



**W** DESIGN  
WEEK

SESTA EDIZIONE

MONDI  
POSSIBILI

**MU  
DE  
FRI**

MUSEO  
DEL  
DESIGN  
DEL  
FRIULI  
VENEZIA  
GIULIA





# INDICE

Il Museo virtuale del Design del Friuli Venezia Giulia, organizzatore dell'iniziativa, scende in campo ancora una volta coniugando cultura, commercio, artigianato, industria, turismo. Questa pubblicazione è il catalogo di Udine Design Week 22: una mostra diffusa dove le vetrine dei negozi sono diventate le teche di un museo sempre aperto e le Gallerie del Progetto dei Civici Musei di Udine il cuore pulsante del futuro presentando un nuovo modo di fare cultura con mostre in Realtà Aumentata e Virtuale. Per aprire a tutti l'affascinante mondo del design.

**DIREZIONE ARTISTICA**  
Anna A. Lombardi  
Daniela Sacher

**COLLABORAZIONI**  
Emanuele Turchet  
Francesca Maiorana  
Lorenzo Talian  
Serena Midolini  
Design33  
Massimo Cum

**SOCIAL MEDIA**  
Nicole Piccini  
Emanuele Turchet  
Ilaria Vicedomini

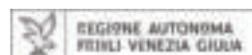
**FOTOGRAFIA**  
Massimo Melis

**PROGETTO GRAFICO,  
COPERTINA E  
IMPAGINAZIONE  
DEL CATALOGO PER LA  
SESTA EDIZIONE DI  
UDINE DESIGN WEEK**  
**cumunica** di Massimo Cum

con il patrocinio di



con il supporto di



con la collaborazione di



**( INTRODUZIONE  
tema principale p. 4→5  
programma p. 6→7 )**

**( BIOGRAFIE  
p. 20→21 )**

**( MOSTRE**

**Museo nel Museo p. 24→25**  
**Donne bauhaus p. 26→27**  
**La stanza  
della sostenibilità p. 28→29**  
**Diversi gradi di libertà**  
**Gioie d'Autore**  
**Astronauti**  
**Modern Robot p. 30→31 )**

**( PREMIO UDW**

**abbiamo  
una sola terra p. 10→11**  
**vetrina architettonica p. 12**  
**il tempo è adesso p. 13**  
**connessioni p. 14**  
**cartoni/ri/animati p. 15**  
**loom-the-wood p. 16**  
**spiragli p. 17**  
**spazi immaginari p. 18 )**

**( UDW FOR YOUNG**

**Copernico p. 34→35**  
**D'Aronco p. 36**  
**Marinoni p. 37→39**  
**Marinelli p. 42 )**

**UDINEidea**  
CENTRO COMMERCIALE NATURALE  
**( MONDI CLICKABILI  
p. 40→43 )**

**( I NUMERI DI UDW  
p. 44→47 )**



Il tema di Udine Design Week 2022 è

# MONDI POSSIBILI

FLUIDITÀ  
SOSTENIBILITÀ  
NUOVA  
ESTETICA

*Il futuro è già oggi: dalle unità abitative su Marte progettate dalla Interstellar Lab, agli ologrammi, prossima rivoluzione per gaming, architettura e automotive, a Ai-Da, creata dal gallerista Aidan Meller, prima creatura artificiale a partecipare ad una mostra d'arte, fino alla necessità di rendere il mondo produttivo sostenibile anche coniugando architettura e natura.*



Nel 2021 siamo arrivati su Marte e lo spazio è diventato meta turistica; abbiamo visto una casa ambientata sul pianeta rosso e unità abitative modulari per soggiornare tra la Terra e la Luna; i veicoli non hanno più guidatori e presto voleranno a mezz'aria per evitare il traffico; tra scienza e fantascienza, tra gioco e realtà c'è la tecnologia, che si riverbera su tutte le attività umane. Ci permette di incontrarci a distanza, ci fa vedere cose e luoghi che non sono fatti di materia, ci dota di materiali intelligenti. Eppure sprofondiamo sotto montagne di rifiuti, la natura ci si rivolta contro, guerra e distruzione sono quotidianamente sotto i nostri occhi e il grido dell'umanità è spesso inascoltato in nome della superstizione, dell'ignoranza, dell'odio. Sono due condizioni che ineluttabilmente fluiscono una dentro l'altra, suscitando nelle menti creative la visione di tanti, diversi mondi possibili che spaziano dal passato al presente. Molto reali, molto immaginari.

( less is poor )



## Mondi e modi possibili

Mondi che possiamo immaginare come fattibili e mondi che solamente sogniamo. Tra reale e virtuale, i modi per realizzarli. Aziende, negozi, progettisti, studenti, tutti i partecipanti sono stati chiamati a riflettere su questo.

( guardare oltre,  
abbattere  
le barriere )

( il futuro è oggi )





PR OGR  M I  A

2 → 20  
MARZO  
2022



### **martedì 2 marzo**

Installazione della scritta DESIGN, *piazza Libertà, Udine*

### **sabato 5 marzo 2022**

Inaugurazione

Stanza della Sostenibilità e Stanza della Tecnologia

Gallerie del Progetto

*Palazzo Morpurgo Valvason*

*via Savorgnana 12, Udine*

Installazione Mo(n)di Possibili

progetti degli studenti dell'Istituto Tecnico Tecnologico Marinoni

*giardino di Palazzo Morpurgo Valvason*

### **da Sabato 5 marzo ore 16.00 a martedì 15 marzo 2022**

Lancio del Concorso Premio Udine Design Week /  
voto solo online sul profilo FB del MuDeFri

Lancio dell'attività Mondi Clickabili

con gli studenti del Liceo Scientifico G. Marinelli

### **8, 10, 15 marzo 2022 ore 9.30 - 11.30**

Visite guidate a cura dei "Ciceroni del Design",  
studenti del Liceo Scientifico Copernico  
*partenza da Infopoint in p.za 1° Maggio, Udine*

### **Ogni sabato e domenica alle Gallerie del progetto**

esperienza immersiva nella mostra virtuale DONNE AL BAUHAUS  
con Advanced 3D LAB del Dipartimento Politecnico di Ingegneria e  
Architettura dell'Università di Udine

### **Domenica 20 marzo 2022**

Premio Udine Design Week

a cura degli studenti dell'I.S.I.S R. D'Aronco, Gemona  
ore 16.00 Gallerie del Progetto  
*Palazzo Morpurgo Valvason*



**Durante Udine Design Week la città è animata da tanti eventi che raccontano un'unica storia: il design italiano e la bellezza della nostra città. L'idea alla base dell'iniziativa è associare Udine al termine creatività, valorizzando il prodotto artigianale e industriale lungo tutta la filiera del design, dal progettista all'utente finale passando per aziende, negozi, scuole, gallerie d'arte pubbliche e private. Udine Design Week mette in sinergia i diversi settori che rendono in nostro tessuto economico e culturale unico. Perché fare sistema significa essere più forti, più visibili, far crescere la comunità. Udine Design Week chiede a tutti gli aderenti di lavorare su un tema unico, espressione del trend previsto per l'immediato futuro. Il Premio Udine Design Week 2022 è un'occasione unica per esplorare mondi possibili e modi per realizzarli con architetti e designer.**

IL PREMIO UDINE DESIGN WEEK è un contest che mette in contatto giovani progettisti, aziende e negozi. L'intera filiera della produzione industriale friulana si presenta all'insegna della creatività. I vincitori sono decretati da una Giuria di Esperti per miglior uso creativo del materiale, coerenza con il tema, estetica, e dalla Giuria Popolare tramite numero di likes ottenuto da ogni progetto nella pagina Facebook MuDeFri.



