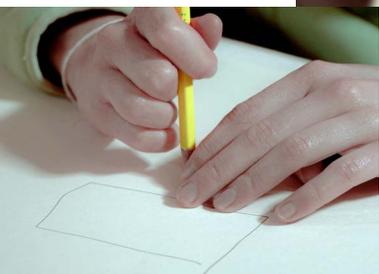
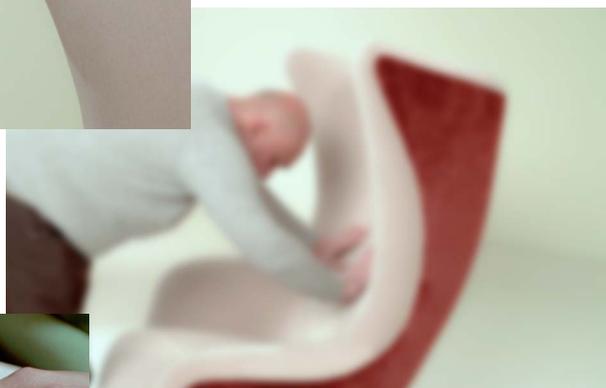


ADRENALINA

INCONTRA

MUSEO OMERO

E ISTITUTO CAVAZZA



(Vorrei...)

“Un divano soffice come una nuvola, sinuoso come le dune del deserto.”

“Un divano che stimoli sensi e sensazioni oltre la vista: superfici, odori, suoni, memorie.”

“Un divano bello da toccare, composto da una varietà di superfici tattili.”

“Un divano normale, dotato di gambe, seduta, schienale, poggiatesta, braccioli, cuscini, poggiapiedi.”

“Un divano come luogo personale, intimo, privato dove stare solo o accogliere le persone a cui voglio bene.”

“Un divano dotato di tasche dove poter trovare le mie cose.”

“Un divano dotato di tecnologie integrate, quasi impercettibili.”

“Un divano che rappresenti il concetto di soft minimal sotto l’aspetto estetico e funzionale.”

“Divano come spazio del relax o della relazione.”

“Un divano spazioso che accoglie, comprende, contiene.”

“Divano come unità di misura dello spazio.”

“Senso di stabilità, accoglienza, protezione.”

“Divano come luogo in cui pensare.”

“Un divano che somigli a una nuvola, a una conchiglia, a un tulipano, a una farfalla o a tutte queste cose insieme.”

“Un arcipelago di isole da unire o separare.”

“Un sistema trasformabile per adattarsi alle varie esigenze del singolo, della famiglia o degli animali domestici.”

“Un divano sospeso come un tappeto volante.”

“Un divano come una barca appoggiata alla linea di orizzonte che separa la spiaggia dal mare.”

“Un divano composto da cuscini che mi accolgono quando riposo, mi sostengono quando sono attivo.”

“L’ergonomia segue il corpo in modo fluido, senza linee rigide, favorendo una seduta intuitiva e accogliente.”

“L’assenza di simmetria invita a un’interazione libera e personale.”

“Non solo un divano, ma un viaggio sensoriale, un ponte tra immaginazione e materia.”

“Un divano dove poter smettere di relazionarmi con il mondo, dove smetto di prendere le misure con quello che mi circonda, ma posso finalmente lasciarmi andare e sentirmi libero.”

“Un divano ampio, dove trovare i miei spazi.”

“Un divano composto da più strumenti, come un’orchestra che suona in armonia.”

“Un divano dove ognuno possa trovare il proprio posto pur rimanendo in connessione con gli altri.”

“Un divano comodo e accogliente come la cuccia del mio gatto.”

“Un divano robusto e forte come un padre, delicato e femminile come una madre.”

“Un vassoio dagli spigoli arrotondati dove sono appoggiate forme geometriche pure.”

“Le mie mani sono i miei occhi. Attraverso il divano vorrei poter toccare quello che posso solo immaginare: ad esempio le nuvole.”



(I would like...)

“A sofa as soft as a cloud, sinuous like the dunes of the desert.”

