sono realizzati con cura e rispetto per la natura, incorporando materiali naturali raccolti direttamente dalla foresta. L'artigianato esiste intrinsecamente come tecnologia bassa, vernacolare e a impatto minimo sull'ambiente. Rappresentando un movimento dinamico tra passato e futuro e imparando dall'eredità materiale per adattarsi alle sfide contemporanee, Amadutsu mira a cambiare percezioni e comportamenti riguardo ai materiali. Collegati dalla nostra condivisa eredità regionale, stiamo sviluppando questo materiale vivente per applicazioni contemporanee, assicurandone la presenza globale nel futuro dei materiali.

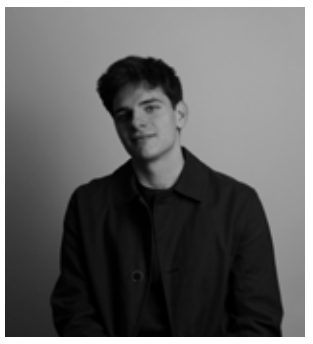
85 KOSMIKIT

Fenia Capobianco

KosmiKit è un rivoluzionario progetto che mira ad anticipare le esigenze dei futuri turisti spaziali, offrendo una soluzione completa e versatile per ottimizzare lo spazio e garantire comfort e sicurezza durante i viaggi nello Spazio intergalattico. Il cuore del kit è un innovativo giubbotto magnetico e gonfiabile, progettato per ridurre peso e dimensioni a bordo della navicella spaziale. Il magnete posto sul retro consente ai passeggeri di viaggiare in sicurezza, ancorati alle pareti magnetiche senza fluttuare liberamente all'interno della navicella. Il suo design permette di tenere a portata di mano gli oggetti essenziali per il viaggio, come gel per lavarsi, cibo, liquidi e altri articoli. Infatti, grazie ai magneti posti sulla parte anteriore del giubbotto, gli oggetti possono essere facilmente agganciati al corpo centrale, impedendone la dispersione a gravità zero.

48 POCOPIANO

Paolo Gentile



Pocopiano è un piatto circolare in ceramica di Caltagirone. L'andamento della forma restituisce al suo interno un incavo generato da una progressiva pendenza. Questo dualismo, carattere specifico del piatto, consente di riporre diverse tipologie di pietanze e di "creare" un gioco di consistenze. Tra solido e liquido, un nuovo rituale legato al food. Pocopiano è un invito a raccontare una storia, a percorrere un viaggio, a vivere una nuova esperienza fatta di ritualità, di contrasti e di sensi. Accoglie solidi e liquidi, dessert, cibi scomposti, proposte tra mare e monti, degustazioni di olio e invita a fare la "scarpetta". Il piatto è stato presentato al Mudec con il pluristellato chef Enrico Bartolini.

48 UPSIDE DOWN

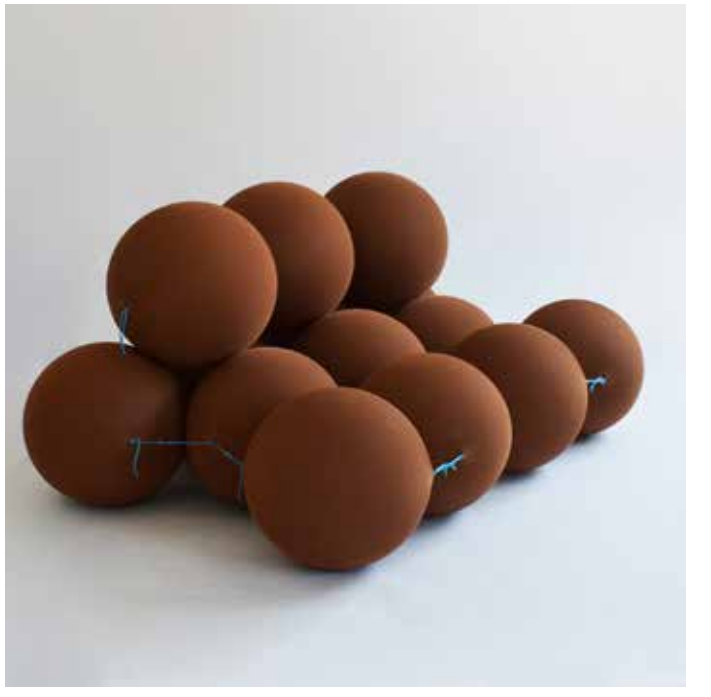
Chiara Selmi

Un progetto nato dalla collaborazione tra design italiano e maestria artigianale giapponese che è stato promosso dalla Prefettura di Shizuoka, città nota per le viste panoramiche sul Monte Fuji e una storia di tradizione manufatturiera di oltre 400 anni. Upside Down è uno specchio che si basa su un paradosso prospettico. La combinazione degli elementi piani crea un gioco di riflessioni che altera le dimensioni e proietta un oggetto tridimensionale.

82 MILLEBOLLE

Elia Maschio

Quando ero bambino ricordo che adoravo giocare con il divano, ma con i divani super minimal di oggi come fanno i bambini a giocare?
È nata così la voglia di creare un divano che potesse essere giocoso e divertente.
È un divano modulare che permette di creare un'ampia gamma di configurazioni di utilizzo. Il progetto nasce dalla volontà di rendere il divano non solo un oggetto passivo in cui stare ma anche un elemento attivo, un luogo adattabile, dove condividere momenti di gioco e relazione con gli amici e la famiglia. Partendo dalla classica lotta con i cuscini, passando per la piscina piena di palline fino ad arrivare al montaggio tipico dei lego. Il divano è composto dalla ripetizione di un singolo modulo a forma sferica, uniti tra loro attraverso dei lacci. Il tessuto esterno è realizzato in maglia, permettendo così di ridurre a zero gli sprechi e al contempo di creare una sfera senza alcuna cucitura.



