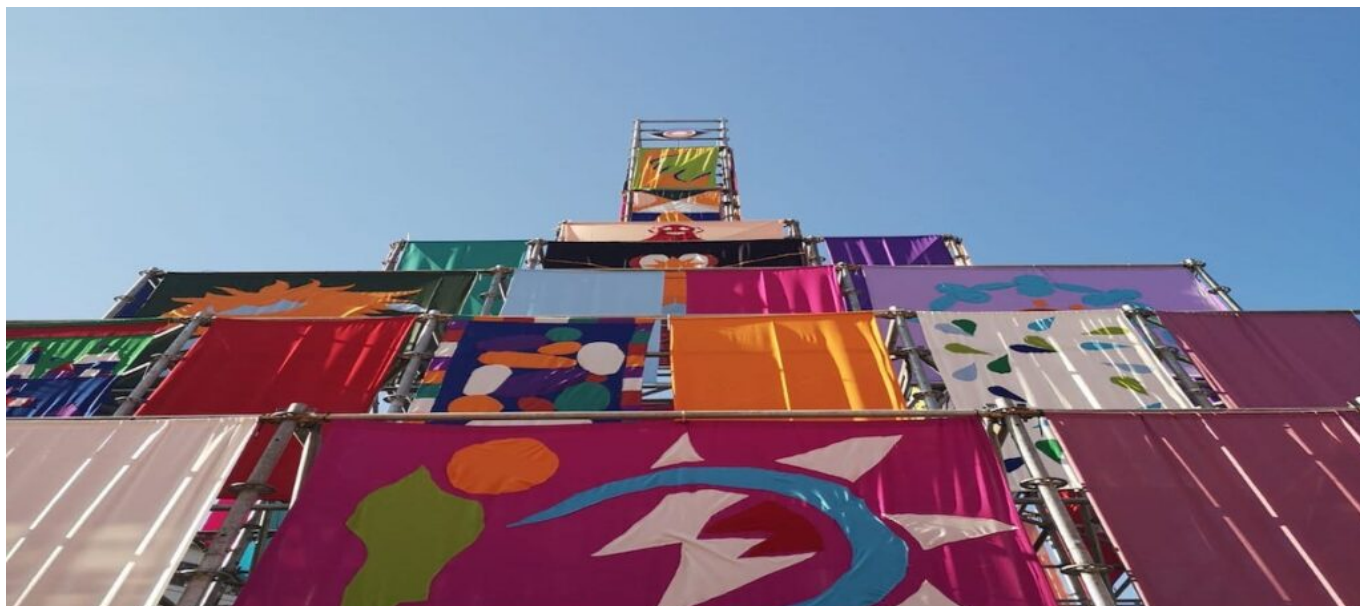




Real Unreal: Dutch Design Week 2024

Report dalla rassegna di Eindhoven, che ha presentato approcci innovativi e sostenibili attraverso installazioni immersive e interazioni sociali

EINDHOVEN (OLANDA). Nella settimana **dal 19 al 27 ottobre** la città è tornata ad ospitare la [Dutch Design Week](#) (DDW 24), appuntamento con cadenza annuale che si conferma un punto di riferimento nel panorama europeo per il design d'avanguardia e l'architettura, con un focus sull'innovazione tecnologica.

Il tema esplorato in questa edizione, ***Real Unreal***, è un invito a ripensare la realtà e a immaginare mondi possibili, in un momento storico in cui la complessità dei problemi globali richiede approcci nuovi e audaci. Un'occasione per esplorare il potenziale del design come strumento per affrontare le sfide contemporanee, dall'ambiente all'inclusione sociale, attraverso una manifestazione che non si limita a esporre oggetti, ma che propone esperienze immersive, con **installazioni e padiglioni che hanno trasformato la città olandese in una grande mostra diffusa**.

Questa cornice di **più di 100 siti espositivi** ha spinto i visitatori a interrogarsi sulla

percezione della realtà, sull'uso dei materiali e delle risorse impiegate, aprendo uno spazio di riflessione tra innovazione tecnologica e tradizione.

Design d'impatto

Il centro di Eindhoven si è trasformato in un polo di installazioni e mostre con studi e gallerie che hanno aperto le porte al pubblico. Nella zona attorno alla stazione centrale, i passanti si trovavano immersi in workshop estemporanei e dimostrazioni che mescolavano arte, moda e architettura, offrendo una **visione ravvicinata** del **processo creativo** dietro ogni pezzo esposto. Studi come **Raw Color** o **Kiki & Joost** hanno **aperto** al pubblico il loro **laboratorio** e spazio espositivo, mentre l'installazione *Wind Knitting Factory* progettata da **Merel Karhof** ha incantato con una macchina tessile alimentata con energia eolica, intrecciando arte e tecnologia nel cuore della città.