“A sofa that stimulates senses and sensations beyond sight: surfaces, smells, sounds, memories.”

“A beautiful sofa to touch, composed of a variety of tactile surfaces.”

“A normal sofa, equipped with legs, seat, backrest, headrest, armrests, cushions, footrest.”

“A sofa as a personal, intimate, private place where I can be alone or welcome the people I care about.”

“A sofa equipped with pockets where I can find my belongings.”

“A sofa with integrated technologies, almost imperceptible.”

“A sofa that represents the concept of soft minimalism in both aesthetics and functionality.”

“A sofa as a space for relaxation or interaction.”

“A spacious sofa that welcomes, embraces, contains.”

“A sofa as a unit of space measurement.”

“A sense of stability, hospitality, protection.”

“A sofa as a place to think.”

“A sofa that resembles a cloud, a seashell, a tulip, a butterfly, or all of these things together.”

“An archipelago of islands to join or separate.”

“A transformable system to adapt to the various needs of an individual, a family, or pets.”

“A suspended sofa like a flying carpet.”

“A sofa like a boat resting on the horizon line that separates the beach from the sea.”

“A sofa composed of cushions that welcome me when I rest and support me when I am active.”

“Ergonomics that follow the body fluidly, without rigid lines, promoting intuitive and welcoming seating.”

“The absence of symmetry invites free and personal interaction.”

“Not just a sofa, but a sensory journey, a bridge between imagination and matter.”

“A sofa where I can stop interacting with the world, where I stop measuring myself against my surroundings and can finally let go and feel free.”

“A spacious sofa where I can find my own spaces.”

“A sofa composed of multiple elements, like an orchestra playing in harmony.”

“A sofa where everyone can find their own place while staying connected with others.”

“A comfortable and welcoming sofa, like my cat’s cozy bed.”

“A sturdy and strong sofa like a father, delicate and feminine like a mother.”

“A tray with rounded edges where pure geometric shapes are placed.”

“My hands are my eyes. Through the sofa, I would like to touch what I can only imagine: for example, the clouds.”

ADRENALINA INCONTRA MUSEO OMERO E ISTITUTO CAVAZZA

Il secondo progetto curatoriale “Adrenalina incontra” è dedicato alle persone con disabilità visiva e apre un dialogo multisensoriale tra design, ipovedenti e non vedenti, esplorando un approccio progettuale basato sulla sinestesia. L’obiettivo di Adrenalina è raccontare un design che, non potendo contare sulla fascinazione visiva, vuole far leva su tutti gli altri sensi dell’umano, stimolandoli oltre i tradizionali canoni estetici.

L’esplorazione di questo linguaggio e del suo rapporto con la realtà e gli oggetti è iniziata dal Museo Tattile Omero di Ancona, un luogo dove le sensazioni stimolano l’immaginazione di chiunque, indipendentemente dalla capacità visiva. Attraverso il tatto, le audioguide e i supporti in braille, la comprensione degli oggetti si libera dal verbalismo, riconnettendo ogni parola a un’esperienza concreta.

Con l’Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza abbiamo sperimentato il design in modo pratico, escludendo la vista e valorizzando ogni altra abilità. I partecipanti ipo e non vedenti hanno intrapreso un viaggio di scoperta attraverso un workshop di costruzione di divani in miniatura, il contatto diretto con il design di Adrenalina percepito tramite tatto, suono, peso, temperatura e forma, fino alla coprogettazione di un divano con lo Studio Debonademeo. Da questi incontri è emerso che la bellezza nasce dall’equilibrio tra funzioni, proporzioni e sensazioni, e può essere esplorata senza l’uso della vista. Si attiva così un dialogo di gesti e parole che mette in relazione luoghi, oggetti e persone.

Valentina Bigiarini
Luca De Bona
Dario De Meo

“THE SOFA IS NO LONGER JUST AN AESTHETIC OBJECT TO BEAUTIFY A SPACE, BUT AN ELEMENT THAT CREATES EXPERIENCES, MAKES PEOPLE FEEL AT EASE, AND ADAPTS TO THE NEEDS OF THOSE WHO USE IT.”