49 CHLOROPLAST

Luca Melli

Nel cuore pulsante dell'innovazione, dove design e futuro si intrecciano, nasce "Chloroplast" la prima lampada al mondo che impiega le alghe per la purificazione dell'aria nei nostri spazi abitativi. Essa è progettata con precisione utilizzando tecnologie avanzate come la stampa 3D di materiali sostenibili, consentendo di esplorare forme uniche e complesse che ottimizzano sia la crescita delle alghe sia la diffusione della luce. Tale processo promuove il Biophilic Design, un principio che riconnette l'umanità con l'essenza più pura della natura e tramite l'illuminazione modulata, la lampada imita il ciclo naturale del giorno e della notte, aiutando a mantenere i ritmi circadiani, fondamentali per il sonno e il benessere generale. La Design Week di Genova rappresenta, lo scenario perfetto per esibire questa visione rivoluzionaria, un palcoscenico dove la tecnologia incontra la biologia, invitando designer, architetti, professionisti e appassionati ad esplorare la possibilità di creare spazi abitativi orientati verso un cambiamento significativo, in armonia con il nostro Pianeta.

52 FRAGMENT

STUDIO SOSPESO: Carmen Carugno, Simona De Fazio

Il progetto "Fragment" nasce dall'esigenza di chiedersi cosa sia la sostenibilità in questo periodo storico e in che modo il design entri in relazione con la società in continua evoluzione.
Crediamo che la sostenibilità possa esprimersi attraverso un nuovo punto di vista, e il nostro è quello di creare un complemento che possa essere destinato al riutilizzo di un arredo: la maniglia. Il mercato è già saturo di proposte e complementi d'arredo tali per cui si può scegliere tra un'infinità di prodotti quasi tutti ormai realizzati nel rispetto del ciclo vita dei materiali. La maniglia può rivalorizzare un 'vecchio' mobile lasciato in cantina e/o capovolgerne l'estetica; può identificare uno stile; può essere acquistato da un maggior numero di persone che desiderano dare un tocco sartoriale ad arredi apparentemente privi di personalità. In questa ottica, con il supporto di artigiani esperti, abbiamo pensato al riciclo del legno d'ulivo unito alla ceramica, per sviluppare un prodotto sostenibile in termini di materiali, tecniche di lavorazione locale e destinazione d'uso. Le forme e lo stile delle nostre maniglie si ispirano all'eclettico maestro Carlo Scarpa che ha dedicato molta della sua attività al restauro e alla realizzazione di nuovi progetti in antichi contesti.

54 TANJUN

Mario Giuseppe Antonioli

"Tanjun è un mobile libreria configurabile, basato sulla massima riduzione e ottimizzazione dei componenti.
Il punto focale è la monomatericità e l'assemblaggio senza alcuna vite, in modo da rispettare completamente il materiale: il legno.
Il linguaggio poetico del design è dato dalla ritmicità e dal movimento con la quale i "pali" penetrano le assi senza la necessità di fissaggi esterni."

53 ODETTE

Giulia Salaris, Denisa Elena Goga

“Odette” ha l’intento di catturare l’essenza di un movimento armonioso, fluido ed elegante. Il suo design si basa sul riutilizzo di tessuti di seconda mano, o addirittura invenduti. L’utilizzo di questi materiali, oltre a sensibilizzare su temi attuali come il fast-fashion e la sostenibilità, va ad aggiunge una componente di personalizzazione artigianale sartoriale del prodotto. Infatti, ciò che rende particolare la lampada Odette è la sua capacità “cambiare forma”: i pezzi di tessuto sono mobili, possono ruotare singolarmente ed essere spostati secondo i desideri dell’utente, consentendo così di modellare la luce in modo dinamico e creare atmosfere diverse a seconda delle esigenze. La struttura di “Odette” è costituita dagli anelli strutturali stampati in 3D, una tecnologia che ci permette di utilizzare bobine con filamenti biodegradabili e consente alla lampada di assumere forme leggere, ma robuste. Odette, nome del personaggio de “Il lago dei cigni”, è solo una delle interpretazioni creative sul tema del movimento. È un richiamano alla sensazione di continua danza, un vero e proprio oggetto che arricchisce lo spazio, un primo prototipo in tulle ed organza di una potenziale serie di prodotti in tessuto riciclato.

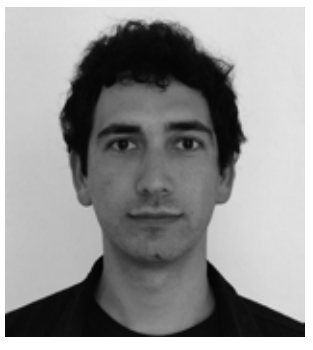
51 FIT CHAIR

Federica Ciotola

Il progetto nasce dal concetto di Design in movimento,
proprio del contest. Il prodotto è una sedia componibile alta 50 cm e di diametro 40 cm; si rivolge all’uso dei bambini. Si compone di elementi dalle pure forme geometriche e prevede diverse configurazioni e gradi di componibilità, a scelta del bambino.
I tre anelli possono essere impilati nel cilindro, oppure scomposti in quattro diverse sedute. Il prodotto può essere infatti usato da più bambini contemporaneamente. E’ realizzato in plastica riciclata, tratto distintivo della superficie del prodotto. Le principali caratteristiche della plastica riciclata sono: compattezza e lavorabilità, basso coefficiente di frizione, non-igroscopicità, alta resistenza agli agenti chimici, buona resistenza all’impatto, ampio utilizzo nei componenti d’arredo. Si tratta di un prodotto giocoso che stimola la sensorialità e l’attività manipolativa del bambino. Egli infatti è spinto ad usarla come se fosse un gioco da costruzione

56 FORMA 01

CONTROFORMA: Leone Di Robilant, Giovanni Rinaldi



Immaginare un oggetto d’arredo per una società che cambia, per bisogni che mutano significa immaginare un’oggetto capace di rinnovarsi. L’essenza del progetto diventa così un dettaglio, che si riconosce in ogni sua variazione e mutamento. Le proporzioni di forma 01 sono così studiate per avere un elemento capace nel suo assemblaggio di prestarsi a differenti funzioni. La sua altezza di 400mm può facilmente ospitare il piano di base per una seduta o un tavolino basso, associandone due si ha la possibilità di estendere l’altezza a 800mm e diventare ideale come piano di lavoro.
Questo sistema permette di immaginare una famiglia di oggetti, tutti accomunati da un dettaglio costruttivo che li rende tra loro diversi ma familiari. Il principio che il progetto persegue è quello di fornire un elemento standard invariabile, solido e duraturo. A questo elemento si associa un progetto che non è altro che una maniera di assemblarlo. Forma 01 non si sostituisce, si riconfigura. L’uomo è costantemente in movimento, oggi come mai prima, una struttura in grado di partecipare al suo movimento è una struttura che vive e che trova sempre un posto nella sua casa. Forma 01 è la ricerca di un principio. Forma 01 sta alla forma come il linguaggio al libro. Forma 01 non è l’oggetto, è le sue parti.

