



MAKEMORE 2016: FUTURE MEMORIES AND RE-INNOVATION

MAKE MORE DI VENETA CUCINE

Veneta Cucine promuove la terza edizione del concorso Make More.

Il concorso vuole proseguire e approfondire il dialogo instaurato nelle scorse edizioni con giovani progettisti, designers, makers della “new generation” in grado di contribuire per inventiva e dinamismo ai processi d’innovazione costante di Veneta Cucine.

Veneta Cucine, chiama i creativi di tutto il mondo a misurarsi con l’eccellenza ed il saper fare italiano della propria realtà industriale produttiva, attraverso una formula *win-win* di collaborazione capace di generare progetti innovativi e di successo internazionale.

IL CONTEST: FUTURE MEMORIES AND RE-INNOVATION

Lo scenario di progetto

Make More 2016 intende esplorare il tema del rapporto tra l’innovazione e la tradizione. Apparente ossimoro costituisce, in realtà, la base imprescindibile del veramente nuovo, che nasce da una radicale negazione dell’esistente o da un’altrettanta radicale trasformazione.

In quest’ottica, parole come ri-uso, ri-cordo, ri-nnovo, acquistano un significato culturale, sociale e, infine, progettuale di assoluto valore contemporaneo.

Il prefisso RI può aprire, al di là del gioco di parole, nuove strade per una ri-valutazione della cucina, dei suoi spazi, delle sua funzioni e dei suoi riti attraverso oggetti e arredi dalle molteplici funzioni che ne rappresentino un’evoluzione intelligente e sostenibile:

- Ri-pensare oggetti e complementi della memoria adattandoli al futuro prossimo;
- Ri-usare oggetti e complementi in chiave contemporanea;
- Ri-nnovare forme e funzioni esistenti in rapporto alle nuove tecnologie e ai nuovi materiali.

A partire da questo scenario i progetti dovranno sviluppare una o più di queste tematiche:

- **Ri-qualificare** i servizi tradizionali e gli oggetti relativi: che vuol dire pensare a soluzioni che rinnovano le tradizioni adattandole alla contemporaneità e al futuro prossimo dove la tecnologia può svolgere un ruolo positivo;
- **Ri-progettare** oggetti, accessori e complementi per lavorare in cucina, per utilizzare lo spazio in modi e tempi diversi, oggetti che servono alla cucina ma non per cucinare e che diano valore immateriale, emotivo e culturale, all’esperienza del loro utilizzo;
- **Ri-proporre**, ri-visitandoli, oggetti, accessori e complementi della memoria rivolti alle giovani generazioni e alle nuove forme di convivenza, formali ed informali, che si stanno affermando;
- **Ri-scoprire**, ri-disegnandoli, in chiave contemporanea oggetti, accessori e complementi delle tradizioni internazionali legate alla cucina nel senso più ampio del termine re-interpretandoli sia come oggetti d’uso e sia come oggetti cult del processo di melting pot culturale in atto nel mondo;

- **Ri-posizionare**, ri-progettandoli, oggetti, accessori e complementi, anche appartenenti ad altri contesti, in fasce di mercato alternative, legate al mondo della cucina, nella convinzione che cultura e business siano funzionali l'uno all'altro;
- **Ri-considerare**, ri-valutandoli, oggetti, accessori e complementi, con l'ottica del "sistema prodotto" in cui servizi e comunicazioni siano parti integranti del progetto, in particolare per il racconto che li accompagna.

Ri-spettare l'ambiente sociale e naturale sono pre-condizioni di qualsiasi scelta ed azione progettuale.

Il paese partner 2016

Make More 2016 promuove la collaborazione con un paese partner per sviluppare uno scambio culturale e creativo a livello internazionale. Per questa edizione il paese partner è Malta, nuovo riferimento creativo per tutto il Mediterraneo, crocevia di cultura e di innovazione al centro di una crescita e di uno sviluppo unico in Europa. Studenti, designer e professionisti maltesi sono perciò invitati a partecipare al concorso che dedica un premio speciale Make More 2016 #Malta ed una menzione.