VALENTINA

“IL DIVANO NON È PIÙ SOLO UN OGGETTO ESTETICO PER ABBELLIRE UNO SPAZIO, MA UN ELEMENTO CHE CREA ESPERIENZE, METTE A PROPRIO AGIO E SI RENDE UTILE ALLE NECESSITÀ DI CHI LO UTILIZZA.”

VALENTINA

ADRENALINA INCONTRA MUSEO OMERO E ISTITUTO CAVAZZA

The second curatorial project “Adrenalina incontra” is dedicated to people with visual disabilities and opens a multisensory dialogue between design and visually impaired and blind individuals, exploring a design approach based on synesthesia. The goal of Adrenalina is to narrate what happens to design when it cannot count on visual fascination, focussing therefore on all the other human senses, thus going beyond traditional aesthetic standards.

The exploration of this language and its relationship with reality and objects began at the Omero Tactile Museum in Ancona, a place where sensations stimulate the imagination of everyone, regardless of visual ability. Through touch, audio guides, and braille supports, the understanding of objects is freed from verbalism, reconnecting every word to a concrete experience. With the Francesco Cavazza Institute for the Blind, we experimented with design in a practical way, excluding sight and enhancing every other ability. Visually impaired and blind participants embarked on a journey of discovery through a miniature sofa construction workshop, experiencing direct contact with Adrenalina’s design through touch, sound, weight, temperature, and shape, culminating in the co-design of a sofa with Studio Debonademeo.

From these encounters, it emerged that beauty arises from the balance between functions, proportions, and sensations and can be explored without the use of sight. This activates a dialogue of gestures and words that connects places, objects, and people.

Valentina Bigiarini
Luca De Bona
Dario De Meo

Il progetto “Adrenalina Incontra Museo Omero e Istituto Cavazza” rappresenta un’importante opportunità per l’Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza di Bologna, in quanto esplora il dialogo tra design e disabilità visiva, ponendo al centro l’esperienza sensoriale e la progettazione inclusiva. Il cuore del progetto è la realizzazione di un divano progettato senza l’uso della vista, dando priorità agli altri sensi come il tatto, l’udito e l’olfatto. Il processo ha visto la partecipazione attiva di alcuni corsisti dell’Istituto, coinvolti direttamente nelle fasi di ricerca, esplorazione e ideazione, in collaborazione con Debonademeo Studio.

La proposta ha permesso, a ragazzi e ragazze non vedenti e ipovedenti, un’esperienza immersiva e interattiva, con la possibilità di creare liberamente attraverso i sensi, superando la tradizionale funzione della vista. Questa modalità ha stimolato una nuova forma di creatività, in cui l’assenza di uno dei sensi diventa stimolo per una progettualità alternativa e profondamente umana. L’obiettivo è stato quello di valorizzare le capacità progettuali delle persone con disabilità visiva, riconoscendole come designer a tutti gli effetti e rendendo tangibile una progettazione basata su sensazioni, ascolto e scambio.

Il progetto rappresenta un esempio innovativo di inclusione e partecipazione attiva, in cui il design non solo si adatta alle esigenze delle persone cieche e ipovedenti, ma nasce con il loro contributo diretto, trasformando la percezione del design stesso in uno spazio aperto, accessibile e condiviso da tutti, capace di accogliere e valorizzare ogni diversità.

Elio De Leo
Presidente
Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza

“BISOGNEREBBE DIRE AI GENITORI:
LASCiate TOCCARE! FATE TOCCARE
AI VOSTRI FIGLI LE COSE, FATEGLI VIVERE
LE ESPERIENZE CONCRETAMENTE,
ANCHE A RISCHIO DI QUALCHE GRAFFIO.”

PIER MICHELE BORRA

The project “Adrenalina Incontra Museo Omero e Istituto Cavazza” represents an important opportunity for the Francesco Cavazza Institute for the Blind in Bologna, as it explores the dialogue between design and visual disability, placing sensory experience and inclusive design at its core. The heart of the project is the creation of a sofa designed without the use of sight, prioritizing other senses such as touch, hearing, and smell. The process involved the active participation of some students from the Institute, who were directly engaged in the stages of research, exploration, and ideation, in collaboration with Debonademeo Studio.