Quest'anno la giuria era composta da:

- Antonella Bertagnin, studiosa dell'estetica e conoscitrice dei linguaggi multimediali
- Fabio Di Bartolomei, industrial designer per aziende di fama internazionale
- Alberto Sdegno, architetto e professore ordinario presso l'Università di Udine
- Irene Ortu, designer in ambito artigianato e autrice di contenuti per la RAI
- Luciana Damiani Cannetta, fondatrice della Onlus Il Nodo, Bottega d'Arte in Cambogia.

PRIMO  
PREMIO  
ASSOLUTO  
UDW  
2022

MENZIONE  
DI MERITO  
GIURIA  
POPOLARE



*In Scatolificio Udinese la produzione sposa industria e artigianato. Per questo progetto sono stati utilizzati 5 kg di scaglie di cartone per creare la base e, per definire i dettagli, 1.600 forme di cartone certificato FSC - Forest Stewardship Council (proveniente da foreste gestite secondo rigorosi standard ambientali, sociali e economici) progettate in 2D e virtualizzate in 3D. Successivamente con il plotter da taglio sono stati realizzati i prototipi per verificare prima la stabilità delle diverse figure e poi ricavare i pezzi definitivi. Incollaggio completamente manuale con colla vinilica a base acqua.*



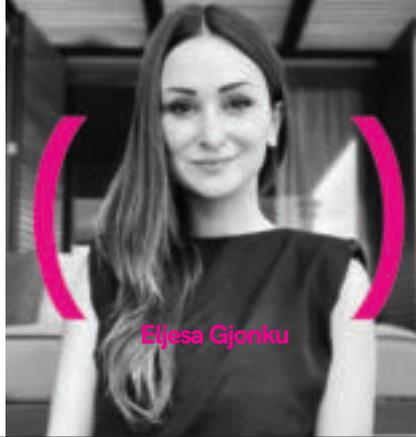
**PAOLA  
MARPILLERO**

ABBIAMO UNA SOLA TERRA  
x LV DONNA  
x SCATOLIFICIO UDINESE



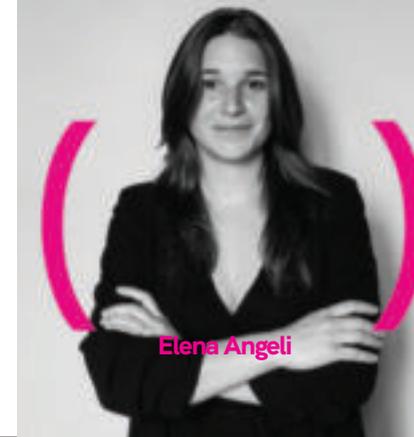
Il passaggio generazionale di due realtà familiari e un materiale le cui potenzialità vanno ben oltre il consueto utilizzo: la tridimensionalità del cartone è portavoce di un racconto autobiografico elevandolo a universale. Il materiale, puro nella sua veste più riconoscibile, e quindi completamente riciclabile, crea una scena composta da tre figure principali poste in una linea del tempo immaginaria: un uomo (la creazione, un padre, il passato, l'esperienza) che passa la Terra al giovane (la fanciullezza, il figlio, il progresso, la curiosità) il quale, pur svolazzando divertito su un pianeta, non può fare a meno di rivolgersi verso la sua casa.





Eljesa Gjonku

PREMIO  
GIURIA  
POPOLARE  
UDW  
2022



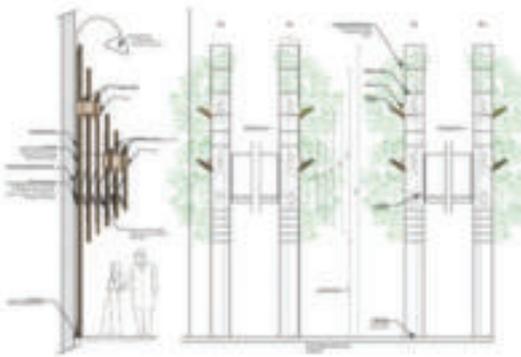
Elena Angeli

MENZIONE  
DI MERITO  
GIURIA ESPERTI  
UDW  
2022

*Suite  
inn* **LIVONI**  
— since 1895

### VETRINA ARCHITETTONICA

x HOTEL SUITE INN  
x LIVONI since 1985



Obiettivo: valorizzare, arricchire e rinnovare le facciate del centro storico di Udine con installazioni green ed ecosostenibili, senza invaderne l'identità storica e architettonica. A Suite Inn la prima realizzazione in legno Iroko e piante. Il progetto è composto da una serie di tavole fissate ai parapetti dei terrazzi che ospitano dei vasi con piantumazione rigogliosa. Fungono da divisori fonoassorbenti e frangivista, ma l'effetto a cascata delle piante preserva gli ambienti delle terrazze di pertinenza delle suite dell'albergo e ne valorizza l'ingresso.



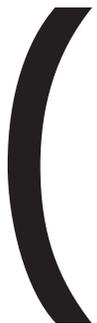
SPAZIOQUERINI

### IL TEMPO È ADESSO

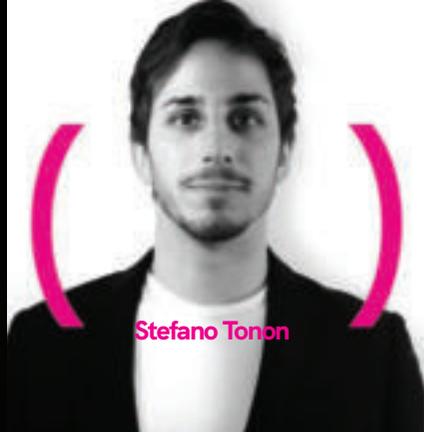
x SPAZIO QUERINI  
x FABER-ITALY

Nella clessidra l'intervallo impiegato dalla sabbia per passare dal vano superiore, pieno, all'inferiore, vuoto, costituisce la misura del tempo. I prodotti derivanti dai test qualità condotti sulla produzione di Faber Industrie diventano le componenti di un nuovo oggetto: la sezione perfetta di una bombola saldata artigianalmente ad un'altra mediante il bocchello ricrea la forma di una clessidra, e ci permette di visionarne la struttura ed il contenuto. Quanto tempo ci rimane per creare dei mondi alternativi e possibili a quello di adesso? In che modo possiamo partecipare al cambiamento?