51 U

ARTETICA: Giorgia Conte, Sergio Di Pilato

L'interpretazione del movimento può essere intesa come movimento all'interno di uno spazio e movimento interno come azione fisica applicata dal soggetto sull'oggetto. Questo concetto è la sintesi di una riflessione sull'importanza del progettare, cercando di offrire un prodotto che possa essere spostato tramite l'azione umana nei diversi ambienti domestici. Per fare ciò, abbiamo creato un oggetto in grado di assolvere diverse funzioni, con la prerogativa che fosse appagante a livello estetico ma soprattutto funzionale. In un contesto sociale in cui esistono migliaia di oggetti per ogni singolo uso abbiamo scelto di proporre un oggetto che fosse un'attore con più ruoli, all'interno dell'ambiente domestico. Da questi presupposti è nato U [ju:]
U è l'oggetto che puoi spostare in ogni tuo ambiente domestico.
U è l'oggetto per la persona.
U è l'oggetto colorato e utile per ravvivare il tuo spazio.
U è un oggetto in ceramica smaltata.
U è una forma unica, elegante, dinamica, ironica, ma soprattutto è Ultrafunzionale.
La caratteristica principale di U è la possibilità di far coesistere diverse funzioni in un unico oggetto di design.

118 BIGO

Mattia Fontana

Bigo è una lampada ricaricabile a luce diretta/indiretta con sorgente LED dimmerabile a tre temperature di colore. Corpo in tessuto bianco siliconato trasparente e scocche in PLA stampate 3D e verniciate nei colori bianco, nero, lime, polvere e borgogna. Per uso interno ed esterno. Alimentatore a spina.
Design in movimento rappresenta per me un'espressione dinamica di creatività e funzionalità dove è l'interazione con l'oggetto a creare design. Un concetto in cui il design non è statico, ma si adatta e si evolve nel tempo. Con Bigo è l'utente a sceglierne la funzione in quanto la lampada è stata progettata per essere sia da tavolo o da sospensione, sia per uso interno che esterno. Il corpo della lampada è realizzato con un tessuto siliconato, questa tecnica rende la lampada impermeabile e permette l'utilizzo di nuovi tessuti o scarti tessili. Le scocche in plastica sono realizzate con tecnologia 3D in PLA. La lampada inoltre è dotata di tecnologia a LED e ricaricabile tramite porta USB-C, consentendo così di essere spostata liberamente nello spazio. Bigo crea un'atmosfera gioiosa e colorata. Una lampada senza cavo dotata di batteria interna ricaricabile, ideale da appendere o posizionare ovunque si desideri.

50 FALESIA

Cristian Li Voi

Per la GENOVA BEDESIGN WEEK 2024 ho pensato di presentare il progetto Falesia realizzato per Krill Design. L'ispirazione deriva dalle falesie presenti in Italia, nella Costiera amalfitana. Falesia è composto dagli scarti dei limoni che derivano proprio dalla Campania. Quest'ultimi sono mixati ad un biopolimero naturale (REKRILL®), che ne permette la realizzazione di un filamento per la stampante 3D. Questa tecnologia ci permette di avere uno scarto pari a zero, anche perché, lo scarto può essere riutivlizzato. Il materiale è 100% naturale e biodegradabile. Falesia può essere smaltito riducendolo in piccole parte nel compost. Altra forza del materiale è il fatto che, se dovesse finire in mare, avremo un oggetto che si decompone senza rilasciare microplastiche e che è edibile dalla fauna marina. Tornando alla forma dell'oggetto, quest'ultima riprende l'armonia dell'ambiente e del paesaggio. Le falesie che troviamo lungo la costa italiana sono caratterizzate da andamenti che rispecchiano il tempo che passa e l'usura, facendole risultare più affascinanti. La dinamicità della forma dell'oggetto rispecchia allo stesso tempo l'evoluzione che stiamo vivendo nel mondo del design per questo motivo ho voluto che il materiale utilizzato fosse evidente ed aiutasse ad esaltare l'oggetto ed il messaggio. Questa cosa è accentuata attraverso l'uso di texture. Il porta riviste sfrutta le sue parti interne ed "esterne" per il contenimento di giornali e riviste. Falesia vuole essere un oggetto di design manifesto della transizione che si sta vivendo nel mondo del design e dei materiali.

186 PROGRESSIONI MULTISENSORIALI

Mariachiara Bolis, Julia Matta e Yelyzaveta Bratchyk

Tutti ci siamo chiesti almeno una volta nella vita che cosa ne sarà di noi se lasciassimo spazio alla tecnologia di prendere il sopravvento sulle nostre esistenze. Questo senso di inquietudine che a volte assale l'uomo, ci ha spinti a riflettere sul nostro progetto, con l'obiettivo di portare i visitatori a riflettere sul tema. L'installazione da noi progettata è come una sorta di stanza, una scatola, che però si configura anche come un organismo dinamico, in movimento.
L'installazione stessa è l'emblema della macchina, che nel suo essere artificiale, comunque respira, proprio come se avesse intrinseco un qualcosa di umano. Il progetto mira a far riflettere sui rischi dell'eccessivo progresso tecnologico, con un'installazione che amplifica sensi e percezioni.
Questa inizia e finisce senza interruzioni, facendo come suo punto di forza il movimento della struttura e l'interazione con le pareti e il soffitto. Alla base dell'installazione sta l'idea di suddividere l'avanzamento del progresso in tre momenti: l'aiuto dato dalla tecnologia nei confronti dell'uomo, il superamento che porta ad andare oltre i limiti umani e infine l'oppressione, data da un eccessivo utilizzo della tecnologia che porta al sovrasto sull'uomo.