This initiative provided blind and visually impaired young people with an immersive and interactive experience, giving them the freedom to create through their senses, overcoming the traditional reliance on sight. This approach stimulated a new form of creativity, where the absence of one sense becomes a catalyst for an alternative and deeply human design process. The goal was to enhance the design capabilities of people with visual disabilities, recognizing them as fully-fledged designers and making tangible a design based on sensations, listening, and exchange.

The project represents an innovative example of inclusion and active participation, where design not only adapts to the needs of blind and visually impaired people but is born from their direct contribution, transforming the perception of design itself into an open, accessible, and shared space, capable of welcoming and valuing every diversity.

Elio De Leo
Board President
Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza

“PARENTS SHOULD BE TOLD: LET THEM TOUCH!
ALLOW YOUR CHILDREN TO FEEL THINGS,
LET THEM EXPERIENCE LIFE CONCRETELY, EVEN
AT THE RISK OF A FEW SCRATCHES.”

PIER MICHELE BORRA

Per il Museo Tattile Statale Omero, essere partner del progetto “Adrenalina incontra Museo Omero e Istituto Cavazza” rappresenta una occasione per portare la nostra missione oltre il contesto dei beni culturali. Da sempre il nostro museo promuove un’arte accessibile, in cui la tattilità e la multisensorialità non sono soltanto strumenti di conoscenza, ma veri e propri linguaggi espressivi. È dunque naturale estendere questa visione al mondo del design, che non riguarda solo l’estetica, ma il modo in cui gli oggetti dialogano con il nostro corpo e i nostri sensi. La collaborazione con Adrenalina e Debonademeo Studio segna un nuovo passo in questa direzione. Abbiamo lavorato insieme per riscoprire il design attraverso il tatto, il suono, il peso, la temperatura e la forma, escludendo la vista come senso predominante. Questa esperienza ci permette di dimostrare che il design può essere inclusivo non solo nell’uso, ma già nella fase progettuale, coinvolgendo persone cieche e ipovedenti nella creazione di oggetti pensati per tutti. Sono certo che il FuoriSalone di Milano sarà un’opportunità per ribadire che l’arte e il design non si guardano soltanto: si toccano, si ascoltano, si vivono.

Aldo Grassini
Presidente Museo Tattile Omero

“NON SI TRATTA DI FARE BENEFICENZA,
MA DI COSTRUIRE OPPORTUNITÀ, PROFESSIONALITÀ
E OCCASIONI DI RICERCA.”

FABIO FORNASARI

Being a partner of the project “Adrenalina incontra Museo Omero e Istituto Cavazza” represents a valuable opportunity for the Omero State Tactile Museum to extend its mission beyond the traditional context of cultural heritage. Our museum has always promoted accessible art, where tactility and multisensoriality are not merely tools of knowledge but authentic expressive languages. It is therefore natural to extend this vision to the world of design, which is not only about aesthetics but also about how objects interact with our bodies and senses.

The collaboration with Adrenalina and Debonademeo Studio marks a new step in this direction. We have worked together to rediscover design through touch, sound, weight, temperature, and shape, deliberately excluding sight as the predominant sense. This experience allows us to demonstrate that design can be inclusive not only in its use but already in the design phase, involving blind and visually impaired people in the creation of objects designed for everyone.

I am confident that the FuoriSalone in Milan will be an opportunity to reaffirm that art and design are not just to be seen: they are to be touched, listened to, and lived.

Aldo Grassini
Board President Museo Tattile Omero

“IT’S NOT ABOUT CHARITY,
BUT ABOUT BUILDING OPPORTUNITIES,
PROFESSIONALISM, AND RESEARCH PROSPECTS.”