Alice Genova



Stefano Tonon



Glauco Fanna



## CONNESSIONI

x CICLI MARINO ROSSI  
x CROMOFRIULI

Una composizione verticale costituita da cinghie metalliche, usate come protezione durante le cromature di grandi elementi, costituisce un fondale per la composizione principale, due cerchioni di bicicletta, frame di una lampada texturizzata con finitura a spatola a base di limatura sottile di ferro, raffiguranti TERRA e LUNA. Due cerchi, due pianeti, connessi da una catena. Come nel complesso dinamismo di una bici, hanno ragion d'esistere solo in relazione tra loro e funzionano grazie al reciproco movimento. Così, come l'identità esiste solo in relazione all'altro, tale rapporto non cessa d'essere fondamento anche di altri mondi - o meta mondi - possibili.

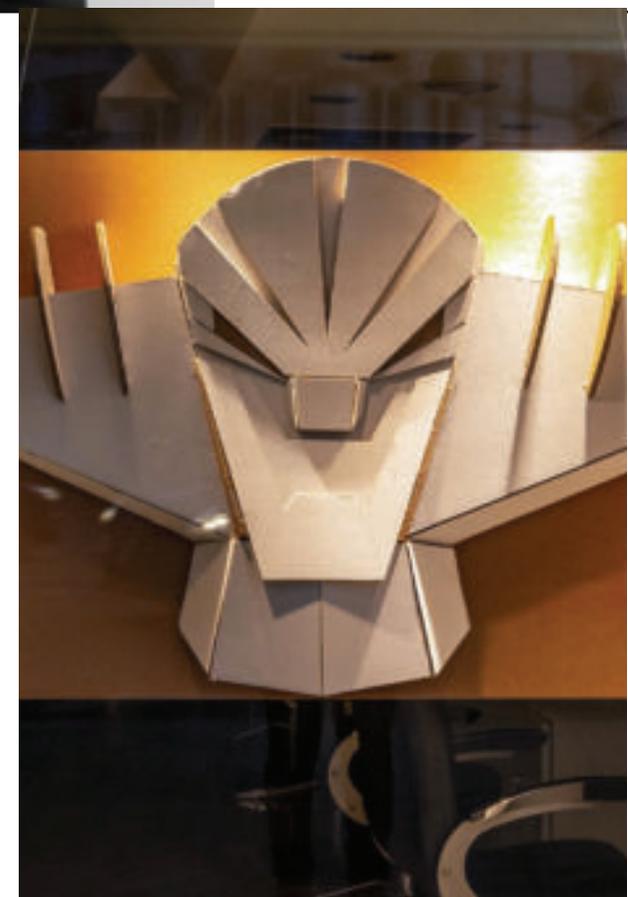
STUDIO  
MODACAPPELLI MAKE UP



## CARTONI/ri/ANIMATI

x STUDIO MODACAPPELLI MAKE UP  
x SCATOLIFICIO UDINESE

Sin dalla sua ideazione il confluire di temi e materiali anima, o meglio, ri-anima questo progetto. E così, grazie all'utilizzo di materiali originariamente destinati ad altre funzioni, prende vita un robot come quelli dei cartoni giapponesi cari all'immaginario collettivo di grandi e piccini. Ecco, dunque, come *Cartoni/ri/animati*, arricchito di uno nuovo valore semantico, diventa espressione di modi possibili per mondi che forse tanto impossibili non sono più.





Valentina Levato



Marta Gigante



**BARISON**  
TENDAGGI TESSUTI ENFEE

**Grattoni**  
1892  
MADE IN ITALY

### LOOM-the-WOOD

x TENDAGGI TESSUTI ENFEE  
x GRATTONI1892

Letteralmente 'tessere il legno' è un progetto che fornisce un'alternativa alla lavorazione di questo materiale. Tessere significa intrecciare delle unità che successivamente producono una trama. L'atto di tessere il legno permette di recuperare anche i più piccoli elementi di scarto nel suo processo di lavorazione, al fine di valorizzarli ridando loro nuova vita. Da un lato quindi un telaio - un modo possibile - di lavorare il legno, dall'altro un tavolo apparecchiato - un mondo possibile - in cui impiegare il prodotto finale. La trama del tessile ligneo si ispira al tessuto "Babelia", dell'azienda milanese Dedar.

**Shakespeare**  
PUL-JE

**corallo**  
colore in evoluzione

### SPIRAGLI

x SHAKESPEARE PAJAMAS  
x CORALLO

Un'installazione, un corpo illuminante, una forma che allude ad un modo di guardare oltre. Da sempre l'uomo ha un innato interesse nello scoprire che cosa c'è dietro ad una porta. Spesso sbirciando da quel piccolo spiraglio di luce che attraversa la serratura. Particolare tecnico nato per accogliere una chiave, per chiudere e rendere intimo uno spazio, diventa al contrario oggetto di tentazione, curiosità, apertura verso l'ignoto. Meraviglia di possibili nuovi mondi, da esplorare e conoscere. Per emozionarsi e sognare. A colori.





Lisa Maya Gentilini



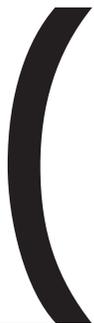
### SPAZI IMMAGINARI

x ANTONY E JAMAL  
x MARMI VRECH

La scoperta di nuovi mondi, il potere e la forza della materia, lo stupore e la meraviglia che la natura suscita nell'essere umano: questi gli aspetti emozionali che hanno ispirato il progetto. Poi l'impiego dello scarto del marmo, materia preziosa a cui trovare una funzione. Da queste riflessioni nasce l'idea di una vetrina composta di elementi marmorei che vanno a comporre un mosaico dinamico che scende dal soffitto come fosse una pianta extraterrestre.



**Il Premio Udine Design Week porta la creatività in ogni angolo della città con una "inseminazione creativa" che mette in contatto giovani progettisti, aziende, attività commerciali. Nonostante l'inizio di una guerra e gli strascichi della pandemia ci è sembrato importante mantenere l'impegno a sostenere le attività produttive e commerciali con un'edizione che non ha smentito lo spirito di innovazione che contraddistingue Udine Design Week, ma che è stata caratterizzata da una profonda spinta umanitaria nei confronti della sofferenza del popolo Ucraino, tanto che il premio è stato devoluto dalla vincitrice a una famiglia di quella terra in difficoltà. Il design è la cerniera tra manifattura e cultura tuttavia può anche essere un progetto per il territorio e sollecitare la consapevolezza riguardo l'attualità.**



### ELENA ANGELI

Si laurea nel 2018 in Architettura presso il Politecnico di Milano, conseguita l'abilitazione professionale nello stesso anno, collabora in diversi studi milanesi (Studio WOK, Atelier Matteo Martini) specializzandosi prevalentemente in architettura d'interni. Alterna la propria formazione di architetto con una collaborazione di quasi due anni presso l'azienda di design scandinavo Design Republic, dedicandosi all'ambito commerciale e di vendita e curando gli allestimenti.