85 TERRA

Francesco Pio Carpentiere

La collezione Terra è composta dai seguenti arredi: Cilù e Palumino. Cilù è un mobile buffet interamente smontabile e realizzato in acciaio inox. Proprio come durante la raccolta, le reti vengono poste intorno al tronco "abbracciandolo", nell'arredo si sviluppano attorno alla struttura creando un intreccio che dona dinamicità all'arredo. L'appendiabiti Palumino è il frutto di un'attenta osservazione della raccolta delle olive legata a una produzione non industriale che avviene ancora oggi con tecniche "manuali". La sua forma infatti riprende le linee dal cestello di raccolta che viene posto sotto la fronda dell'olivo. Questo cestello, sfruttando la sua geometria conica, riesce a convogliare le olive all'interno di una sacca rimovibile posta nella parte inferiore. Palumino, realizzato interamente in acciaio, possiede una doppia funzione: quella di appendiabiti e quella di contenitore, consentita dalla rete. Infatti il cono rovesciato potrà ospitare degli oggetti fornendo all'utente la possibilità di disporre di ulteriore spazio per la collocazione di oggetti.. Nella parte superiore sarà possibile appendere gli indumenti grazie ad una biforcazione in acciaio che rievoca, in chiave stilizzata, la forma di un ramo.

149 NON-CANONICA

David Alocci

Le sfide e i limiti del mondo contemporaneo che condizionano l'artificio dell'essere umano non solo si applicano ad opere di maggiore impatto economico/sociale (come infrastrutture, impianti e trasporti), ma si riflettono anche sugli oggetti d'uso quotidiano, i quali nel loro piccolo devono comunque saper rispondere alle esigenze di una progettualità al passo con i tempi.
La lampada "Non-Canonica" vuole essere quindi un tentativo di rielaborazione dell'oggetto lampada da tavolo secondo gli stilemi del nuovo progettare smart e sostenibile.

53 GALAXY

VOVA DESIGN: Vladimir Mazzoletti

Che la bellezza e il senso di meraviglia siano elementi essenziali nella scienza non è forse un'opinione diffusa, ma sicuramente quando questa felice alchimia tra scienza e arte si realizza riusciamo a vedere oltre il visibile e rigenerarci nella visione di nuove forme e ispirazioni. E' questo il caso della libreria Galaxy.
Si tratta di un progetto che sa stupire e ispirare al contempo un profondo radicamento nella natura, un dialogo continuo fra forme naturali e ricerca manuale. Le linee sinuose di Galaxy traducono il movimento dei corpi celesti, il loro turbinio è sinonimo della creatività della mente del designer, che non smette mai di pensare a nuove forme e di applicarle alla vita quotidiana e si fonde con la destinazione d'uso della libreria, quale scrigno di sapere e conoscenza. La spirale, forma su cui si costruisce il progetto di Galaxy rievoca subito la forma della nostra galassia attivando connessioni ancestrali irrinunciabili. La forza della natura, del suo eterno movimento, in costante rinnovamento, in un turbinio di idee. Il movimento a spirale è anche la forma segreta che si dischiude nel cuore della natura: la sezione aurea, cuore di tutto il nostro mondo naturale. Galaxy apre la via verso un nuovo design consapevole dove ogni oggetto creato diventa un modo per dialogare con il mondo che ci circonda attraverso una connessione profonda e radicale, con la natura e con il nostro essere.

149 CRAB

STRAB STUDIO: Magdalena Bober

Crab è una sedia che incarna la connessione tra il design ed una società in dinamica evoluzione. Con il suo stile minimalista, le forme organiche arrotondate e lo schienale ergonomico, la sedia incoraggia il movimento costante del corpo mentre si è seduti, promuovendo una corretta postura negli ambienti che caratterizzano l'ormai diffuso lavoro da remoto.
Ogni elemento della sedia è smontabile garantendo non solo l'ottimizzazione della logistica con la riduzione di ingombri e materiale d'imballo, ma anche la circolarità del prodotto. La selezione del blu oltremare trasmette raffinatezza ed evoca un'atmosfera di ispirazione marittima

82 ISHTAR LAMP

Federico Fontanella

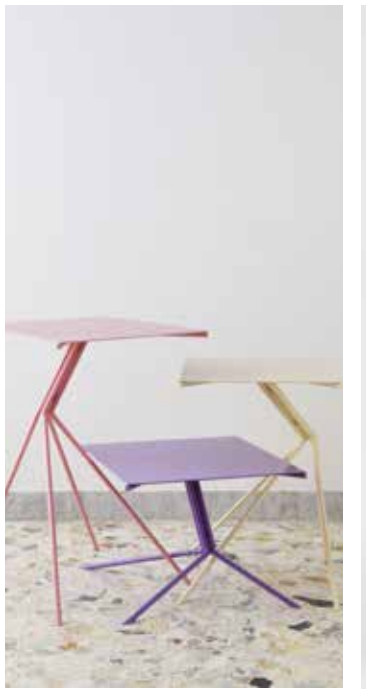
Il nome è un chiaro rimando alla porta Ishtar, l'ingresso principale della città di Babilonia.
Questa lampada è il primo elemento di una concept collection che prevede diversi oggetti ispirati ad elementi architettonici presenti all'interno della città più importante della storia.
La struttura metallica blu e oro è tagliata da un fascio di luce che ricrea un'illuminazione d'accento sotto la volta ed un'illuminazione diffusa nell'ambiente.
Ho pensato di proporre questa lampada in quanto ritengo che il progresso e il "design in movimento" possano esistere solo se non ci scordiamo di tendere un occhio al passato ed in questo caso alle origini della nostra civiltà. La civiltà babilonese è la culla della nostra società, grazie alle numerose invenzioni e ritengo che abbiamo ancora molto da imparare da questo antico contesto storico.