FABIO FORNASARI

Le persone con disabilità visiva sono state invitate in azienda per conoscere da vicino le forme del design di Adrenalina, in un ambiente che simulava un'esposizione fieristica. Qui hanno potuto esplorare liberamente divani e poltrone, affidandosi ai sensi che ognuno sceglieva di mettere in gioco.

L'esperienza ha sovvertito le tradizionali regole percettive legate all'estetica, permettendo ai partecipanti di scoprire i prodotti in modo personale e autentico. Attraverso il tatto hanno indagato la matericità dei tessuti, l'equilibrio tra funzioni e proporzioni, la morbidezza delle imbottiture e il comfort delle sedute, chi sdraiandosi, chi sedendosi, chi restando in piedi. Alcuni hanno commentato la temperatura dei materiali, altri hanno provato a immaginare i colori, trasformando l'esplorazione in un viaggio sensoriale unico. L'esperienza Adrenalina è stata per i non vedenti e ipovedenti un viaggio fuori dall'ordinario, che li ha immersi in un mondo solitamente percepito da lontano e subito coinvolti e contaminati. Ha ribaltato i canoni tradizionali del concetto di seduta, trasportandoli su un piano di percezione del design che si distacca dall'idea convenzionale di divano.

Per approfondire il rapporto tra spazialità e prodotto, è stato poi chiesto loro di descrivere con segni nell'aria ciò che avevano appena percepito. Questo gesto spontaneo ha rivelato come la mente costruisca un'immagine mentale dello spazio, traducendo sensazioni tattili in forme tridimensionali. Così, il design è diventato un linguaggio condiviso, comprensibile anche senza il supporto della vista.

"SI PUÒ VEDERE E APPREZZARE LA BELLEZZA ANCHE ATTRAVERSO ALTRI SENSI COME IL TATTO."

STEFANIA

Visually impaired individuals were invited to the company to get up close with the forms of Adrenalina's design, in an environment simulating a trade fair exhibition. Here, they were able to freely explore sofas and armchairs, relying on the senses each person chose to engage. The experience overturned traditional perceptual rules related to aesthetics, allowing participants to discover the products in a personal and authentic way. Through touch, they examined the materiality of the fabrics, the balance between functions and proportions, the softness of the padding, and the comfort of the seating—some by lying down, others by sitting, and some by standing. Some commented on the temperature of the materials, while others tried to imagine the colors, transforming the exploration into a unique sensory journey.

The Adrenalina experience was an extraordinary journey for the blind and visually impaired, immersing them in a world typically perceived from a distance and immediately involving and inspiring them. It overturned traditional concepts of seating, transporting them to a perception of design that breaks away from the conventional idea of a sofa.

To further explore the relationship between spatiality and product, they were then asked to describe with gestures in the air what they had just perceived. This spontaneous action revealed how the mind constructs a mental image of space, translating tactile sensations into three-dimensional forms. In this way, design became a shared language, understandable even without the support of sight.

"BEAUTY CAN BE SEEN AND APPRECIATED EVEN THROUGH OTHER SENSES, LIKE TOUCH."

STEFANIA







Il Museo Tattile Statale Omero è un'istituzione unica dedicata all'accessibilità e alla multisensorialità nell'arte, pensata in particolare per persone cieche e ipovedenti. Fondato nel 1993 dal Comune di Ancona con il supporto della Regione Marche e ispirato dall'Unione Italiana Ciechi, è diventato museo statale nel 1999. Dal 2012 ha sede nella Mole Vanvitelliana, suggestivo edificio settecentesco sull'acqua, e dal 2017 espone la sua collezione in 1700 mq di spazi definitivi, arricchiti nel 2021 dalla sezione Design. Il percorso espositivo comprende oltre 200 opere, tra riproduzioni di sculture classiche e architetture celebri, modelli architettonici e sculture originali di artisti contemporanei come De Chirico, Pomodoro e Pistoletto. La sezione Design raccoglie 32 oggetti iconici, tra cui la Vespa Piaggio e la Moka Bialetti. Il museo è completamente accessibile: tutte le opere sono fruibili tattilmente, le didascalie sono in Braille e a forte contrasto, e sono disponibili audioguide, supporti tattili, e percorsi facilitati. Organizza laboratori didattici per scuole e famiglie, corsi di formazione sull'accessibilità museale e mostre itineranti. Infine, il Museo Omero si distingue per la sua attività di ricerca sulla tiflodidattica, realizzando sussidi tattili, modelli tridimensionali e libri accessibili. Pubblica la rivista "Aisthesis", dedicata all'arte e alla percezione multisensoriale, e offre consulenze per l'accessibilità ai beni culturali.

