

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Amino Labs (Julie Legault) – Amino One Personal Biolab

<http://www.amino.bio/>

BIO

Come designer, Julie punta a tradurre scoperte scientifiche e tecnologiche complesse in esperienze ludiche e accessibili. Dopo aver ottenuto un Master of Science (MIT Media Lab, USA), e un Master of Art (Royal College of Art, Regno Unito) e lauree in Design e Arte (Concordia University, Canada), ha insegnato e collaborato con aziende, musei e popstar per lo sviluppo di materiali intelligenti, oggetti indossabili e arte interattiva.

PROGETTO

Amino One è un modo semplice per creare e curare cellule viventi a fini didattici o ludici. Con il kit Amino One, tutti possono progettare il proprio aroma di pane, di birra o di yogurt o costruire luci notturne viventi ispirate al DNA delle lucciole o anche creare odori e pigmenti. In futuro chiunque potrà produrre farmaci, materiali o cosmetici. Per iniziare, si può imparare a coltivare i propri colori, con la App Amino Artist.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Choi+Shine – The Land of Giants

<http://www.choishine.com/>

BIO

Choi+Shine Architects è uno studio di design noto a livello internazionale, fondato da Jin Choi e Thomas Shine. I loro lavori sono stati esposti in musei e gallerie di tutto il mondo con il loro progetto più noto, The Land of Giants, un gruppo di tralacci di trasmissione antropomorfi, la cui realizzazione è prevista per il 2017 in Islanda.

Jin Choi ha ottenuto un MFA in Architectural Art e un Master in Architecture presso l'Università di Yale. I suoi lavori sono stati pubblicati ed esposti in musei di tutto il mondo. Nel 2013 è stata selezionata dall'Istituto coreano degli architetti come Global Young Architect.

Thomas Shine ha ottenuto un Bachelor e un Master in Architecture presso l'Università di Yale, dove ha insegnato Strutture architettoniche. Prima di intraprendere lo studio dell'architettura, ha lavorato nel settore delle biotecnologie a Londra, e successivamente ha diretto un'azienda produttrice di attrezzature mediche.

PROGETTO

The Land of Giants trasforma i tralacci elettrici in statue inserite nel paesaggio. Con minime modifiche rispetto al disegno consolidato del traliccio in acciaio, i "Giants" creano nel paesaggio una serie di monumenti potenti, solenni e mai uguali. Come per le statue dell'Isola di Pasqua, si prevede che queste moderne cariatidi alte 30 metri si imporranno senza farsi notare, entrando a far parte dell'ambiente circostante ma al tempo stesso fornendo un servizio alla collettività: il trasporto silenzioso dell'energia elettrica in ogni direzione, giorno e notte, con qualsiasi condizione atmosferica.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Dave Hakkens – Phonebloks

<https://phonebloks.com/>

BIO

Dave Hakkens è un designer dei Paesi Bassi. Designer industriale di formazione, ama anche realizzare macchinari e video. Il suo obiettivo è semplice, «cercare di migliorare il mondo creando cose». Non importa che si tratti di un video che offre spunti di ispirazione, di macchine per il riciclo della plastica o di un progetto di telefono.

PROGETTO

Ogni anno vengono buttati via milioni di telefoni cellulari rotti o obsoleti. Nella maggior parte dei casi, sarebbe sufficiente riparare o sostituire un unico pezzo, poiché tutti gli altri componenti sono ancora funzionanti. Invece si butta via il telefono, e il motivo è uno solo: i cellulari non sono creati per durare. Phonebloks è composto da componenti separati, da unire con un clic. Ogni elemento ha una sua funzione: Bluetooth, Wi-Fi, batteria, display, etc. I componenti non funzionanti possono essere sostituiti con componenti nuovi. Se serve un aggiornamento, il principio è lo stesso. La modularità consente anche di personalizzare il cellulare in base alle proprie esigenze.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Design faculty of Holon Institute of Technology led by Luka Or and Keren Tomer – Rethinking the Pencil

www.hit.ac.il/en/design/overview

BIO

Il Dipartimento di Disegno Industriale/Facoltà di Design dell'Holon Institute of Technology è uno dei principali dipartimenti di design in Israele. Il progetto è stato diretto da Luka Or, un importante designer di giocattoli e di prodotti, il cui obiettivo è aggiungere innovazione e humour ai prodotti di consumo, e Keren Tomer, una designer specializzata nella ricerca sui materiali e nello sviluppo di nuovi metodi di progettazione.