### GLAUCO FANNA

Artista per passione, coadiuvato da notevoli capacità manuali, è un esteta della bellezza: è uno dei più noti parrucchieri di Udine. Il suo lavoro in salone, caratterizzato da una continua ricerca del bello, confluisce in una vera e propria visione artistica che lo spinge a misurarsi con i materiali più diversi, spesso riutilizzando scarti di lavorazioni industriali.

### ALICE GENOVA

Terminati gli studi a Firenze presso l'Università Accademia Italiana, si sposta dapprima a Londra, alla Minale Tattersfield design strategy group, e poi a Treviso, da Gatti Villevenerete, toccando con mano diverse discipline tra cui arredamento grafico e fotografia. Attualmente lavora da libera professionista nel campo dell'arredamento a Udine. I suoi progetti sono guidati dalla curiosità, in ogni sua possibile espressione: estetica, forma e funziona.

### STEFANO TONON

A partire dal 2012, durante il percorso universitario, inizia una duratura collaborazione con lo Studio BV, attivo nell'isontino da oltre 40 anni. Si laurea in architettura presso lo IUAV di Venezia nel 2018, abilitato alla professione a partire dall'anno successivo, fonda assieme all'Arch. Zanovello nel 2019 lo studio Operaarchitettura, che gestisce oggi in autonomia affrontando la progettazione a varie scale e tipologie.

### VALENTINA LEVATO

Consegue la laurea in architettura presso l'Université Libre di Bruxelles, con una tesi sull'architettura eclettica di Cotonou (Benin). Matura la sua esperienza internazionale con vari tirocini e progetti in Belgio, Florida (USA) e Marocco. Per circa due anni, ha inoltre collaborato con numerosi studi di architettura in Friuli Venezia Giulia, durante i quali ha approfondito le sue competenze nel mondo dell'artigianato e del design.

## BIOGRAFIE PARTECIPANTI

### PAOLA MARPILLERO

Si è laureata con il massimo dei voti in restauro architettonico e al master in gestione di beni culturali presso il Politecnico di Milano. La passione per l'antico delle prime esperienze lavorative in ambito universitario si uniscono all'attività professionale presso lo studio di famiglia a Udine, dove è consigliera dell'Ordine degli Architetti e cura una rubrica sulla rivista Vistacasa.

### MARTA GIGANTE

Nata nel 1986 si laurea in Architettura presso l'Università degli studi di Udine nel 2011. Si occupa di progettazione architettonica e di interior design, affiancando una personale ricerca nel settore dell'oggetto d'arredo coniugando i caratteri del design contemporaneo alle suggestioni dell'artigianalità del fare e all'unicità dell'opera d'arte.

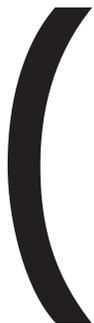
### ELJESA GJONKU

Nata in Albania nel 1989, vive in Italia dal 1999. Si è laureata in architettura e opera attivamente nel campo dell'interior design, dell'edilizia privata e commerciale. Oltre a progettare si esprime nella pittura, nella moda, nel design con creazioni personali in cui sperimenta realizzazioni materiche di vario tipo e utilità.

### LISA MAYA GENTILINI

Ventitreenne, dopo gli studi al Liceo Artistico Giovanni Sello, dove ha seguito l'indirizzo grafico, ha continuato il suo percorso di formazione presso l'ISIA Roma Design a Pordenone. Qui si è avvicinata al mondo, della sostenibilità e delle nuove tecnologie. Attualmente sta svolgendo un tirocinio presso Luxottica, dove ha la possibilità di mettere in pratica ciò che ha appreso durante il suo percorso universitario.





In spazi pubblici e privati sono allestite mostre che illustrano diversi aspetti legati al tema di UDW 22. All'insegna dell'accessibilità le vetrine dei negozi diventano le teche di un museo sempre aperto, le Gallerie del Progetto la sede per sperimentare realtà aumentata e virtuale, il sito [www.mudefri.it](http://www.mudefri.it) il luogo dove poter effettuare un virtual tour in qualunque momento.



Ogni anno Udine Design Week crea un evento in occasione dell'8 marzo, Festa della Donna. Quest'anno è stata realizzata la mostra DONNE AL BAUHAUS nel Padiglione Espositivo Virtuale del Museo del Design del Friuli Venezia Giulia. Alle Gallerie del Progetto è stato possibile sperimentarne il virtual tour tramite visore.





## MUSEO NEL MUSEO

*Gallerie del Progetto, Palazzo Morpurgo,  
Civici Musei di Udine*

Da tempo nei corsi di Disegno del Corso di laurea in Architettura dell'Università di Udine si studiano le applicazioni di realtà virtuale al progetto. Da tempo il Museo del Design del Friuli Venezia Giulia ha trasferito la propria attività di ricerca online, nel 2020 dotandosi anche di un padiglione virtuale, progettato dall'architetto jr. Serena Midolini, dove proporre alcune mostre. Per Udine Design Week 22 UNIUD e il MuDeFri si sono incontrati per un evento che ha permesso ai visitatori di fare un'esperienza immersiva della realtà virtuale. Alle Gallerie del Progetto dei Civici Musei di Udine è stato possibile indossare un visore e muoversi liberamente all'interno del MuDeFri per visitare la mostra allestita per l'occasione e sperimentare le potenzialità di un nuovo modo di fruire la cultura. Naturalmente tutto nel rispetto delle norme anti Covid!

Con la collaborazione della sezione Architettura dell'Advanced 3D LAB del Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura dell'Università di Udine Coordinamento Prof. Alberto Sdegno Assistenti, Dott.sse Silvia Masserano, Veronica Riavis.