The Omero State Tactile Museum is a unique institution dedicated to accessibility and multisensoriality in art, specifically designed for blind and visually impaired individuals. Founded in 1993 by the Municipality of Ancona with the support of the Marche Region and inspired by the Italian Union of the Blind, it became a state museum in 1999. Since 2012, it has been located in the Mole Vanvitelliana, an evocative eighteenth-century building on the water, and since 2017, it has displayed its collection in 1,700 square meters of permanent exhibition spaces, enriched in 2021 by the Design section. The exhibition path includes over 200 works, including reproductions of classical sculptures and famous architectures, architectural models, and original sculptures by contemporary artists such as De Chirico, Pomodoro, and Pistoletto. The Design section features 32 iconic objects, including the Piaggio Vespa and the Bialetti Moka. The museum is fully accessible: all works can be explored through touch, captions are provided in Braille and high-contrast text, and there are audioguides, tactile supports, and facilitated routes available. It organizes educational workshops for schools and families, training courses on museum accessibility, and traveling exhibitions. Lastly, the Omero Museum stands out for its research in typhlodidactics, creating tactile aids, three-dimensional models, and accessible books. It publishes the magazine "Aisthesis," dedicated to art and multisensory perception, and provides consulting services on the accessibility of cultural heritage.



L'Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza di Bologna, fondato nel 1881, ha attraversato diverse fasi organizzative, mantenendo sempre l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale delle persone con disabilità visiva. Fino agli anni '70 ha supportato l'accesso agli studi superiori e universitari di numerosi studenti ciechi. In seguito, ha promosso l'inclusione scolastica attraverso la creazione del Centro regionale per la produzione dei materiali didattici, supportando l'inserimento di bambini ciechi nelle scuole pubbliche.

Per circa vent'anni, ha prodotto materiali didattici e tiflotecnici, tra cui libri di testo in Braille, e attivato corsi universitari per insegnanti di sostegno. Dagli anni '80 ha avviato corsi professionali per centralinisti telefonici e programmatori, rilasciando titoli riconosciuti con il supporto della Regione Emilia-Romagna. Parallelamente, ha promosso la diffusione di libri parlati e periodici audio per ciechi e ipovedenti su scala nazionale. Dal 1998, ha valorizzato l'arte accessibile con la creazione di un museo di opere tridimensionali e, più recentemente, ha sviluppato uno spazio sperimentale che unisce arte, tecnologia e percezione sensoriale. Negli anni '90 ha istituito un ambulatorio per l'ipovisione e un centro riabilitativo con ausili specifici e software dedicati.

L'istituto, appartenente alla Consulta tra Antiche Istituzioni Bolognesi, ha inoltre adattato la sua struttura per affrontare forme complesse di disabilità, integrando interventi per deficit sensoriali, fisici e psichici, e ponendosi come punto di riferimento a livello nazionale per la disabilità visiva e non solo.

"È DIFFICILISSIMO SPIEGARE CHE COS'È LA BELLEZZA, PERCHÉ LA BELLEZZA È UN CONCETTO ASSOLUTAMENTE INDIVIDUALE."