182 TAVOLI CHE CAMMINANO + MADRE DA TAVOLO

Ludovico Grantagliano

Tavoli che camminano: Questo progetto è una ricerca sulla capacità della forma di evocare movimento anche quando immobile. I tavoli, ispirati alle forme zoomorfe, giocano con un gioco di parole ironico sulla parola “mobile”. Realizzati in acciaio verniciato a polveri, sono altamente sostenibili grazie al loro materiale riciclabile. Ogni tavolo ha proporzioni uniche e può essere utilizzato per diverse funzioni, permettendo di creare ogni volta nuove composizioni di forme e colori. La scelta di colori pastello enfatizza l’aspetto giocoso e ironico del progetto.

MADRE da tavolo: Questo progetto consiste in una serie di lampade disegnate a partire da una conchiglia. La madreperla della conchiglia diffonde la luce in modo unico, creando sfumature e colori grazie alla sua conformazione naturale. La forma delle conchiglie segue il rapporto aureo e la serie di Fibonacci, comuni a molte forme naturali. La lampada è progettata intorno alla conchiglia, con un design essenziale ma che mantiene un certo grado di brutalismo, creando un dialogo tra la natura e l’artificio. Ogni lampada è un pezzo unico nonostante le parti in metallo standardizzate e realizzabili in serie.



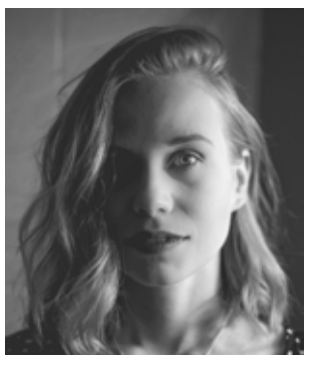
116 HEZI

Benedetta Serra

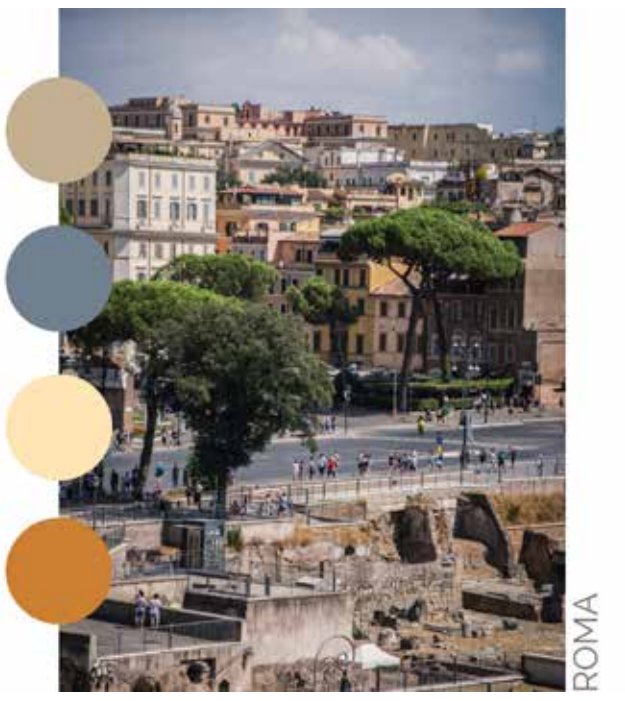
Il nome Hézi deriva dalla struttura dell’opera, formata da una base in acrilico nero piegato che ricorda una scatola, parte portante e fondamentale dell’installazione poiché contiene e sostiene il resto della struttura, tramite due cavità rettangolari dove vengono inserite le lastre, anch’esse in acrilico. La Lastra posteriore è rettangolare invece la lastra anteriore riprende la forma dell’h del logo. Su entrambe è applicato un disegno diverso ma complementare, tramite la stampa laser. L’insieme crea un gioco ottico che fa si che l’immagine “completa” sia possibile vederla solo ed esclusivamente dal punto di vista frontale centrale. Dietro a questa composizione l’obbiettivo è dimostrare in termini visivo-pratici che esistono altri punti di vista a quelli convenzionali, basta solo muoversi un po’. La scelta del disegno è volutamente provocatoria, con lo scopo di attirare l’attenzione e portare l’osservatore ad adottare ,inconsciamente, punti di vista differenti.

184 I COLORI DEL VIAGGIO

Anna Marcinkiewicz



Il progetto “I Colori del Viaggio” si concentra sulla connessione tra urbanistica e identità dei luoghi visitati attraverso i colori. Spesso, quando si viaggia, non prestiamo attenzione alla sottile ma onnipresente presenza dei colori, che influenzano inconsciamente la percezione del luogo che stiamo visitando. Un esempio lampante è Bologna, conosciuta come la Città Rossa grazie alle sue facciate color terracotta. In realtà ogni città ha i suoi colori legati alla sua identità. Durante il viaggio, ho creato combinazioni di colori per ogni città o luogo. Naturalmente questo studio è molto personale e soggettivo, poiché ognuno ha una sensibilità diversa al colore. Vorrei che questo ti ispiri a creare le tue palette. Un obiettivo secondario del progetto è l’apprendimento dei colori. Ho iniziato a definire con precisione i colori che vedo, poiché siamo in grado di distinguere un colore solo quando ne conosciamo il nome. Mentre lavoravo in polacco, inglese e italiano, ho notato anche un fenomeno interessante: i colori non sempre hanno la loro traduzione in un’altra lingua. Spero che la pubblicazione del progetto possa aiutare altri a vedere e comprendere una più ampia gamma di colori.