Cosa progettare

Alcuni esempi di cosa progettare sono: supporti mobili, appoggi, appendici, contenitori, appendini, porta-*(qualsiasi cosa)*, suppellettili, display e espositori, sgabelli, separè, ecc.

Complementi più tradizionali come tavoli e sedie possono essere considerati solo se visti in modo originale e pienamente in linea con lo scenario di progetto proposto.

Indicazioni tecniche

Potranno essere utilizzati i seguenti materiali e lavorazioni:

Legno

- massello: rovere, frassino, faggio crudo, noce canaletto, olmo;
- eventuali legni per uso all'esterno: larice, robinia termotrattata;
- listellato nelle stesse essenze;
- truciolare: naturale o nobilitato.

Sono da escludere multistrato e compensati.

Finiture

- legno al naturale;
- vernici naturali.

Marmo/Quarzo

Materiali compositi granitici (agglomerati destinati all'arredamento).

Alluminio

Prodotti realizzati tramite le tecniche di estrusione e pressofusione.

Altri materiali utilizzabili in abbinamento ai precedenti

- vetro;
- acciaio;
- tessuti, pelle, cuoio.

Lavorazioni Legno

- lavorazioni di falegnameria tradizionale;
- lavorazioni a CNC (3-4-5 assi);
- lavorazioni di tornitura.

Lavorazioni Marmo/Quarzo

- taglio;
- lucidatura;
- fresatura.

Lavorazioni Alluminio

- barre o fusioni lavorate in centri CNC;
- anodizzazione;
- verniciatura.

VENETA CUCINE E I PARTNER DI MAKEMORE

Il concorso Make More 2016 è promosso da Veneta Cucine in collaborazione con il Politecnico di Milano Dipartimento del Design, grazie al supporto di Marmo Arredo, SAIB, SCILM e i due partner maltesi Mcast e Fino.

Veneta Cucine (venetacucine.com)

Il Gruppo Veneta Cucine è la più grande piattaforma italiana di mobili per cucina. La sua mission è produrre cucine ponendo il sapere artigianale al servizio dell'innovazione del gusto e rendere il design un valore accessibile.

Politecnico di Milano Dipartimento del Design (dipartimentodesign.polimi.it)

Il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano è il primo Dipartimento universitario in Italia che si occupa per statuto di ricerca e didattica nel campo del design.

Marmo Arredo (marmoarredo.com)

Marmo Arredo da oltre trent'anni trasforma marmi, graniti, pietre naturali, materiali compositi e agglomerati destinati all'edilizia e all'arredamento.

SAIB (saib.it)

SAIB è una delle principali imprese italiane produttrici di pannello truciolare grezzo e nobilitato.

SCILM (scilm.it)

Scilm, l'azienda-laboratorio che da quasi 40 anni, crea idee innovative, le sviluppa con la ricerca e le trasforma in componenti ad alto valore per le cucine e l'arredamento.

Specializzata nella produzione e nella lavorazione di plastica e alluminio sia a scopo strutturale che estetico, Scilm è in grado di proporre soluzioni e progetti personalizzati ai propri clienti.

MCAST (mcast.edu.mt)

Fondata nel 2001, la Malta College of Arts, Science & Technology (MCAST) è il principale istituto di istruzione e formazione professionale del paese.

FINO (fino.com.mt/)

Fondato nel 1935, C. Fino + Sons Limited è uno dei più antichi e più rinomati negozi di mobili a Malta con oltre 3.000 metri quadrati di superficie espositiva.