PROGETTO

I designer Luka Or e Keren Tomer hanno chiesto agli studenti di disegno industriale dell'Holon Institute of Technology di ripensare l'idea di matita, dandole senso e scopo inediti. La matita è stata reinterpretata in 16 modi diversi, con nuove funzioni, nuove forme e nuovi significati. I risultati comprendono un insieme di idee nuove e interessanti, come la matita a tubo, una serie di pennelli a matita, una matita dedicata alla creazione di motivi nella moda, una matita per sigillare le lettere e altro ancora.

Studenti: Yam Amir, Ofra Oberman, Evgeny Barkov, Noy Meiri, Gal Yacobi, Yael Hasid, Eitan Bercovich, Shmuel Finkelshten, Shay Alfiya, Gilad Gal, Alma Davidi, Keren Dahan, Roy Shallem, Shiri Meron, Shani Elbaz, Anat Becker.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Gijs van Bon – Minuted

<http://www.gijsvanbon.nl/>

BIO

Gijs van Bon studia e costruisce oggetti, installazioni e performance a cavallo tra l'arte, il teatro e la tecnologia. Il suo costante interesse per lo scorrere del tempo e il legame tra questo e la materia lo porta a studiare, attraverso i suoi oggetti teatrali autonomi e i suoi orologi astratti, il rapporto tra persone, oggetti e tempo. La tecnologia si dimostra un ottimo strumento per trattare i contenuti legati al suo lavoro. I suoi oggetti variano da piccoli oggetti da esporre nell'intimità di uno spazio chiuso a installazioni di grande scala in spazi pubblici.

PROGETTO

Minuted è un'installazione performativa sulla scrittura poetica effimera, in cui un getto d'inchiostro scrive meccanicamente delle poesie su un piccolo nastro ricoperto di sabbia che gira molto lentamente. Al termine del nastro, la sabbia cade, formando una pila. Il progetto rappresenta la materializzazione del pensiero, del tempo e della poesia.

POE [REDACTED]
[REDACTED] TRY [REDACTED]
21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Google Cultural Institute Paris – Google Cardboard

<https://www.google.com/get/cardboard/>

PROGETTO

Google Cardboard è una piattaforma di realtà virtuale, sviluppata dal Google Cultural Institute di Parigi. Il lato hardware di Google Cardboard utilizza visori a basso costo: il progetto è realizzato in cartone pieghevole (da cui deriva il nome), obiettivi in plastica da 45 mm e un magnete o una leva con nastro capacitivo per il controllo dello schermo. Dopo aver piegato tutti gli elementi nella configurazione corretta, si infila il telefono sul lato anteriore del visore avviando un'App progettata per funzionare con Cardboard. Il visore svolge due funzioni: tenere fermo il telefono di fronte agli obiettivi e fornire un modo per interagire con lo schermo. Google Cardboard non ha un costo eccessivo: è possibile utilizzare il proprio telefono e costruire un visore con pochi euro.

POE TRY 21 WORDS FOR

a project by
Logotel

Humans since 1982 – A million Times

<http://www.humanssince1982.com/>

BIO

Nati entrambi nel 1982, Per Emanuelsson (Svezia) e Bastian Bischoff (Germania) si sono conosciuti durante il loro Master presso la HDK di Göteborg e hanno fondato lo studio Humans since 1982 nel 2009/2010. In precedenza, Per aveva ottenuto un Master of Science presso l'Istituto Reale di Tecnologia di Stoccolma, e Bastian aveva studiato Graphic Design alla HTWG di Costanza, in Germania. Dal 2010, operano a Stoccolma.

PROGETTO

A Million times è un progetto di design concettuale, meccanico e ingegneristico. Con questa installazione cinetica, Humans since 1982 presenta gli orologi come oggetti liberati da un'esistenza puramente pragmatica. La funzionalità ristretta all'indicazione del tempo e il carattere naturale intrinseco dell'orologio analogico, con le sue due lancette che danzano al rallentato intorno al centro, svelano caratteristiche figurative nascoste senza negare lo scopo primario dell'oggetto.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Joris Laarmann Lab + MX3D – 3D Printed Bridge

<http://mx3d.com/>

BIO

La società dei Paesi Bassi MX3D studia e sviluppa tecnologie innovative e redditizie di stampa robotica in 3D. MX3D ha la capacità di stampare in 3D oggetti intelligenti e funzionali composti da materiali sostenibili in qualsiasi forma, con dimensioni ed efficienza di gran lunga superiori rispetto a quanto è stato prodotto fino a oggi.