56 COLLEZIONE STRAMPELLI

Carlo Caire

Nell'ambito delle produzioni agricole presenti nel Veneto il comparto delle grandi colture ha da sempre occupato un ruolo di preminenza, sia economicamente che culturalmente. La Collezione Strampelli vuole evidenziare l'importanza dell'agricoltura e dei materiali naturali, sottolineando come la sperimentazione e la combinazione di differenti caratteristiche siano fondamentali per creare un prodotto migliore. La Collezione Strampelli vuole evidenziare l'importanza dell'agricoltura e dei materiali naturali, sottolineando come la sperimentazione e la combinazione di differenti caratteristiche siano fondamentali per creare un prodotto migliore. La Collezione Strampelli unisce il legno e la pietra, due materiali classici e naturali, storicamente utilizzati nell'agricoltura e non solo, dalla loro combinazione nasce una quadrotta dal design ispirato alle antiche macine in pietra. Si tratta di una cornice in ECOTONE, materiale composito e riciclato, racchiude le 8 sezioni in legno, ruotate di 45° l'una rispetto all'altra e posizionate intorno alla pietra centrale, la quale genera un effetto rotatorio delle parti in legno alternando sensazioni di calore e di freschezza e donando esperienze tattili uniche.

116 CARCINO DESIGN

Marco Brotto, Maria Pernice

Animato dalle correnti più antiche della città lagunare, il nostro atelier interpreta un linguaggio universale di contenuti e forme, rivolto sia all'Oriente che all'Occidente.
Il primo obbiettivo dello studio è la ricerca della bellezza, forse la più importante competenza richiesta a un architetto, così complessa da ritrovare, ma sicuramente concreta nell'espressione. Il secondo obbiettivo è la comunicazione, poiché non può esistere un'architettura o un progetto di design senza una coscienza comune, senza una capacità collettiva di riconoscere nella materia il linguaggio dell'artefice. La sinossi dei punti toccati precedentemente la ritroviamo nella "plastica" ovvero nella materia modellata; ecco, quindi, che l'opera in CARCINO Design lab non è fine a sé stessa ma idea, disegno, materia e comunicazione. Attraverso i nostri disegni, materiali nobili e modesti sono scolpiti per ottenere opere che si rifanno a un ideale classico, ma , allo stesso tempo, superano le convenzioni storicistiche per abbracciare un immaginario metafisico e pop. Nello studio di CARCINO Design si è sempre cercato di valicare qualsiasi ostacolo, visibile e non, mettendo sempre in discussione l'approccio al lavoro e andando alla ricerca degli ultimi strumenti disponibili per lmodellazione e il disegno.

52 CINO DESIGN

Federico Cini

"Cino design" è un progetto dove l'artigianato e il rispetto della natura si uniscono per dare forma a creazioni dal design unico e minimalista. La plastica raccolta sulle spiagge limitrofe al laboratorio diventa nuova materia prima da rigenerare ed una volta triturata e mescolata con eco-cemento dà vita ad arredi colorati ed eclettici.
Nelle finiture neutre e monocolore la graniglia riciclata non è visibile ma funge da inerte diminuendo l'utilizzo di nuovo cemento e rinforzando il manufatto. Ogni creazione è lavorata a mano e rifinita con protettivi ecologici. I lavori presentati sono in linea con il tema "design in movimento" perchè rispondono alla sfida contemporanea più importante, salvare il pianeta dalla plastica e dall'inquinamento. L'up-cycling è alla base della filosofia del brand "cino design"; chiaramente una piccola goccia che da sola non risolve il mare di problemi del nostro tempo, ma l'obiettivo è veicolare un messaggio di speranza in ogni persona che sceglie o vede i nostri arredi ed essere di ispirazione per i Designer del futuro.
Grazie per l'attenzione.

186 EFFIMERO

Giulia Cenni, Beatrice Arcari, Daniela Xue, Margherita Savron

L'effimero è qualcosa che, attraverso il tempo e lo spazio, cambia la sua forma o il suo significato. L'effimero è qualcosa che, mutando rapidamente, può generare in ognuno sensazioni diverse. L'effimero è qualcosa che ha un tempo di vita definito, che può essere di un giorno, un mese, un anno... e che oltre questo tempo, svanisce. L'installazione è un'esperienza immersiva che cattura l'essenza dell'effimero, esplorando la fugacità e la transitorietà della realtà attraverso un gioco di travi, nodi e sabbia. Situata al centro in una qualsivoglia area, l'installazione intriga e incuriosisce lo spettatore, che vi entra e si immerge in uno scorrere continuo di tempo e spazio.
Il visitatore noterà rapidamente che la carrucola, fulcro centrale dell'intero allestimento, svolge unicamente la funzione di concludere la performance tramite l'abbassamento del telo.
La disposizione di elementi leggeri come veli di stoffe trasparenti e strutture sospese suggerisce la fragilità dell'esistenza e la mutevolezza dell'esperienza umana.

119 LOTUS LAMP

Vincenzo Miglionico

La vera magia della Lotus Lamp risiede nella sua capacità di trasformare lo spazio circostante. Dotata di petali che possono aprirsi e inclinarsi, questa lampada diffonde una luce riflessa, creando un ambiente dinamico che cambia con il movimento. Questo aspetto non solo enfatizza la fluidità delle idee e dell'ispirazione ma si collega anche alla visione di un futuro in cui il design riflette la capacità di adattarsi e rispondere alle sfide contemporanee, adottando nuove tecnologie per un impatto sociale positivo.
Ogni elemento è pensato per giocare con le percezioni, con la luce e il modo in cui questa interagisce con le diverse finiture, invitando a una riflessione più profonda sul ruolo del design nella nostra vita quotidiana.

155 QB

Andrea Songini, Pedro Cirqueira

QB incarna il "Design in Movimento", unendo innovazione e impatto sociale. Questo sistema modulare con pannelli, ripiani e struttura in alluminio permette una configurazione flessibile degli spazi, adattandosi alle esigenze dinamiche della società. Più che un semplice mobile, QB si integra perfettamente con le abitudini dell'utente e l'ambiente circostante. Il suo design pulito e minimalista si inserisce perfettamente in diversi contesti, rimanendo funzionale senza sovraccaricare lo spazio circostante. I componenti standardizzati facilitano una logistica efficace e un montaggio semplice, assicurando durabilità e flessibilità. Il processo produttivo di QB è sostenibile e funzionale, mirato a ridurre l'impatto ambientale e a garantire una maggior longevità. QB presenta la possibilità di finiture personalizzabili, adattabili anche ad ambienti outdoor, mantenendo la sua estetica nel tempo. QB si distingue non solo come un oggetto di design, ma come un catalizzatore di progresso e adattabilità, trasformando gli spazi abitativi con una combinazione di versatilità, estetica e responsabilità ambientale.