TEMPI

APERTURA DEL CONTEST: 30 settembre 2016

TERMINE PER LA CONSEGNA DEGLI ELABORATI: 15 dicembre 2016

SELEZIONE DEI PROGETTI: dal 15 dicembre 2016 al 15 gennaio 2017

COMUNICAZIONE AI VINCITORI: 30 gennaio 2017

EVENTO DI PREMIAZIONE DEI PROGETTI VINCITORI: febbraio 2017

SVILUPPO DEI PROTOTIPI: da febbraio 2016 ad aprile 2017

MOSTRA DEI PROTOTIPI ALLA MILANO DESIGN WEEK: aprile 2017

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al concorso è gratuita e aperta a tutti gli studenti, progettisti, architetti, artisti, makers e designer singoli o in gruppi e ad associazioni senza fini di lucro¹. Ogni progettista potrà presentare al massimo 3 progetti validi ai fini del concorso.

La presentazione degli elaborati avviene completamente online sul sito make-more.it dove è possibile scaricare tutti i documenti del bando ed effettuare l'iscrizione. Effettuata l'iscrizione, i progettisti dovranno caricare le tavole e gli elaborati richiesti per la partecipazione al concorso. I progetti dovranno essere caricati entro la data di **chiusura del bando il 15 DICEMBRE 2016 (ore 24:00 GMT +02)**.

Il materiale richiesto per la partecipazione è il seguente:

- Compilazione del form online (sono richiesti i dati personali o del gruppo, il titolo del progetto e una breve descrizione del progetto di massimo 500 caratteri);
- L'upload di 2 tavole di racconto del progetto;
- L'upload delle foto del/i progettista/i e un breve profilo (max 500 caratteri).

Tavole di progetto

Le due tavole di racconto del progetto dovranno essere in formato A2 e organizzate come di seguito:

• **Tavola #1: il CONCEPT** attraverso immagini, rendering, mappe, schizzi e schemi i progettisti devono raccontare l'idea e la *value proposition* del progetto proposto. Dovranno emergere contenuti di ricerche e approfondimenti e il riferimento ai temi proposti nello scenario. La tavola dovrà contenere obbligatoriamente un titolo (nome del progetto), i nomi dei progettisti e una descrizione sintetica di massimo 500 caratteri (spazi esclusi).

• **Tavola #2: il PROGETTO** attraverso rendering, visualizzazioni, storyboard ed eventualmente disegni tecnici, i progettisti dovranno raccontare:

- il prodotto ambientato nei diversi contesti d'uso,
- la modalità di interazione e d'uso da parte degli utenti,
- eventuali servizi o interfacce legate all'integrazione di tecnologie.

¹ I gruppi dovranno designare un proprio project leader quale responsabile e referente nei rapporti con Veneta Cucine. Un gruppo di progettisti concorrenti avrà, collettivamente, gli stessi diritti di un singolo Progettista concorrente.

I file dovranno essere in formato PDF aperto e i materiali dovranno essere prodotti in doppia lingua Italiano/Inglese.

Ai vincitori verrà richiesto l'invio di file tecnici per lo sviluppo dei prototipi.

GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE

La Giuria è composta da:

Daniela Archiutti (Veneta Cucine)

Paolo Campagnol (Veneta Cucine)

Arianna Vignati (Politecnico di Milano Dipartimento del Design)

Luca Fois (Politecnico di Milano Dipartimento del Design)

Marco Scapin (Marmo Arredo)

Clara Conti (SAIB)

Francesco Beghetto (SCILM)

Andrea Branzi (Studio Andrea Branzi)

Lorenzo Palmeri (designer)

Dino Fino (Fino)

Stephen Vella (Mcast)

Le decisioni della Giuria saranno prese a maggioranza e saranno inappellabili, garantendo di trattare con riservatezza i soli dati forniti dai partecipanti e da questi ultimi motivatamente indicati come segretezza.

Nel caso in cui nessuno dei progetti presentati venisse giudicato valido e meritevole, la Giuria potrà deliberare di non procedere alla formazione della classifica.

Ogni progetto sarà valutato in base ai **seguenti criteri**:

- coerenza rispetto allo scenario di progetto;
- rispondenza ai vincoli tecnici (producibilità e fattibilità economica);
- innovatività della proposta (anche rispetto a nuove modalità di relazione con l'utente);
- coerenza rispetto ai valori del brand Veneta Cucine;
- storytelling e comunicazione del progetto.

