

DISTANZA SPAZIALE

Viaggio spaziale tra 60 e più progetti
che hanno rivoluzionato il mondo
del design durante la pandemia covid-19

DISTANZA SPAZIALE

Università degli Studi di Genova
- Scuola Politecnica -
Dipartimento Architettura e Design

Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento

Progetto di Tesi Magistrale in Exhibit Design

marzo 2021

Candidati:
Sandra Esposito
Anna Franzoni
Greta Spinelli
Relatore: Alessandro Valenti



Università
di Genova

PREFAZIONE

In questa situazione, così complessa e stimolante, il design si conferma cruciale strumento di trasformazione della realtà, per metterla in sintonia con le aspettative e le esigenze della persona. Il design, in un tale contesto, rileva per quelle che sono le sue funzioni e le sue applicazioni più avanzate e contemporanee, in quanto non solo strumento di progettazione di beni e servizi, ma anche prezioso mezzo per la definizione e la modulazione di reti e sistemi. Nell'attuale e drammatico frangente, fortemente condizionato dalla pandemia del coronavirus, si è così tacitamente attivata e si sta sviluppando – in Italia e nel Mondo – una grande operazione di design, con la riprogettazione di sistemi di relazioni, assetti di alleanze, modalità di interazione. Tutti questi cambiamenti a livello sociale hanno portato a una nuova concezione di spazi e di interazioni, tenendo conto del distanziamento sociale, introducendo aspetti di condivisione innovativi e progettando un nuovo modo di interagire.



MERCURIO

VENERE

TERRA

MARTE

GIOVE

SATURNO

URANO

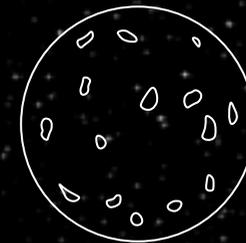
NETTUNO

PLUTONE

INDICE

Mercurio	INTRODUZIONE	p. 11
Venere	CONCEPT	p. 25
Terra	CORPO	p. 41
Marte	EVENTO	p. 69
Giove	OGGETTO	p. 99
Saturno	INTERNO	p. 133
Urano	ESTERNO	p. 151
Nettuno	CONCLUSIONE	p. 175
Plutone	BIBLIO/SITOGRAFIA	p. 179

INTRODUZIONE



MERCURIO

DISTANZA

/di'stantsa/ s. f [dal lat. distantia, der. di distare «distare»]. - 1. La lunghezza del tratto di linea retta (nell'ordinario spazio euclideo, altrimenti del tratto di geodetica) che congiunge due punti (e che s'identifica col concetto del minimo percorso tra questi), o, più genericamente, la lunghezza del percorso fra due luoghi, due oggetti, due persone

SPAZIO

spàzio s. m. [dal lat. spatium, forse der. di patēre «essere aperto»]. - 1. Con valore assol., il luogo indefinito e illimitato in cui si pensano contenute tutte le cose materiali, le quali, in quanto hanno un'estensione, ne occupano una parte, e vi assumono una posizione, definita mediante le proprietà relazionali di carattere qualitativo

IL CONCETTO DI "DISTANZA"

Ognuno di noi nella quotidianità stabilisce inconsciamente una determinata distanza in base alle persone che lo circondano.

È proprio il modo in cui l'individuo utilizza lo spazio e quanta vicinanza o distanza mette tra sé e l'altro che introducono il concetto di prossimità come segnale comunicativo da non sottovalutare.

Con la pandemia covid-19, il concetto di distanza ha acquistato sempre più importanza nel mondo; così, il progetto di tesi "Distanza Spaziale" mette in mostra una grande varietà di progetti di design, ideati nell'ultimo anno per fare mantenere la distanza di sicurezza tra le persone. Ma come si può spiegare un concetto, così astratto, come la distanza?