Il progetto è sostenuto dai partner Autodesk, Heijmans e ArcelorMittal, dagli sponsor Air Liquide, ABB Robotics, STV, Delcam, Lenovo, Oerlikon, UL, Plymovent, Maxibel, Desso e dai partner pubblici TU Delft, AMS Fieldlab e dal Comune di Amsterdam.

PROGETTO

Utilizzando robot in grado di “disegnare” strutture in acciaio in 3D, MX3D stamperà un ponte sull’acqua al centro di Amsterdam. Il ponte sarà progettato da Joris Laarman. Questo procedimento sperimentale, che utilizza i nuovi strumenti del software Autodesk, sarà un progetto di ricerca esso stesso. 3D Printed Bridge è una collaborazione tra MX3D, Autodesk, l’impresa di costruzioni Heijmans e molti altri partner. Il ponte dimostrerà come la stampa 3D sta entrando nel mondo degli oggetti funzionali di grande scala realizzati con materiali sostenibili, consentendo una libertà formale un tempo inconcepibile. Il simbolismo del ponte è una splendida metafora della connessione della tecnologia del futuro con la vecchia città, realizzata in modo da valorizzare il meglio dei due mondi.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Kids Hack Day – Quirkbot

<http://www.kidshackday.com/>

BIO

Kids Hack Day è una serie globale di eventi creativi e tecnologici per bambini. Durante questi eventi, si danno ai bambini strumenti per esprimere la loro creatività, per essere curiosi ed empatici nei confronti degli altri e del mondo che li circonda. Si mettono inoltre i bambini nelle condizioni di controllare e di prendere il controllo del proprio futuro, e non subire passivamente ciò che qualcun altro ha progettato per loro.

Il designer di Quirkbot, Dan Henriksson, ha studiato sia graphic design che product design e si è formato all'università HDK di Göteborg e in Giappone. Grazie al suo talento musicale, si è indirizzato verso la progettazione di strumenti musicali, mantenendo al tempo stesso la passione di inventare nuove idee. Questo lo ha poi indirizzato verso il percorso di innovazione dove il gioco e la creatività sono elementi fondamentali. Ne è un esempio Quirkbot: il circuito programmabile con un design all'avanguardia.

PROGETTO

Quirkbot è un strumento educativo innovativo e un metodo unico per avvicinare le persone all'elettronica e alla programmazione. Quirkbot permette ai non esperti di creare rapidamente progetti coinvolgenti e al tempo stesso di attivare processi di apprendimento autonomo. Con la narrazione è possibile costruire progetti creativi, in cui l'unione di apprendimento e gioco può favorire la creatività. Al tempo stesso, l'utente è incoraggiato alla scrittura di codice e alla programmazione, permettendogli così di approfondire la conoscenza e la comprensione dell'ambiente digitale in chiave attiva e partecipativa.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Leon Dijkstra e Ruben Pater – Dutch Sweets

<http://www.cooee.nl>; <http://untold-stories.net/>

BIO

Ruben Pater, noto come Untold Stories, e Leon Dijkstra, noto come COOEE, lavorano entrambi ad Amsterdam. Ruben e Leon hanno collaborato per questo volume dal titolo Dutch Sweets, nel quale esplorano le origini di questi dolci tipici dei Paesi Bassi. Alcuni di essi hanno secoli di storia e sono considerati parte della cultura olandese, nonostante i nomi offensivi.

PROGETTO

Nei Paesi Bassi, è assolutamente normale gustare un “biscotto ebreo”, un “bacio di negro” o una “testa di moro”. Molti di questi dolci tipici olandesi hanno secoli di storia e fanno parte della tradizione nazionale. Si tratta di una tradizione antiquata e forse razzista? O bisogna essere orgogliosi di questi nomi speciali? Ruben Pater e Leon Dijkstra hanno raccolto questi strani dolci in Dutch Sweets - un piccolo volume autoprodotta - in cui si indaga sull'origine dei nomi. Il libro è stampato in stencil a due colori e avvolto in carta per caramelle rilegata con pinzatura a sella, con punti rossi e blu.