82 BIZARRE

NUDA FORMA: Filippo Salis, Marianna D'antimo

"Bizarre" è un sistema di sedute modulare pensato per essere dinamico, adatto ad ambienti di coworking e di condivisione.
Le sue linee ergonomiche accompagnano gli ospiti grazie alle varie densità e agli aggregati riciclati di cui è composto. Il sistema modulare. "Bizarre" vuole esporre il materiale riciclato
di cui è fatto per sensibilizzare sull'uso della schiuma poliuretanica. Opportunità per esplorare la relazione dinamica tra il design e il suo impatto sulla società in evoluzione. Focus sul mondo del design contemporaneo dove, la fluidità delle idee e dell'ispirazione, sostituisce la staticità. Percorso articolato dove il design riflette la capacità di adattamento nel rispondere alle sfide contemporanee e nell'adottare nuove tecnologie, materiali o processi creativi.

82 CHILLBACKR

Tommaso Porfiri

Questa seduta permette agli utilizzatori di utilizzare portatili, libri o qualsivoglia in una maniera comoda ed ergonomica anche stando seduti su un prato o sul suolo
Il prodotto che ho deciso di costruire quindi mira a utilizzare la plastica e il legno nelle loro forme più efficaci e resistenti.
Questo grazie anche all'utilizzo di acciaio inox e una elevata attenzione alla riparabilità che consente agli utenti di sostituire tutti gli elementi in legno, la bulloneria e le cerniere con un semplice cacciavite. AIn relazione al tema design in movimento viene sottolineato che le dimensioni del prodotto sono ideate per consentire il trasporto di laptop fungendo anche da zaino con tracolla aggiuntiva o da custodia da riporre all'interno di uno zaino di dimensioni standard.

82 DALL'EXISTENZMINIMUM ALL'EZISTENZMAXI-

Giuseppe Rocca

Design in movimento...Si un'utopia architettonica e sociale in cui il design si evolve dinamicamente in risposta alle mutevoli esigenze della società. Attraverso l'immagine di centri urbani che scompaiono per lasciare spazio alla rinascita della natura e all'adozione di edifici flessibili che celebrano il rapporto tra uomo e ambiente, emerge un concetto di fluidità e adattabilità nel design. Un pianeta con livelli sotterranei complessi e una casa trasformata in uno spazio ibrido evidenzia ulteriormente il tema del movimento nel design, mentre la ridefinizione del concetto di possesso riflette una prospettiva dinamica sul consumo. Nel complesso, l'utopia suggerisce una visione del design come motore di cambiamento e miglioramento continuo per la società.

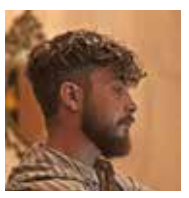
46 ARCO ATELIER

Catalina Villa, Franca Carassai

Arco Atelier si dedica alla costruzione di città sostenibili, in cui lo sport e la cura dell'ambiente sono valori centrali. Crediamo che attraverso il design del mobilio urbano sia possibile avere un impatto significativo sul benessere delle persone e sulla sostenibilità delle comunità. Il nostro team di architetti opera nell'ambito dell'architettura e del design urbano, con l'obiettivo comune di realizzare progetti sostenibili sia dal punto di vista ambientale che sociale. Miriamo a creare spazi urbani accattivanti, diversificati e inclusivi, che attraggano un'ampia varietà di utenti e promuovano interazioni positive e un senso di appartenenza. Inoltre, ci concentriamo non solo sull'utilizzo degli spazi da parte delle persone, ma anche su come restituire aree pubbliche alla cittadinanza attraverso una progettazione oculata e partecipativa. Il nostro approccio si basa su una collaborazione stretta e continua con i nostri clienti e sulle conoscenze critiche acquisite attraverso la ricerca sulla città, sul design e sui modelli abitativi contemporanei. Ci impegniamo a realizzare progetti sostenibili, che possano adattarsi alle sfide del presente e del futuro, sia dal punto di vista sociale, economico che ambientale.

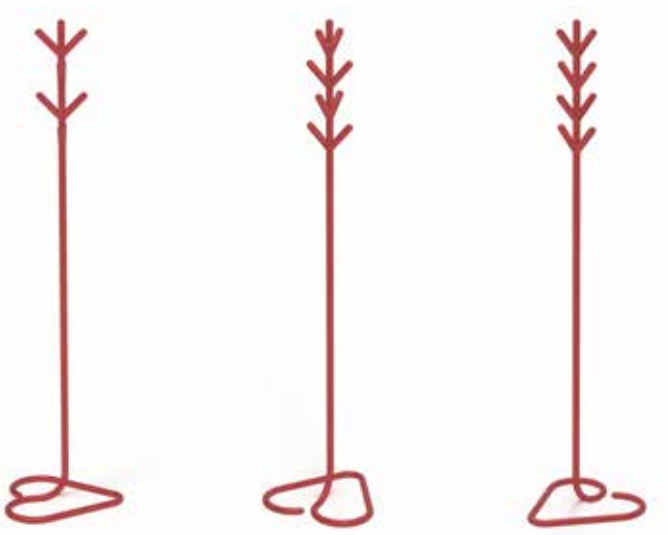
119 CUPIDO

Andrea Arcuiolo, Cleto Luca Chieco, Silvia Dell'Orco



Cupido è l'appendiabiti per il luogo che ami. Una freccia scoccata dall'alto trafigge il cuore nella tua dimora.
Un appendiabiti che comunica una funzione indispensabile, spogliarsi dei propri panni, per ritornare ad amare.
Il design è caratterizzato da un tubolare che parte retto per poi curvarsi dolcemente alla base. Anche se sovraccarico nella parte di superiore lascia il suo significato scoperto:

ricordarci di amare.