Per prima cosa, non si può parlare di distanza, se prima non si è chiarito il concetto di prossemica; il termine inglese proxemics, derivato di proximity, "prossimità", è stato introdotto dall'antropologo americano E.T. Hall negli anni Sessanta del XX secolo per indicare lo studio dello spazio umano e della distanza interpersonale nella loro natura di segno.

Una classificazione possibile delle distanze umane, ricavata da Hall, utilizzando un campione di individui americani, comprende i casi di seguito elencati, all'interno dei quali è possibile distinguere una fase di vicinanza e una fase di lontananza.

a) Distanza intima - La fase di vicinanza è il caso del contatto erotico o della lotta, o comunque quello di un alto grado di coinvolgimento corporeo diretto, in cui i recettori dell'odore e del calore forniscono impressioni vivaci e la distanza è così ravvicinata da impedire una visione chiara e distinta. La fase di lontananza riguarda una distanza compresa tra i 15 e i 45 cm.

b) Distanza personale - La fase di vicinanza va da 45 a 75 cm; a questa fase appartiene ancora una certa intimità di coinvolgimento.

La fase di lontananza va da 75 a 120 cm; costituisce il limite del 'dominio fisico', e l'altro può essere toccato al massimo sfiorando le sue dita a braccia tese; la visione si fa più nitida e non si avverte più il calore corporeo, mentre l'olfatto percepisce quasi esclusivamente l'odore dei cosmetici o quello del respiro.

c) Distanza sociale - La fase di vicinanza (da 1,20 a 2,10 m) è la distanza alla quale si trattano gli affari impersonali ed è di solito mantenuta negli incontri occasionali o durante i convenevoli.

La fase di lontananza (da 2,10 a 3,60 m) riguarda gli incontri e le trattative di carattere molto formale.

d) Distanza pubblica - La fase di vicinanza (da 3,60 a 7,50 m) riguarda riunioni assai informali.

La fase di lontananza (da 7,50 m in poi) è la distanza

della massima inaccessibilità pubblica, come nel caso degli uomini politici, ma non solo; essa implica un'esaltazione generale della mimica, della postura e della modulazione vocale, dal momento che a tale distanza si adombrano i caratteri somatici individuali e si rende così necessario marcare la presenza di sé per renderla meglio percepibile.

La disposizione dei corpi nello spazio esprime la relazione sociale tra persone; c'è, quindi, da tenere in considerazione che l'esperienza vissuta da ciascun individuo è profondamente caratterizzata dalla cultura di appartenenza oltre che dalla lingua, e la percezione dello spazio e la funzione della distanza interumana sono un caso eclatante di come a differenti mondi culturali corrispondano differenti mondi percettivi.

Basandosi sulle distinzioni di Hall, Richard Lewis ha dato una categorizzazione più complessa delle culture in base al loro approccio al linguaggio non verbale (i mo-

delli di comportamento culturale distinti nel "The Lewis Model"). Il gruppo Attivo Lineare è, appunto, lineare nella sua identificazione: fa parte delle culture senza contatto, vede comportamenti riservati ma diretti, tanto da essere percepiti come freddi, e si riscontra nei paesi di lingua anglosassone e nel Nord Europa.

Il gruppo Reattivo è sempre riferito alle culture senza contatto, caratterizzato da azioni concilianti ed è tipico della maggior parte dei paesi asiatici (ad eccezione del sub-continente indiano, che è ibrido).

Il gruppo Multi – Attivo è invece eterogeneo e rappresenta le culture di contatto: le azioni mostrano le emozioni, sono calde e impulsive. Ne fanno parte l'Europa meridionale e i paesi del Mediterraneo, il Sud America, l'Africa sub-sahariana, l'India, il Pakistan e la maggior parte degli slavi.

Sulla base della visione di Richard Lewis, come si affronterà il distanziamento sociale, imposto dalla pandemia Covid-19, nelle diverse culture?