POE TRY

21 WORDS FOR

a project by
Logotel

MArch Architectural Design (AD) of Bartlett School of Architecture – faBrick

<https://www.bartlett.ucl.ac.uk/architecture/programmes/postgraduate/march-architectural-design>

BIO

Daniel Widrig ha fondato il suo studio a Londra nel 2009. Dopo la laurea presso la Architectural Association (AA), Daniel ha collaborato per diversi anni con Zaha Hadid, partecipando in misura significativa alla progettazione di alcuni tra gli edifici e i prodotti più famosi del celebre architetto. Attualmente, lo studio di Daniel Widrig opera in vari settori tra cui la scultura, la moda, il design del mobile e l'architettura. Daniel è stato apprezzato dalla critica internazionale e le sue opere sono state pubblicate ed esposte in tutto il mondo. Ha ricevuto numerosi premi di prestigio, quali lo Swiss Arts Award, il Feidad Merit Award e il Rome Prize. I suoi lavori sono stati esposti, tra l'altro, all'Art Basel, alla Parigi Fashion Week, al Gropius Bau di Berlino e ai musei Victoria e Albert di Londra. Oltre allo studio, Daniel dirige anche un gruppo di ricerca del programma MArch Architectural Design (AD) presso la Bartlett School of Architecture, UCL.

Soomeen Hahm è una designer architettonica e ricercatrice che opera a Londra; lavora attualmente come visiting lecturer presso il programma MArch Architectural Design (AD) della Bartlett School of Architecture, UCL, e come senior designer presso Zaha Hadid Architects. I suoi interessi si concentrano sulla ricerca in materia di design generativo e algoritmico con l'utilizzo di codice informatico, applicazione di sistemi multi-agente nel design, ambienti interattivi/responsivi, pattern di comportamento dei sistemi naturali, nonché sui processi di fabbricazione robotici e sulle modalità digitali di produzione. È specializzata in scrittura di codice, simulazioni digitali e modellazione 3D su diverse piattaforme software. Nell'ambito della sua ricerca didattica, fornisce contributi a diversi strumenti digitali e didattici online. Crede fortemente nell'insegnamento e nella ricerca all'interno del mondo accademico come mezzi indispensabili per lo scambio, la comunicazione e l'accumulazione di conoscenze. Nei diversi eventi accademici cui partecipa, tenta di affrontare, in progetti su scale multiple, la questione del paradigma del design basato su agenti nell'architettura, attraverso la collaborazione e lo scambio di conoscenze con altri esperti del settore.

Stefan Bassing ha studiato Architettura a Stoccarda, Sydney e Londra. Fin dall'inizio della sua carriera si è impegnato concretamente in numerosi progetti di diversa entità, sia a livello nazionale che internazionale, dalla realizzazione di mobili alla creazione di documenti di programmazione, assumendo il ruolo di designer e di architetto di progetto. Nel 2012, con un incarico di ricerca del DAAD (Servizio di scambio accademico della Germania), Stefan ha proseguito i suoi studi alla Bartlett School of Architecture, nel programma MArch Architectural Design (AD), concentrandosi sulle metodologie contemporanee di design che utilizzano il calcolo e la ricerca orientata agli oggetti per cercare di comprendere e dare risposte all'architettura e al design su scale diverse. Attualmente lavora come tutor di un gruppo di ricerca presso il programma MArch AD della Bartlett School of Architecture e come designer per Zaha Hadid Architects.

La Bartlett School of Architecture, parte della Bartlett Faculty of the Built Environment, è il primo centro mondiale dell'UCL per la formazione e la ricerca in architettura. Situata nel cuore di Londra, la scuola è all'avanguardia nella ricerca e nella didattica a livello internazionale, e prevede collaborazioni e metodologie interdisciplinari. Gli studenti della Bartlett sono tra i più ricercati nel Regno Unito e nel resto d'Europa per gli altissimi livelli di creatività e capacità.