SOMMARIO>>

		Pagina
48	Paolo Gentile - Chiara Selmi	4 - 4
49	MOON RABBIT ADAPTIVE LAB - Luca Melli	2 - 5
50	Joanne Jones - Cristian Li Voi	3 - 7
51	SCIO'U- ARTETICA - Federica Ciotola	3 - 7- 6
52	STUDIO SOSPESO - Federico Cini	5 - 11
53	Giulia Salaris / Denisa Elena Goga - Vladimir Mazzoleni	6 - 9
54	MISE-ANTI-CRASH - Mario Giuseppe Antonioli	2 - 5
56	Controforma - Carlo Caire	6 - 11
71/46	Franca Carassai	14
80	Leonardo Cavalluzzi	2
82	Elia Maschio - Federico Fontanella - Giuseppe Rocca -	4 - 9 - 13
	NUDA FORMA - Tommaso Porfiri	13 - 13
85	Fenia Capobianco - Francesco Pio Carpentiere	3 - 8
116	Carcino design - Benedetta Serra	11 - 10
118	Mattia Fontana	7
119	Vincenzo Miglionico - ARBETIO DESIGN	12 - 14
149	David Alocci - Magdalena Bober	8 - 9
155	Cirqueira Pedro / Songini Andrea	12
182	Ludovico Grantaliano	10
184	Anna Marcinkiewicz	10
186	PROGRESSIONI MULTISENSORIALI - EFFIMERO	8 - 12

ORGANIZZAZIONE>>

Curatela:
Arch. Laura Palazzini

Concept:
Marzio Villari / Brainethink

Design:
Pietro Ambrosi

Hanno collaborato:
Carmen Sidoti
Elisabetta Rossetti
Gianluigi Rossi
Iris Keci
Miria Uras
Monica Palazzini

Stampa:
Giuseppe Lang Arti grafiche

Finito di stampare:
Maggio 2024

© DiDe_Distretto del Design APS
www.didegenova.it

NAME	CONTACT
Paolo gentile - Chiara selmi	info@paolostefanogentile.it - chiaraselmi8@gmail.com
MOON RABBIT ADAPTIVE LAB - Luca Melli	cecilia.saffirio@moonrabbitx.com - m_luca@icloud.com
Joanne Jones - Cristian Li Voi	joannejonesmail@gmail.com - cristian.livoi@gmail.com
SCIO'U- ARTETICA - Federica Ciotola	magro.gioia@gmail.com - info@artetica.it - federicaciotola313@gmail.com
STUDIO SOSPESO - Federico Cini	hello@studiosospeso.com - cino.designitaly@gmail.com
Giulia Salaris / Denisa Elena Goga - Vladimir Mazzoleni	denisaelenagoga@gmail.com - v.m.vova.design@gmail.com
MISE-ANTI-CRASH - Mario Giuseppe Antonioli	samuelfilippini1301@gmail.com - mario.giuseppe.antonioli@gmail.com
Controforma - Carlo Caire	lrobilant(at)ymail.com - crlcaire@gmail.com
Franca Carassai - Leonardo Cavalluzzi	carassaifranca@gmail.com - design@leonardocavalluzzi.com
Elia Maschio - Federico Fontanella - NUDA FORMA	info@indefinito.com - fedfontanella@gmail.com - nudaforma@gmail.com
Giuseppe Rocca - Tomaso Porfiri	giuseppe_rocca1@docenti.naba.it - Tommaso@36chambers.studio
Fenia Capobianco - Francesco Pio Carpentiere	fenia.capobianco@gmail.com - carpentierefrancescopio@gmail.com
Carcino design - Benedetta Serra	info@carcinodesign.com - benedettaserra8@gmail.com
Mattia Fontana	fontimatti00@gmail.com
Vincenzo Miglionico - ABRETIO DESIGN	miglionicov@gmail.com - info@abretiodesign.it
David Alocci - Magdalena Bober	david_alocci@outlook.it - strabstudio@gmail.com
Cirqueira Pedro / Songini Andrea	saintpedro@libero.it
Ludovico Grantaliano	ludovico.grantaliano@gmail.com
Anna Marcinkiewicz	anna.marcinkiewicz92@gmail.com
PROGRESSIONI MULTISENSORIALI - EFFIMERO	mchiara.bolis@gmail.com - giuliacenni@icloud.com

SAN GIORGIO

CAMPETTO

del FIENO

Vico SERRA

Vico INDORATORI

Vico SAN MATTEO

Piazza SAN MATTEO

Via di SCURRERIA

Piazza SCUOLE PIE

Vico DE GRADI

Vico del FILO

Piazza SAN LORENZO

Via SAN LORENZO

Via CANNETO IL CURTO

Via FILIPPO TURATI

Via CANNETO IL LUNGO

Sal. ARCIVESCOVADO

Via SAN GIORGIO

Piazza SAN GIORGIO

Piazza CAVOUR

Piazza Giustiniani

Via Chiabrera

Piazza MATTEOTTI

Via DEI GIUSTINIANI

Piazza VALORIA

Piazza POLLAIUOLI

Sal. POL LAIUOLI

Via delle GRAZIE

Vico Dietro il CORO DI S. COSIMO

46 118 149 119 48 49 51 186 50 53 52 184 54 56 80 155 82 182 85 116

Piazza EMBRIACI

Salita di MASCHERONA

Via SAN BERNARDO

Piazza DELLE ERBE

Via SAN DONATO

Salita S.M. di Castello

Via di SANTA MARIA DI CASTELLO

Via di SANTA CROCE

MURA DELLE GRAZIE

Piazza S.M. in PASSIONE

Via di MASCHERONA

Vico VEGETTI

Piazza SAN DONATO

Giardini LUZZATI

Vico MEZZAGALERA

Vico del Fico

Stradone S. AGOSTINO

Piazza R. NEGRI

Università Facoltà di Architettura

Piazza SARZANO

SARZANO/ SANT'AGOSTINO