DANIELA

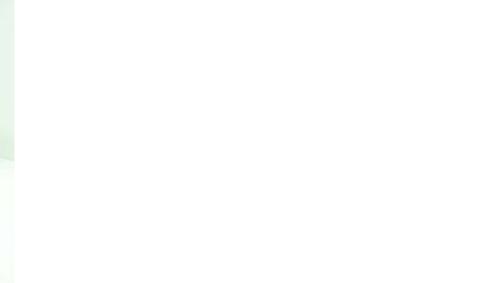
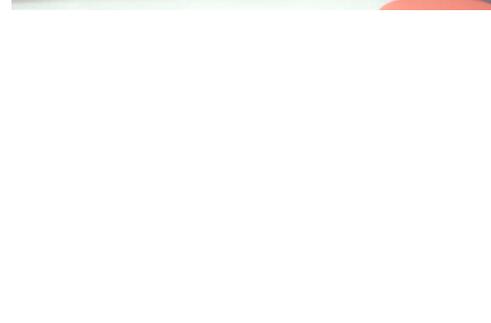
The Francesco Cavazza Institute for the Blind in Bologna, founded in 1881, has undergone various organizational phases while consistently pursuing its mission of promoting social inclusion for visually impaired individuals. Until the 1970s, it supported higher education and university access for numerous blind students. Subsequently, it promoted school inclusion through the creation of the Regional Center for the Production of Educational Materials, facilitating the integration of blind children into public schools.

For around twenty years, the institute produced educational and typhlo-technical materials, including Braille textbooks, and launched university courses for support teachers. From the 1980s, it started offering professional courses for telephone switchboard operators and programmers, issuing recognized qualifications with the support of the Emilia-Romagna Region. At the same time, it promoted the dissemination of talking books and audio periodicals for blind and visually impaired individuals on a national scale. Since 1998, the institute has been enhancing accessible art through the creation of a museum of three-dimensional works, and more recently, it has developed an experimental space that combines art, technology, and sensory perception. In the 1990s, it established a low vision clinic and a rehabilitation center equipped with specific aids and dedicated software.

The institute, a member of the Consulta tra Antiche Istituzioni Bolognesi, has also adapted its structure to address complex forms of disability, integrating interventions for sensory, physical, and mental impairments. It has positioned itself as a national reference point not only for visual disability but also for more comprehensive disability support.

"IT IS EXTREMELY DIFFICULT TO EXPLAIN WHAT BEAUTY IS BECAUSE BEAUTY IS AN ENTIRELY INDIVIDUAL CONCEPT."

DANIELA





RILASSANTE
COMO
FORMA DI ROMBO
LARGO
GRANDE
SPAZIOSO
ACCOGLIENTE
MOBILE
ALBERO
CANE
PARTITA E AUTOGR

12

13

design Debonademeo Studio e persone non vedenti e ipovedenti / visually impaired individuals

Aedo è il risultato finale di un percorso di accessibilità e design pensato per persone con disabilità visiva. Nasce da un processo di indagine e coprogettazione non convenzionale, in cui il design supera l'idea tradizionale di bellezza e propone un nuovo canone estetico basato sulla percezione. Questo divano non è stato concepito attraverso un approccio visivo, ma tattile: la sua forma è il frutto del dialogo, dell'osservazione e del confronto con chi esplora il mondo attraverso il tatto.

Aedo sovverte le regole percettive legate al colore e alle proporzioni visive, dando priorità alla matericità, alla funzionalità e a nuove modalità di interazione con l'ambiente domestico. Ogni dettaglio nasce dall'esperienza diretta delle persone ipo e non vedenti coinvolte, che hanno suggerito forme più accoglienti, profili morbidi e superfici differenziate per rendere la percezione più intuitiva e ricca di sfumature. L'incontro con le loro mani ha modellato un divano capace di comunicare senza bisogno della vista, dove ogni curva, ogni piega, ogni variazione di texture è pensata per essere scoperta attraverso il tatto.

Non un divano progettato "per" le persone non vedenti, ma "con" loro, per proporre un modello universale adatto a tutti. Evocando la figura classica degli aedi, i cantastorie ciechi che vagavano per le corti narrando miti ed eroi, il divano Aedo racconta e interpreta la meravigliosa quotidianità di chi lo utilizza. È un oggetto che parla a tutti, ricordandoci che il design non è solo immagine, ma esperienza.