Il MArch Architectural Design (AD), diretto da Alisa Andrasek, è un programma post-professionale di 12 mesi che esplora i confini più avanzati dell'architettura e del design e la loro convergenza con la scienza e la tecnologia. Composto da un gruppo internazionale di esperti e studenti, è pensato per fornire indirizzi variati ma mirati di ricerca teorica, sottolineando il ruolo fondamentale svolto dal calcolo nella sintesi del design complesso. Il programma si divide in tre Laboratori, che offrono agli studenti la possibilità di scegliere ambiti di indagine distinti: Wonderlab, diretto da Alisa Andrasek; BiotA Lab, diretto dal professor Marcos Cruz e da Richard Beckett; Interactive Architecture Lab, diretto da Ruairi Glynn.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

PROGETTO

Il progetto faBrick è incentrato sull'utilizzo di feltro e resina per sviluppare un materiale composito che potesse essere cucito per creare mobili tubolari e architetture realizzate interamente in stoffa. Per non alleggerire la stoffa, è stato necessario calcolare il rapporto esatto delle miscele di resina da aggiungere al feltro. Una volta cucito e modellato il materiale, la resina si indurisce e si solidifica, creando un oggetto che si sostiene autonomamente. In uno stesso pezzo di materiale è possibile creare diversi compositi, producendo così livelli diversi di rigidità. La forma di ciascun mobile viene creata ritagliando le sezioni da un pezzo piatto di materiale, mediante un incisore laser. Il progetto faBrick è stato esposto alla mostra B-Pro della Bartlett School of Architecture a Londra, dal 29 settembre al 10 ottobre 2015.

La stoffa viene quindi modellata in strutture tubolari, che sostengono il peso dell'oggetto una volta solidificata la resina. Questa speciale tecnica di creazione di tubi e cuciture conferisce alla stoffa la struttura iniziale e le consente di mantenere da sola la propria forma. Il disegno delle sedie si crea mediante lo stesso processo meccanico di taglio del feltro, lasciando poi la stoffa in posizione fino all'indurimento del composito. Le gambe, la seduta e lo schienale sono costituiti dalla stoffa stessa, l'unico materiale utilizzato nella progettazione. L'uso della stoffa in architettura e creazione di mobili è noto da sempre, ma l'invenzione di un composito che rende la stoffa il materiale principale è una novità. I progetti senza cuciture sono poco comuni, per via delle restrizioni dimensionali date dal materiale; grazie a questo composito, invece, è possibile creare spazi più larghi senza linee di giunzione visibili. Parallelamente, è stata sviluppata una tecnica digitale che mostra la cucitura della stoffa su un computer, creando un feedback ciclico tra la concezione digitale e l'esecuzione fisica del progetto. Il progetto faBrick è stato esposto alla mostra B-Pro della Bartlett School of Architecture a Londra, dal 29 settembre al 10 ottobre 2015.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Martin Hertig e Bastien Girschig - WiFi Oracle

<http://martinhertig.ch/>

BIO

Nato nel 1989 a Berna, Martin Hertig lavora al confine tra design, arte e tecnologia. Le sue invenzioni ludiche esplorano le frontiere tra l'innovazione, l'attivismo e la meditazione. Ama sperimentare con la creazione di codici e lavorare su materiali come legno o metallo.

PROGETTO

Wifi Oracle è un oggetto che si può lasciare da solo in uno spazio. Nonostante assomigli a un orologio, la sua funzione è cercare le reti Wi-Fi disponibili in zona e "leggerne" le password. Il bot, installato sul Raspberry Pi interno a Oracle, testa tutte le combinazioni possibili e per farlo impiega il tempo necessario. Una volta trovata la password valida, il dispositivo utilizza la sua rotella per visualizzarlo, carattere per carattere, molto lentamente.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Max Frommeld e Arno Mathies – Folding boat

<http://www.maarno.com/>

BIO

Max Frommeld e Arno Mathies si sono conosciuti al Royal College of Art di Londra, dove hanno studiato Prodotti del design. Il comune interesse per il design funzionale e le tecnologie di piegatura, li ha portati a una serie di collaborazioni creative. Nel 2012 hanno fondato uno studio di design, Max Frommeld & Arno Mathies con sede a Londra e Ginevra.

PROGETTO

Folding Boat è una barca da diporto realizzata a partire da un singolo foglio in materiale plastico. Può essere montato da una persona sola in meno di cinque minuti. Ideale per uno o due passeggeri, la barca ripiegabile è utilizzabile su acque calme (canali, stagni, laghi) ed è particolarmente adatta per gli esploratori urbani. Con i due remi in legno e due cuscini resistenti all'acqua, che fungono anche da dispositivi di galleggiamento, Folding Boat può essere conservata facilmente anche in uno spazio ridotto.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Michiel Martens - Dig into Nature

<http://michielmartens.com/>

BIO

Michiel Martens realizza prodotti unici e divertenti come bolle di sapone meccaniche, stufe a tronchi e mobili per spazi ricreativi e domestici. Progetta interni e mostre su commissione. Le opere dello Studio Martens sono immagini visive forti, nelle quali l'attenzione è rivolta all'estetica, ai materiali, alla forma e all'uso.