Nella **zona industriale riqualificata** di **Strijp-S**, una piazza ripopolata da padiglioni ha esplorato temi attuali, tra cui il design circolare e l'interazione sociale attraverso progetti ambiziosi. Uno degli esempi più rappresentativi è la trasformazione da parte di **Vattenfall** di vecchie turbine eoliche dismesse in strutture abitative temporanee, dimostrando come l'upcycling possa dare nuova vita a materiali che vengono considerati rifiuti.

Al termine della DDW 24 il progetto **Respyre** di **Auke Bleij** ha vinto il **Dutch Design Award**: un sistema per facciata in grado di ospitare muschi e licheni per migliorare la qualità dell'aria e il benessere igrotermico. Parallelamente, l'esibizione *Class of 24*, con il coinvolgimento di 16 accademie internazionali, ha dato risalto ai lavori di giovani designer, ponendo l'accento sulle sfide contemporanee, con un'attenzione speciale alla sostenibilità e all'interazione sociale.

Creatività, connessioni e comunità

Oltre all'attenzione all'impatto ambientale, la DDW 24 evidenzia anche il ruolo del design come catalizzatore di connessioni sociali e di appartenenza. Tra le esperienze proposte, workshop e installazioni interattive invitavano adulti e bambini a **sviluppare manualità e allenare la creatività**, sensibilizzando all'upcycling e alla co-progettazione. Queste attività educative, dedicate alla trasformazione dei materiali, non solo esplorano il potenziale del riuso, ma incoraggiano anche un **legame più profondo** con gli **spazi abitati**.

Installazioni sonore e tessili, ad esempio, offrivano esperienze immersive enfatizzando il valore dell'interazione fisica e il ruolo del design nella vita quotidiana. Attraverso laboratori di artigianato, il design stimola un senso di comunità e ispira **nuovi approcci etici** alla condivisione degli spazi urbani, diventando uno strumento d'inclusione per ripensare il modo di abitare, valorizzando la dimensione sociale di oggetti, materiali e spazi.

Velocità digitale vs lentezza artigianale

Un **contrasto tra due ritmi** traspariva dalle numerose installazioni ed eventi della DDW 24: uno veloce, scandito dalla produzione in serie e la velocità del digitale, e uno lento, che si svela nella cura degli oggetti fatti a mano. Accanto a innovazioni pensate per il risparmio energetico e l'efficienza produttiva, sono stati organizzati workshop dimostrativi della produzione artigianale di oggetti, come i bicchieri in vetro soffiato dell'artista **Marc Barreda**. Ogni pezzo realizzato a mano è unico, racconta una storia ed è il frutto di un processo complesso che, spesso, richiede ore di lavoro. La lentezza, quindi, non come limite ma come valore: è il tempo che si dedica a comporre l'oggetto, a farlo vivere e ad assicurare che porti con sé il segno di chi lo ha ideato.

Alla DDW 24, questo doppio ritmo si è percepito come parte di una riflessione più

ampia: nel futuro del design, questi due tempi possono coesistere arricchendosi a vicenda. La lentezza dell'artigianato diventa così un simbolo di resistenza all'obsolescenza, mentre l'efficienza della produzione può integrare principi di sostenibilità. In un mondo che spesso predilige il "più veloce è meglio", il design artigianale ricorda l'importanza di un approccio consapevole.

Dalle stalle alle stelle

La DDW 24 ha offerto una visione alternativa e potente sul futuro degli oggetti. Quello che viene considerato rifiuto, è davvero tale? **Gli oggetti che diventano scarto hanno un potenziale nascosto?** La risposta è sì: ogni elemento può essere reinventato. Il design si fa portavoce di una nuova sensibilità verso il risparmio energetico e l'uso responsabile delle risorse, riducendo gli sprechi e proponendo soluzioni che rallentano il ciclo di consumo. Spazi, oggetti e materiali trovano così un senso più profondo: vivono più a lungo, valorizzando le risorse e trainando verso un futuro in cui il design è strumento concreto di cambiamento e innovazione.

Immagine copertina: Pavilion, DDW 24, Eindhoven

About Author



Flavia Sinibaldi

Dottoranda in Architettura Città Paesaggio presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi Roma Tre. Il suo tema di ricerca verte sulle strategie di rigenerazione degli spazi collettivi nei quartieri ERP moderni, con un focus sul concetto di città della prossimità. Durante il percorso di studi, ha arricchito la sua formazione con esperienze all'estero presso la Strathclyde University di Glasgow in Scozia e l'RWTH Aachen University in Germania. Ha inoltre svolto un tirocinio su tematiche di architettura circolare presso lo studio Modus di Bressanone e conseguito un Master di II livello in Architettura Circolare presso l'Università di Camerino.

[See author's posts](#)

[!\[\]\(e2376d476d06eb31946dc01a69a4403a_img.jpg\) Condividi](#)