Aedo is the final result of an accessibility and design journey conceived for visually impaired individuals. It emerges from an unconventional process of investigation and co-design, where design transcends the traditional concept of beauty and proposes a new aesthetic standard based on perception. This sofa was not conceived through a visual approach but rather a tactile one: its shape is the result of dialogue, observation, and interaction with those who explore the world through touch.

Aedo overturns perceptual rules related to color and visual proportions, prioritizing materiality, functionality, and new ways of interacting with the domestic environment. Every detail arises from the direct experience of the visually impaired and blind individuals involved, who suggested more welcoming shapes, soft profiles, and differentiated surfaces to make perception more intuitive and nuanced. The encounter with their hands shaped a sofa capable of communicating without the need for sight, where every curve, fold, and texture variation is designed to be discovered through touch. It is not a sofa designed "for" blind individuals but "with" them, proposing a universal model suitable for everyone. Evoking the classical figure of the aedi—blind storytellers who wandered through courts narrating myths and heroes—Aedo tells and interprets the marvelous daily life of those who use it. It is an object that speaks to everyone, reminding us that design is not just an image but an experience.

"DOVEVA ESSERE UN VIAGGIO NEL BUIO, UN VIAGGIO DI ANALISI INTERIORE... ABBIAMO INVECE INTRAPRESO UN VIAGGIO NELLA LUCE E NEL COLORE."

"IT WAS SUPPOSED TO BE A JOURNEY INTO DARKNESS, AN INNER ANALYSIS... BUT INSTEAD, WE EMBARKED ON A JOURNEY INTO LIGHT AND COLOR."

LUCA



"VOLEVAMO TRASFORMARE UN RACCONTO ORALE IN UN RACCONTO GRAFICO: IL BRAILLE DIVENTA UN ELEMENTO DECORATIVO, LEGGIBILE SIA AL TATTO CHE CON GLI OCCHI, CREANDO UN LINGUAGGIO DUPLICE TRA NON VEDENTI E VEDENTI."

"WE WANTED TO TRANSFORM AN ORAL STORY INTO A GRAPHIC NARRATIVE: BRAILLE BECOMES A DECORATIVE ELEMENT, READABLE BOTH BY TOUCH AND SIGHT, CREATING A DUAL LANGUAGE BETWEEN BLIND AND SIGHTED PEOPLE."

DARIO



IN COLLABORAZIONE CON /
IN PARTNERSHIP WITH
MUSEO TATTILE OMERO ANCONA
ISTITUTO DEI CIECHI FRANCESCO CAVAZZA BOLOGNA
ARCHITETTO FABIO FORNASARI

PROGETTO CURATORIALE /
CURATORIAL PROJECT BY
DEBONADEMEO STUDIO
VALENTINA BIGIARINI

PHOTO / VIDEO
SAVERIO FEMIA
STEFANO BISULLI

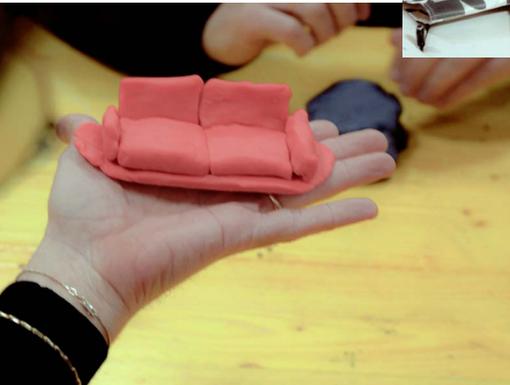
PERSONE IPO E NON VEDENTI /
VISUAL IMPAIRED PEOPLE
SIMONE, CHRISTIAN, ROBERTA, STEFANIA,
ALDO, DANIELA, MARCO, CAMILLA, GENNARO,
GIOVANNI, MARIANO, ANTONIO, VICTOR
E I CORSISTI DELL'ISTITUTO FRANCESCO CAVAZZA

CANI GUIDA / SEEDING EYE DOGS
ITALO, JULIETTE

GRAPHIC & IMAGE
VZNSTUDIO

ART DIRECTION & SET UP
DEBONADEMEO STUDIO





adrenalina[®]