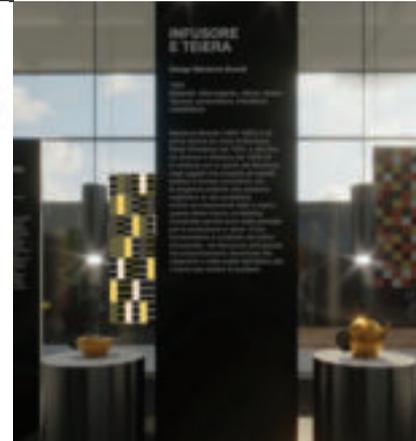
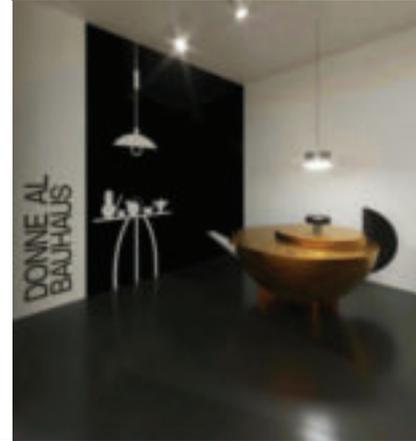
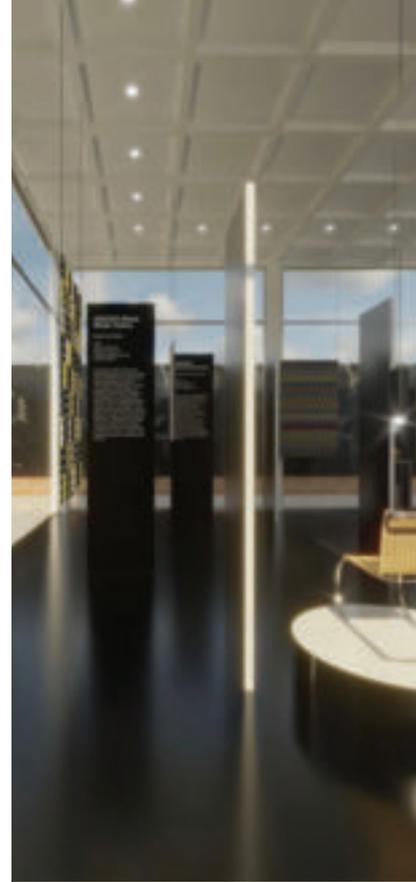
UDINE  
MUSEI



Allestimento courtesy by  
Spaziotre con:  
tavolo Bahlara,  
design E. Panzera,  
prod. Faram1957, 2019.  
Sedia Little Perillo,  
design Martin Ballendat,  
prod. Züco, 2010.

# MU DE FRI

[www.mudefri.it](http://www.mudefri.it)



## DONNE AL BAUHAUS

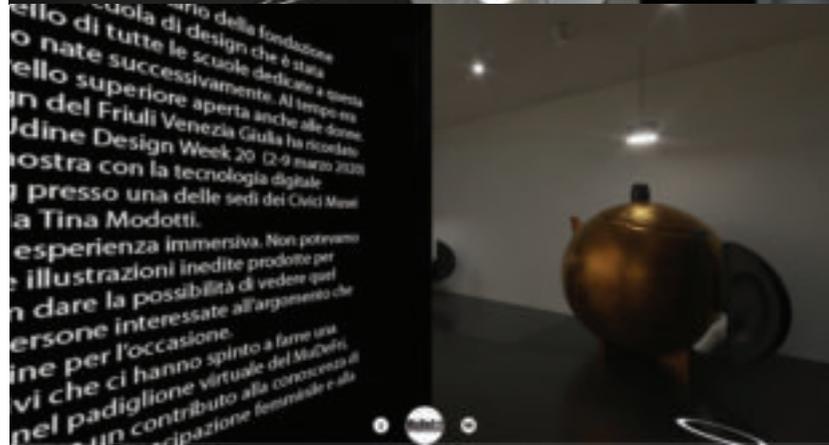
Museo del Design del Friuli Venezia Giulia

In mostra oggetti disegnati negli anni '20 del secolo scorso da Marianne Brandt, Anni Albers, Gunta Stölzl, Alma Siedhoff-Buscher, Lilly Reich, Gertrud Arndt, Otti Berger.

La mostra nasce dalla volontà di dare un contributo alla conoscenza di tematiche favorevoli all'emancipazione femminile e alla storia del Bauhaus.

L'attività curatoriale dietro alla mostra Donne al Bauhaus, integrando strumenti come la modellazione 3D e i virtual tour, ha portato alla creazione di un percorso tra le opere realizzate da alcune delle donne che frequentarono il Bauhaus e che furono pioniere del design. Ricostruite digitalmente, sono state inserite nel contesto architettonico del Padiglione Espositivo Virtuale del MuDeFri. L'allestimento è stato concepito per permettere al visitatore di muoversi tra gli oggetti e di goderne una vista a 360 gradi. Disposti su piedistalli, o sospesi con cavi d'acciaio, tutti i pezzi esposti sono accompagnati da un pannello didascalico e illuminati da un punto luce. Nello spazio d'ingresso sono state inserite le riproduzioni fuori scala di alcuni degli oggetti, uno dei vantaggi di creare allestimenti virtuali.

Mostra a cura / Anna Aurora Lombardi  
 Allestimenti / Serena Midolini e Daniela Sacher  
 Grafica / Nicole Piccini  
 Virtual tour / design33.eu  
 Modelli 3D degli oggetti / Lorenzo Talian  
 Musica / Antonio Della Marina  
 Illustrazioni / Andrea Saccavini e Barbara Ermeti  
 Video / Federico Petrei



*Un virtual tour può rendere accessibile a tutti e sempre arte e cultura.*

*Quello creato per questa mostra nasce a partire dal progetto di allestimento e dalla costruzione del percorso espositivo. Create una serie di viste tridimensionali, tramite l'utilizzo di appositi software, sono stati aggiunti tutti quegli elementi che rendono l'ambiente un luogo interattivo, esperibile dal visitatore. Musica e audiodescrizioni lo accompagnano mentre si muove intorno agli oggetti, si avvicina o si allontana.*

*La virtualità si riflette nella libertà delle scelte curatoriali legate agli oggetti: disposizione, fruizione, dimensioni, tutto può essere pensato affinché il visitatore abbia la migliore esperienza possibile.*

## LA STANZA DELLA SOSTENIBILITÀ

*Gallerie del Progetto, Palazzo Morpurgo, Civici Musei di Udine*

La sostenibilità è ormai un tema trasversale a tutti gli aspetti della vita e della produzione. La sesta edizione di Udine Design Week lo ha affrontato proponendo una riflessione sul riciclo della plastica. All'interno di Palazzo Morpurgo, nella prima stanza delle Gallerie del Progetto, è stato allestito uno spazio dove i visitatori hanno potuto giocare a RICICLALA, gioco disegnato dal collettivo di designer Il Vespaio per COREPLA. Divertendosi, bambini, ragazzi e adulti hanno potuto imparare a conoscere la storia, le proprietà, la raccolta differenziata e il riciclo della plastica verificando direttamente le informazioni sugli oggetti di plastica in mostra.



## LA PLASTICA È UN MATERIALE PREZIOSO: DIAMOGLI UNA SECONDA VITA!

La raccolta differenziata della plastica è un gioco da ragazzi ma, come in tutti i giochi, bisogna conoscere le regole. La regola più importante è che possono essere messi nel cassonetto della plastica imballaggi di plastica e non gli altri prodotti di plastica.

Gli imballaggi sono le confezioni, le scatole, le pellicole, i flaconi che contengono, avvolgono e proteggono i prodotti che compriamo. Un esempio? Il giocattolo di plastica non è un imballaggio e quindi non può essere messo nella plastica, mentre la scatola di plastica trasparente che lo contiene sì.

Un'altra regola è quella di ridurre il volume dell'imballaggio, per esempio schiacciando la bottiglia in plastica, perchè questo permetterà di trasportarle a un minor costo.