PREMI E RICONOSCIMENTI

Il concorso prevede i seguenti premi:

1° classificato: Ri-nnovation

- supervisione progettuale a tutta la fase di prototipazione e una giornata di visita a Veneta Cucine nella sede produttiva di Biancade (TV);
- royalty del 3% in caso di commercializzazione del prodotto²;
- showcase dedicata al prototipo al Salone del Mobile 2017;
- shooting fotografico del prototipo al Salone del Mobile 2017;
- abbonamento trimestrale coworking + laboratori open access c/o MAKERS HUB di Via Cosenz 44/A Milano.

² verrà stipulato un contratto ad hoc con il/i progettista/i vincitore/i

2°-3°: Ri-spettosi

- showcase dedicata al prototipo al Salone del Mobile 2017;
- shooting fotografico del prototipo al Salone del Mobile 2017;
- abbonamento trimestrale utilizzo laboratori open access c/o MAKERS HUB di Via Cosenz 44/A Milano.

4°-5°-6° menzioni

Ri-scoperto: il progetto più insolito e intrigante.

Ri-suonante: il progetto comunicato in modo più efficace.

Ri-pensato (Make More 2016 #Malta): il progetto più innovativo di una tradizione maltese.

Premio speciale MAKE MORE 2016 #Malta

Una settimana di stage presso Veneta Cucine.

La premiazione avverrà in occasione di un evento esclusivo presso lo show room di Veneta Cucine in Via Quintino Sella 2, Milano.

Contatti

Per informazioni consultare il sito del concorso:

www.make-more.it

Oppure scrivere a:

contest@make-more.it

INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

(a) I dati personali raccolti per effetto della partecipazione al concorso saranno trattati per le seguenti finalità: espletamento delle operazioni di concorso e predisposizione degli eventuali contratti con Veneta Cucine;

(b) il trattamento dei dati personali avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici con logiche strettamente correlate alle finalità per le quali questi sono stati forniti;

(c) i dati personali raccolti per effetto della partecipazione al concorso potranno essere diffusi tramite i siti web www.make-more.it e www.venetacucine.com.

LIBERATORIA UTILIZZO

Con la partecipazione al presente invito, i candidati autorizzano Veneta Cucine a pubblicare i dati relativi alla propria candidatura e all'idea progettuale proposta sul sito del concorso www.make-more.it, sul sito di Veneta Cucine e sul sito del Politecnico di Milano Dipartimento del Design, nonché a darne comunicazione durante presentazioni pubbliche, dibattiti e attraverso i principali mezzi di comunicazione e informazione.

Resta inteso che l'uso dei dati e dei documenti presentati, di tutto quanto attiene alla proposta progettuale e ai progetti elaborati nella fase di prototipazione viene concesso a titolo gratuito e resta, altresì, inteso che la liberatoria viene concessa senza vincoli temporali alcuni.

MANLEVE

Con la partecipazione al presente bando, ogni soggetto candidato dichiara espressamente che il progetto e i materiali presentati, trasmessi in fase di candidatura, sono originali e non violano in alcun modo, né in tutto né in parte, diritti e/o privative di terzi, manlevando, sostanzialmente e processualmente, Veneta Cucine da ogni qualsivoglia responsabilità, richiesta di risarcimento danni o indennizzi e/o sanzione avanzata da terzi al riguardo.

Resta da ultimo inteso che il soggetto partecipante si impegna ad estendere i vincoli di cui sopra a tutti i materiali e documenti ideati, realizzati e sviluppati nel corso della fase di prototipazione qualora il progetto rientrasse tra quelli vincitori.

ACCETTAZIONE DELLE CLAUSOLE DEL BANDO

La partecipazione al concorso implica da parte di ogni concorrente la piena conoscenza e accettazione di tutte le norme del presente bando.