La locuzione "distanza sociale" è entrata nel nostro lessico quotidiano a partire dalla fine di febbraio del 2020, momento in cui le istituzioni hanno iniziato a fornire indicazioni ufficiali sugli interventi da attuare per contrastare l'epidemia covid-19.

Le "misure di distanziamento sociale" puntano a ridurre la frequenza dei contatti, aumentando la distanza fisica tra gli individui, e riducendo così il rischio di trasmissione del virus da persona a persona.

A causa dell'emergenza Covid-19, quindi, molti governi, tra cui anche quello italiano, hanno emanato alcuni provvedimenti per stabilire delle nuove norme prossemiche che includono la distanza minima di un metro tra le persone, evitando il contatto fisico e così anche la diffusione della pandemia. Queste nuove norme prossemiche stanno portando conseguenze in tutto il mondo sia a livello sociologico che culturale; esistono, infatti, culture ad alto contatto, che registrano una distanza minore fra individui, e, viceversa, culture a basso contatto, che vivono lo spazio con un confine

prossimo. Nei paesi mediterranei in generale, ma soprattutto in Italia, quanto è comune scambiarsi un abbraccio, stringersi la mano o salutarsi con un bacio prima di una partenza?

Il distanziamento sociale ha messo a dura prova le "popolazioni di contatto", cioè tutte quelle popolazioni che vengono definite da Richard Lewis come gruppo "Multi-Attivo" e che vivono lo spazio in maniera ravvicinata. Paesi europei come Italia, Francia e Spagna, sono stati colpiti quindi maggiormente rispetto a quei paesi che, secondo il "The Lewis Model", fanno parte dei gruppi "Attivo Lineare" e "Reattivo".

Pensiamo al "ciao" dei giapponesi: altro non è che un inchino composto del capo senza alcun contatto, oppure pensiamo alla prossimità che si mantiene in Giappone normalmente durante le riunioni: 5 piedi, e cioè poco più di 1 metro e mezzo - misura che si avvicina alla distanza di sicurezza da mantenere durante la pandemia.

L'uso dello spazio relazionato al corpo è, quindi, molto importante nelle diverse culture; è un tema che ha radici storiche molto antiche e dipende anche dalla densità di popolazione. La rivista "Socialmettle" sostiene che, sui mezzi pubblici, i giapponesi mostrino uno spazio personale ridotto a causa dell'alta densità di popolazione, mentre gli europei e i nordamericani abbiano uno spazio personale maggiore, perché la densità è più bassa. Il distanziamento sociale, che non può essere uno studio a priori ma una ricerca sulla base di evoluzioni evidenti, sarà sicuramente vissuto diversamente nel mondo.

I sociologi preannunciano già che il distanziamento sociale metterà in atto uno dei più grandi esperimenti sociologici di massa mai visti prima; si apprestano a seguirlo con grande interesse confidando nella capacità della società di riadattarsi e reagire efficientemente all'emergenza, ricorrendo a nuove strategie per trovare una "nuova dimensione spaziale".

LA DISTANZA E LO SPAZIO NEL MONDO DEL DESIGN

Quando si parla di distanziamento sociale, si deve tenere conto del concetto di spazialità. Lo spazio, inteso in modo fisico, è uno dei punti cardine della progettualità; per questo discipline come l'architettura e il design sono state fondamentali per affrontare la pandemia Covid-19.

Da dove incominciare?

Per migliaia di anni, gli architetti si sono preoccupati di realizzare ambienti che fossero posti sicuri da vivere, che custodissero le tendenze dell'abitare come pratiche affidabili e allo stesso tempo protette dalla diffusione di malattie. Il design, nelle case così come nelle città, con il passare del tempo, ha acquisito sempre più importanza, ridisegnando zone domestiche e urbane da frequentare senza paura e realizzando progetti atti ad accompagnare i diversi stili di vita.