Guarda sul flacone che hai in mano e cerca il logo del riciclo. Dal numero e dalla sigla indicati capirai che tipo di plastica è.

Ogni tipo di plastica ha una temperatura di fusione diversa e per riciclarla dobbiamo separarla.



**POLIETILENE ALTA DENSITÀ**  
Tappi di bottiglie, flaconi di shampoo e detersivi, tubetti di dentifricio, taniche



**POLIETILENE BASSA DENSITÀ**  
Pellicola per alimenti, pluriball, sacchi per surgelati, tubetti



**POLISTIRENE/POLISTIROLO**  
Piatti e bicchieri usa e getta, vaschette del gelato, confezioni per le uova



**POLIETILENE-TEREFTALATO**  
Bottiglie, vaschette per alimenti, incarti, spruzzini



**POLIVINILCLORURO**  
Termoformati, blister per farmaci, contenitori per detersivi



**POLIPROPILENE**  
Vasetti dello yogurt, tappi dei flaconi, confezioni di pasta, busta delle patatine, vaschette della frutta



**ALTRE PLASTICHE**  
Vaschette per affettati, buste multistrato per surgelati, confezioni per formaggi





### Collezione Starman Cosmic

*Diesel Living with Seletti  
Montblanc Boutique*

Astronauti che diventano oggetti d'uso e, in ogni caso, qui un vaso non è solo un vaso e una lampada non è solo una lampada, ma una luce nel buio cosmico. L'astronauta indica la via in un viaggio verso l'infinito nell'ennesimo tentativo umano di raggiungere e superare i propri limiti.

**Diversi gradi di libertà. Omaggio a Ugo La Pietra opere di Dennis Rakar e documenti originali a cura della libreria Martincigh**

Ambienti urbani e città fantastiche, liberamente progettate in una ricerca estetica tesa a costruire un mondo visionario e "disequilibrante", dove il segno è traccia vitale nella creazione libera e compulsiva di relazioni complesse. Le città di Rakar sono luoghi astratti dell'anima e architetture della mente.

### GIOIE D'AUTRICE

*16metriquadri*

*Gioie d'Autrice 2022 è una collezione di gioielli disegnati da designer e artiste donna e realizzati dagli studenti della scuola di design sociale Bottega dell'Arte Il Nodo Onlus a Phnom Penh.*

Le opere e le autrici sono:  
**Oggi mi sento così**, design Palmarosa Fuccella, ideatrice e curatrice di Fucina Madre a Matera;  
**Gorgiera**, design Anna Aurora Lombardi, fondatrice del MuDeFri e di Udine Design Week;  
**Bubbles**, design Angela Lopez, design e imprenditrice;  
**Ricami**, design Irene Ortu, designer;  
**Frangipani**, design Sonia Pedrazzini, designer;  
**Black seed**, design Angela Rosati, architetto e fotografa;  
**Rock and grass**, design Patrizia Scarzella, architetto e giornalista;  
**Segno**, design Manuela Telesca, designer di gioielli

*La selezione delle designer è stata curata da Patrizia Scarzella*



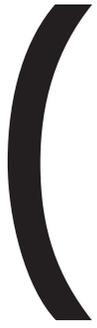
### Modern Robot, Yoshiya, Giappone-1950's

*Collezione privata, Friuli-Venezia Giulia  
Bortolin Gioielli*

Frutto di oltre trent'anni di ricerca, questa collezione include giocattoli prodotti dagli anni '50 agli anni '70, con particolare interesse per i tin toys e per l'automodellismo. La corsa allo spazio della seconda metà dello scorso secolo ha segnato l'età d'oro della fantascienza facendo sognare grandi e piccini. Se allora cinema, letteratura e arti visive erano popolati da mondi lontani e tecnologiche creature meccaniche, non da meno lo era l'industria del giocattolo che riprese la produzione dopo la Seconda guerra mondiale, scopriva nuove frontiere. Il Giappone, infatti, sotto l'occupazione americana riavviò la fabbricazione di Tin Toys diventando esportatore d'eccellenza di giocattoli di latta di qualità elevatissima. Avveniristici Robot, missili colorati, e dischi volanti luminosi diventano il sogno e il mezzo di ogni bambino per raggiungere dimensioni lontane e mondi impossibili.



**Premio Speciale  
galleria 16metriquadri  
Venice Design Week  
Jewelry Selection**



La collaborazione di Udine Design Week con le scuole si è consolidata nel tempo diventando sempre di più una manifestazione in cui i giovani sono protagonisti con progetti e attività.



La partecipazione a Udine Design Week ha rivelato una forte carica motivazionale, come dimostrato dall'incremento di partecipazione degli studenti negli ultimi, difficili anni di pandemia durante i quali UDW non si è mai fermata.





## Liceo Scientifico Niccolò Copernico

### VISITE GUIDATE con i "Ciceroni del Design" del Liceo Scientifico N. Copernico

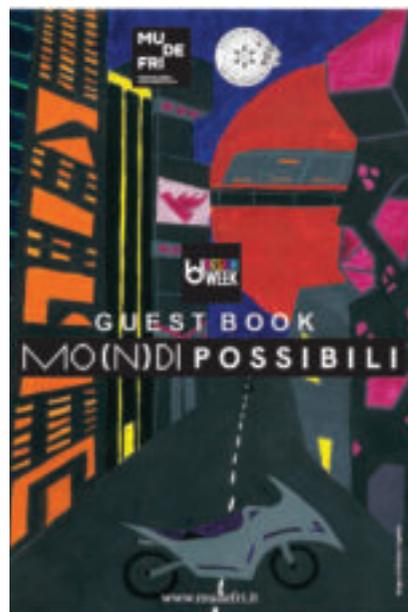
Eleonora Tata  
Sofia Suriano  
Giada Minigutti  
Emma Drigo  
Letizia Cecchin  
Lorenzo Aita  
Gaia Montanaro  
Martina Caporale  
Costanza Cella  
Anita Martinello  
Matilde Vidoni  
Chiara Zamparutti  
Aurora Muzzolini  
Anna Carraro  
Daniela Russo  
Elsa Giordani  
Lisa Cecotti  
Davide Braidotti  
Giorgia Guerra  
Cecilia Lazzarini  
Marcello Moschioni  
Angelo Mariano Pesce  
Evelina Rachimciuc  
Sofia Usuriano  
Serena Toma

Luca Di Gregorio per l'attività  
RICICLALA

Classi 3E,3A,3C,3CLSA,4E,  
4A,4B,5ALSA,5E

Prof.ssa Milena De Fontis  
Docente di disegno  
e storia dell'arte  
Dirigente Scolastico:  
dott.ssa Marina Bosari

La collaborazione si è concretizzata, come l'anno scorso, con un podcast sul Premio Udine Design Week e nelle visite guidate alle vetrine con la formula "Ciceroni del Design", ma anche con la partecipazione attiva al gioco RICICLALA nella Stanza della Sostenibilità, allestita alle Gallerie del Progetto di Palazzo Morpurgo. Durante il percorso di PCTO studenti e studentesse hanno inoltre cercato una serie di riflessioni e citazioni con cui raccontare la loro interpretazione del tema, MO(N)DI POSSIBILI, di cui è stato fatto un Guest Book per la mostra, con copertina disegnata da Martina Caporale.