PROGETTO

Ascoltando la natura da vicino, è possibile scoprire un mondo affascinante e inaspettato, che passa spesso inosservato a un osservatore superficiale. Michiel Martens ha creato un set di strumenti low-tech in grado di trasformare i sensi, amplificando le esperienze. La grande "tromba auricolare" in legno consente di potenziare l'udito, captando suoni che normalmente si perderebbero nell'ambiente. La "paletta dei mostri" scava nella terra per portare alla luce ed esaminare i piccoli esseri viventi che vivono sotto la superficie. Martens ha realizzato disegni di altre 100 idee. Con Dig into nature offre una nuova possibilità di connessione all'ambiente che ci circonda.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Morten Grønning Nielsen - Happaratus

<http://groenning.me/>

BIO

Morten Grønning Nielsen è un innovation designer di Copenhagen, che studia i modi in cui il design e la tecnologia possono espandere le capacità umane. Il suo metodo è caratterizzato da un approccio di design thinking euristico e centrato sull'utente. Morten ha ottenuto un Master in design dell'innovazione presso il Royal College of Art di Londra.

PROGETTO

Happaratus è un "guanto elettrico" che consente di modellare e scolpire con le mani materiali duri come il legno o la pietra. Questo strumento è stato sviluppato in collaborazione con artigiani ed esperti di diverse discipline artistiche, come lo scultore David Neat, che ha utilizzato un prototipo di Happaratus per creare i "grinlings", una serie di bellissimi oggetti in legno.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Samy Rio – Bamboo

www.samyrio.fr

BIO

Samy Rio si è formato in ebanisteria prima di studiare design industriale a Parigi. Questi due percorsi di formazione gli hanno consentito di lavorare in entrambi gli ambiti: l'industria e l'artigianato. Negli oggetti che realizza, fonde sempre queste due pratiche complementari. Si è laureato nell'ottobre 2014 con un progetto di ricerca sull'industrializzazione delle canne di bambù. Nel luglio 2015 ha vinto con questo progetto il "Grand Prix of the Design Parade 10" presso la Villa Noailles.

PROGETTO

Questo progetto di ricerca ha come obiettivo quello di comprendere i possibili impieghi del bambù nell'ideazione di prodotti quotidiani, verificandone la potenzialità d'uso industriale. Così, grazie all'impiego di tecnologie di lavorazione convenzionali (fresatrice cnc a 4 assi, tornio, taglio laser...) è possibile ottenere lavorazioni di notevole qualità materiale e precisione che ne aumentano le proprietà tecnologiche.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Shai Langen – Chimera

<http://www.shailangen.com/>

BIO

Shai Langen è un designer dei materiali e artista visivo con studio ad Amsterdam. Nei suoi lavori trasforma e rimodella il corpo umano in modo performativo e intuitivo, attraverso la sperimentazione con la materia. Affascinato dal modo in cui il materiale diventa forma e la forma si tramuta in simbolismo, dà vita a una ricerca sui tessuti con l'obiettivo di immaginare nuovi modi di pensare la corporeità fisica.

PROGETTO

Secondo una visione aperta di futuro, il corpo umano potrà essere fatto crescere in laboratorio. Da qui parte Chimera, una ricerca materiale e visiva, in cui il corpo è un amalgama di sintetico e organico e la pelle è infestata da entità simili a funghi, di cui il corpo si nutre. Strutture cellulari sintetiche vincolano la sua carnalità crescendo per inerzia, in attesa di svelare funzioni di nuova formazione. Questo nuovo corpo malleabile diventa così un luogo, nel quale sostanze parassitiche plastiche emulano l'immateriale, rivelando a livello intuitivo il suo architetto.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Ted Wiles – Shield

<http://www.tedwiles.com/>

BIO

Ted Wiles è un product designer con base a Londra. Il suo lavoro si concentra sulla comprensione delle emozioni umane verso i prodotti del design. Lo studio di Wiles utilizza sia l'interazione digitale che quella analogica per esplorare il rapporto tra persone e oggetti.