### CITAZIONI

A cura della classe 3E

- *Oh, migliore dei mondi possibili, dove sei adesso?* (Voltaire)
- *L'ottimista pensa che questo sia il migliore dei mondi possibili. Il pessimista sa che è vero.* (Oppenheimer)
- *La mia anima viene da mondi migliori ed ho un'inguaribile nostalgia delle stelle.* (Kazantzakis)
- *Cominciate col fare ciò che è necessario, poi ciò che è possibile. E all'improvviso vi sorprenderete a fare l'impossibile.* (Francesco d'Assisi)
- *Nella lotta tra te e il mondo, stai dalla parte del mondo.* (Frank Zappa)
- *Coloro che sono abbastanza folli da pensare di poter cambiare il mondo di solito lo fanno.* (Steve Jobs)
- *Ognuno vede nel mondo ciò che porta nel suo cuore* (W.Goethe)

### RIFLESSIONI "THE GREENER THE BETTER"

- *When you waste water, think about the moment when you will need it*
- *Save energy as you save money*
- *What if WE were the problem?*
- *What if there was a planet B after death?*
- *The world changes through example and good practice, not through opinions*
- *Before looking for new worlds let's deal with the one we inhabit*
- *Greener earth, luckier earth*
- *Where's the line between possible and impossible? If there's one, have we crossed it yet?*
- *Many possible worlds create an impossible one*
- *The only thing we like about oil is its colour*
- *Let's paint the town green*
- *Is "green" our future?*





**I.S.I.S.  
Raimondo  
D'Aronco**



**Istituto  
Tecnico  
G. Giacomo  
Marinoni**

L'anno scorso ragazzi e ragazze dell'indirizzo di Grafica dell'Istituto D'Aronco sono stati in grado di produrre la comunicazione di Udine Design Week. L'esperienza si è ripetuta anche quest'anno con la realizzazione dei premi da consegnare ai vincitori del contest di Udine Design Week.

**Classe 4A Grafica e Comunicazione**

**Docenti:** Prof. Massimo Cum,  
Prof. Daniel Amoroso,  
Prof.ssa Maria Carmela Abate,  
**Dirigente scolastico:**  
dott. Marco Tommasi.



Diverse classi dell'indirizzo di Grafica e Comunicazione dell'Istituto Tecnico Tecnologico G.G. Marinoni sono state coinvolte nelle visite guidate alle mostre di Udine Design Week. La classe 4CGC ha partecipato agli allestimenti delle Gallerie del Progetto e realizzato una mostra in realtà aumentata durante il percorso trasversale svolto durante l'anno tra le materie TECNOLOGIA DEI PROCESSI DI PRODUZIONE e PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE.

**classe 4CGC**

**Prof.sse** Anna A. Lombardi e  
Giuliana Rossi.  
**Dirigente scolastico:**  
dott.ssa Anna Maria Zilli.





# MO(N)DI POSSIBILI: SOGNI 20 MO(N)DI POSSIBILI

Giardino di Gallerie del Progetto,  
Palazzo Morpurgo, Civici Musei di Udine

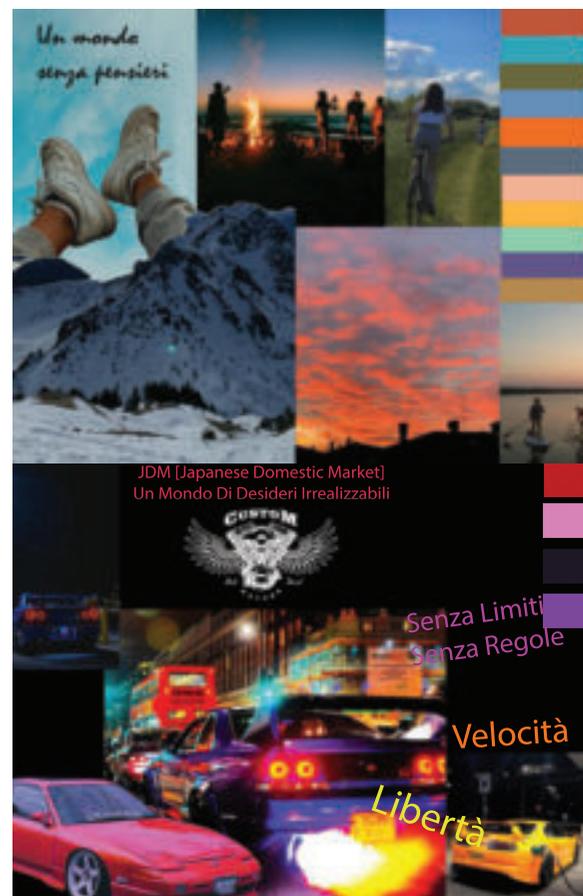


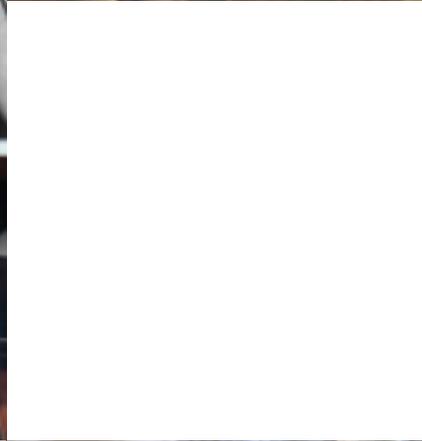
Puoi scoprire  
autori e opere  
attivando il  
programma  
di scansione dal  
tuo cellulare  
e inquadrando il  
codice QR.



Che mondo sognano gli adolescenti? Una risposta è venuta dalle tavole elaborate da alcuni studenti e studentesse della 4C dell'indirizzo di Grafica e Comunicazione dell'I.T.T. Marinoni di Udine, visibili tramite QR Code. Tra i mondi che i ragazzi immaginano ci sono MONDI MAGICI, MONDI DOVE NON CI SI STANCA MAI, MONDI PERFETTI, MONDI IMMERSI NELLA NATURA, MONDI SENZA PENSIERI.

All'insegna dell'evasione e della salute sembrano essere lo specchio di un periodo dove il passaggio all'essere adulti è avvenuto in circostanze del tutto speciali come quelle che abbiamo vissuto negli ultimi tre anni.





( MO(N)DI  
CLICKABILI )

UDINE*idea*  
CENTRO COMMERCIALE NATURALE





## Liceo Scientifico G. Marinelli

Mo(n)di clickabili è un'iniziativa dell'associazione Udineldea con il Liceo Scientifico G. Marinelli di Udine. Un gruppo di studenti e studentesse ha girato la città a caccia delle vetrine di Udine Design Week.

Tra le centinaia di scatti pervenuti ne abbiamo scelti alcuni, quelli, a parer nostro, che non si limitano alla descrizione del soggetto ma, più coraggiosamente, ne hanno dato un'interpretazione.

Hanno partecipato a Udine design week:  
Manuela Isabel De Ama  
Annalisa Meneghini  
Martina Driza  
Beatrice Cecotti Esposto  
Andreas Corjuc  
Alessandro Castiglione  
Lucia Agu  
Francesca Caon  
Enrico Domeneghini  
Giuditta D'Odorico  
Lisa Cleber  
Federica Taverriti  
Laura Scaramella  
Sandra Alisa Maffei  
Filippo Guadagnini

Classi 1L, 2M, 3D, 3O, 4C, 5E, 5F

prof. Mauro Croce  
Dirigente Scolastico:  
dott. Stefano Stefanel



## La storia

Il FVG, con la sua alta concentrazione di piccole e medie industrie è un importante crocevia di designer e conoscenza. È anche un interessante bacino di ricerca e monitoraggio dell'evoluzione dell'industria italiana. Nel 2016 nasceva il Museo Virtuale del Design del Friuli Venezia Giulia, MuDeFri, associazione culturale no-profit fondata per valorizzare la cultura del progetto e lasciare traccia delle storie eccellenti del design in FVG. L'esigenza di avere un riscontro anche nel reale nel 2017 ha portato il MuDeFri a attivare Udine Design Week puntando subito su qualità e sui grandi nomi del design italiano. Il 2 marzo dello stesso anno veniva istituito dalla Direzione Generale per la Promozione del Sistema Paese Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale l'Italian Design Day per celebrare la creatività italiana nel mondo. Da allora il 2 marzo è il giorno di inizio di Udine Design Week. La 1ª edizione, Udine Design Week 2017 (27 febbraio-04 marzo 2017) ne ottiene il patrocinio e la città di Udine inserita nella mappa del mondo raffigurata nel documento, tra le capitali d'Europa come Colonia, Oslo, Copenaghen, Stoccolma. Udine Design Week ha mantenuto una connotazione orientata alla valorizzazione del prodotto industriale lungo tutta la filiera del design, dal progettista all'utente finale passando per aziende, negozi, scuole, gallerie d'arte pubbliche e private. Per non rimanere relegati nella nicchia degli specialisti ha coinvolto da subito le vetrine dei negozi inserendo prodotti di design e facendoli diventare spazi espositivi sempre accessibili al pubblico. Obiettivo: fare comunità, creare consapevolezza, riconoscere la creatività.



Fin dalle prime edizioni Udine Design Week ha attratto partner pubblici, quali Regione Friuli Venezia Giulia e Comune di Udine, e privati, come Fondazione Friuli.

Dalla 1ª edizione all'ultima, la 6ª, oggetto di questo catalogo, Udine Design Week è cresciuta in termini di adesioni, partecipazione dei cittadini, coinvolgimento delle istituzioni locali, visibilità nei media. Nonostante dal 2020 la manifestazione sia stata penalizzata dalla pandemia, non si è mai fermata. Proprio negli ultimi anni le scuole sono diventate partner stabili, in quanto le attività proposte da Udine Design Week si sono dimostrate fortemente motivazionali, come pure Confindustria e l'Università di Udine. Anzi, le più difficili edizioni hanno dato ulteriore impulso alla tecnologia stimolandoci a familiarizzare con le piattaforme digitali, con la Realtà Aumentata, la Realtà Virtuale e i Tour Virtuali e a creare un Padiglione Espositivo Virtuale nel sito del MuDeFri, per organizzare mostre visibili da tutti, sempre e da ogni dove.

Professionalmente nomade, **Anna Aurora Lombardi** ha attraversato molti degli ambiti in cui il design è un elemento centrale di riflessione: è stata progettista, giornalista, ricercatrice, docente. Ha fondato il Museo del Design del Friuli Venezia Giulia e Udine Design Week.

**Daniela Sacher** architetto, si occupa di progettazione architettonica e d'interni, allestimenti e design. Appassionata di culture orientali, nella progettazione applica la disciplina del Feng Shui. Dal 2018 collabora con il Museo del Design del Friuli Venezia Giulia curando gli allestimenti di Udine design Week.

## Obiettivi raggiunti

Centinaia di designer coinvolti nel tempo, di cui alcuni di fama internazionale, come Olafur Eliasson, Ilkka Suppanen, Matteo Ragni, Giulio Iacchetti... Quasi 90 le aziende coinvolte, i cui prodotti o processi industriali sono universalmente considerati eccellenti, provenienti non solo dal mondo dell'arredo ma attive nelle lavorazioni del metallo, del marmo, del tessile. Fin dalla prima edizione uno spazio è stato dedicato alle donne designer attive a livello internazionale come Patricia Urquiola, Federica Biasi, Giorgia Brusemini, ma anche nate o operative in FVG e storiche come le Donne al Bauhaus, mostra realizzata in modalità virtuale al Padiglione espositivo del MuDeFri. Da sempre proponiamo temi che anticipano i trend e dove la sostenibilità è suggerita come filo conduttore: CONNESSIONI, RIFLESSIONI, NATURALMENTE ARTIFICIALE / ARTIFICIALMENTE NATURALE, MONDI POSSIBILI sono stati l'occasione per parlare di nuovi materiali e riutilizzo degli scarti. Udine Design Week ha avuto un impatto comunicativo notevole sui media locali, con echi nella stampa nazionale. Abbiamo gestito con attenzione la comunicazione sui social media legati al MuDeFri, raggiungendo risultati inaspettati. Tramite il sito [www.mudefri.it](http://www.mudefri.it) abbiamo fidelizzato utenti provenienti non solo dall'Italia, ma anche da USA, Sweden, China, Indonesia, France, Germany, Austria, Ireland, Netherlands in categorie di interesse soprattutto legate al turismo, all'arte, all'intrattenimenti. Infine abbiamo lasciato traccia degli eventi organizzati pubblicando tre cataloghi e tre video che raccontano la storia di Udine Design Week.

## I nostri numeri (2017 - 2022)

- 258 eventi
- 427 designer coinvolti
- 222 musei e altri spazi pubblici e privati in città che hanno partecipato alle edizioni di Udine Design Week
- 88 aziende
- 14 scuole
- 10K persone che hanno visitato di persona Udine Design Week
- 400K visualizzazioni dei social media
- 316 recensioni



# W DESIGN WEEK

SESTA EDIZIONE

MONDI  
POSSIBILI

**MU  
DE  
FRI**

MUSEO DEL DESIGN  
DEL FRIULI VENEZIA GIULIA

[www.mudefri.it](http://www.mudefri.it)

facebook: @MuDeFri

instagram: @MuDeFri

instagram: @udinedesignweek

twitter: @MuDeFri

linkedin: @MuDeFri

pinterest: @MuDeFri