PROGETTO

Shield è un fazzoletto di seta che scherma le frequenze elettromagnetiche. Avvolto intorno a un cellulare, il fazzoletto schermava il dispositivo da tutte le comunicazioni di rete. Questo gesto permette di avere un momento di privacy e tranquillità. Consente di disconnettersi dal mondo esterno, concedendosi un attimo per concentrarsi sul presente.

POE TRY

21 WORDS FOR

a project by
Logotel

Tomas Kral – Upgrade

www.tomaskral.ch/

BIO

Tomas Kral si è laureato presso l'École cantonale d'art di Losanna (Ecal) e ha avviato il suo studio di product design NEL 2008. Dal 2010 insegna all'ECAL, nel dipartimento di design industriale. Nel contesto della produzione industriale e della ricerca, l'approccio di Kral al design è caratterizzato da un evidente interesse verso i materiali e i processi. Kral si ispira spesso alla tradizione e alle situazioni quotidiane, traducendole con un tocco di poesia e humour in soluzioni semplici e innovative e oggetti intelligenti per tutti i giorni. Per trovare nuovi approcci creativi, forme, dettagli, assemblaggi e finalità, osserva e sperimenta frequentemente l'artigianato e le conoscenze dei produttori.

PROGETTO

Sviluppato all' École cantonale d'art di Losanna, Upgrade esplora le tecniche tradizionali utilizzate comunemente per il cristallo, come il taglio, l'incisione e la doratura. Tomas Kral ha applicato queste tecniche a confezioni in vetro già impiegate a livello industriale, come le bottiglie di latte o i barattoli di passata. Con questo "aggiornamento grafico", Tomas Kral fonde procedimenti industriali e artigianali. Ha iniziato semplicemente dall'applicazione di decorazioni tradizionali e le ha poi sostituite con personali "aggiornamenti", ispirati alle etichette cartacee che identificano il prodotto contenuto in ciascuna bottiglia. Il progetto è stato presentato alla Galleria Libby Sellers di Londra.

POE [REDACTED]
[REDACTED] TRY [REDACTED]
21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

Vestergaard – Zerofly® Storage Bag

<http://www.vestergaard.com>

BIO

Vestergaard è una società globale che si occupa del miglioramento delle condizioni di salute delle persone vulnerabili, che nella maggior parte dei casi vivono nei paesi in via di sviluppo. Le nostre soluzioni rivoluzionarie contribuiscono a rendere il pianeta più sano, lottando contro la malaria, l'HIV/AIDS, le malattie diarroiche e le trascurate malattie tropicali. I sacchi per derrate ZeroFly® migliorano la sicurezza alimentare, proteggendo dalle perdite post-raccolta.

PROGETTO

ZeroFly® Storage Bag è il primo sacco per prodotti agricoli con insetticida incorporato, un prodotto che aiuta a evitare le infestazioni da parassiti. Riduce la perdita di semi o granaglie che possono essere consumati e stoccati in sicurezza, riducendo anche il prezzo di vendita. L'insetticida, incorporato nelle singole fibre dei sacchi, svolge una potente azione antiparassitaria, proteggendo le granaglie e i semi contenuti nel sacco, senza i rischi legati alla fumigazione o alla contaminazione causata da una possibile irrorazione scorretta.

POE [REDACTED] [REDACTED] TRY [REDACTED] 21 WORDS [REDACTED] FOR [REDACTED]

a project by
Logotel

::vtol:: – Antenna

<http://vtol.cc/>

BIO

Il media artist ::vtol:: sviluppa le sue idee nell'arte tecnologica: robotica, arte sonora, arte scientifica. Ha partecipato alla Quarta Biennale di arte contemporanea a Mosca e a mostre presso il Garage museum, ZKM (Germania) e il Boulder Museum of Contemporary Art (USA). Vincitore del Prix Cube (Francia), ha ottenuto menzioni d'onore per i premi VIDA 16.0 (Spagna), Ars Electronica (Austria).

PROGETTO

Il dispositivo è un manganello della polizia dotato di GSM che invia un sms con il testo "Mamma, ho colpito un uomo!" ogni volta che viene usato per picchiare una persona. Il numero del destinatario è registrato nel codice del programma e non può essere modificato. L'idea del progetto è creare un dispositivo per controllare la brutalità della polizia. Poiché i metodi di controllo standard non sono efficaci, il progetto propone la figura materna come ultimo baluardo di umanità e responsabilità.