L'attuale pandemia mondiale ha in effetti messo in evidenza l'esigenze pressanti e già note del nostro tempo – come ad esempio garantire cure pubbliche per tutti, realizzare soluzioni abitative dignitose per milioni

di persone, affrontare l'emergenza climatica, calmierare le crescenti disuguaglianze sociali ed economiche –, ma ha anche sollevato esigenze del tutto nuove, strettamente collegate all'attuale emergenza, come la necessità di configurare spazi per il lavoro da remoto e di immaginare nuove modalità per mantenere relazioni sociali in piena sicurezza. Questi temi, ai quali si aggiungono il bisogno di vivere in armonia con l'ambiente naturale e la consapevolezza diffusa dell'impatto che ogni oggetto prodotto ha sul pianeta, sono stati alla base dei 500 progetti realizzati da architetti, designer e studenti, che hanno risposto all'emergenza, restituendo alla società nuove soluzioni progettuali consultabili sul sito di London Design biennale. Questo è solo un esempio di come la disciplina del design e della progettazione possa mettersi a servizio della società, cercando nuove soluzioni creative e del tutto innovative per migliorare la vita delle persone in piena pandemia mondiale. Questa emergenza, se affrontata con capacità di visione,

potrebbe diventare una storica opportunità per avviare un percorso concreto verso un serio progetto di rivalutazione dello spazio, investendo nei settori della progettazione e delle costruzioni parte delle ingenti risorse, rese disponibili dai nuovi equilibri economici internazionali. Con l'arrivo della pandemia Covid-19, questo anno è stato traumatico per tutti, ma ha messo in gioco tre diversi elementi fondamentali del progettare: gli ambienti e gli spazi di vita per l'uomo; la comunità e il digitale; le strategie per affrontare l'emergenza. Dopo i mesi del lockdown, con lo stop alle produzioni e la chiusura dei negozi, le aziende sono ripartite in velocità per recuperare il tempo perduto, nonostante molta incertezza sul futuro.

Sono stati immaginati e sviluppati oggetti e servizi per la prevenzione della diffusione del virus. Sono state messe a punto nuove modalità per offrire servizi destinati alle fasce più deboli della popolazione e nuove idee per bar e ristoranti, uffici pubblici e privati, coerenti

con i nuovi standard di igiene pubblica. Gli ambienti e gli spazi di vita si sono improvvisamente ristretti fisicamente, ma dilatati nel virtuale, trasformati nel nostro hub personale, luogo di lavoro, tempo libero e familiare. Città, case e uffici sono stati tutti da ridisegnare, per esigenze di sicurezza, privacy, rumore, flessibilità di usi e funzioni.

I NUOVI ORIZZONTI DELL'EXHIBIT DESIGN

Il 2020 è stato, quindi, un anno di cambiamenti in molti ambiti, soprattutto in quello del design. Analizzando più nello specifico, l'Exhibit Design è l'ambito che si è dovuto maggiormente riadattare all'emergenza Covid-19. Inizialmente rimandati eventi come il Salone del Mobile, manifestazioni, mostre, esposizioni o allestimenti aperti al pubblico, si sono adottate strategie che hanno portato alla fruizione, almeno parziale, dei contenuti degli eventi, pur osservando normative legate al distanziamento sociale. Successivamente, però, con l'annullamento di qualunque evento in presenza, e l'arrivo del lockdown, i designer hanno dovuto trovare soluzioni alternative per consentire la fruizione dei contenuti.

Sicuramente, la possibilità di non poter più vivere gli eventi in presenza ha stimolato la creatività dei molti designer che, nonostante restrizioni, sono riusciti a trovare nuovi modi di vivere l'Exhibit Design. Un mezzo importante per la progettazione di eventi è stato sicuramente il mondo digitale; grazie a

tecnologie digitali, quali l'AI (Intelligenza Artificiale) o l'IoT (Internet of Things), infatti, sono state realizzate comunicazioni digitali e strategie di allestimenti multimediali che hanno dato vita a nuovi ambienti espositivi.

Nonostante la pandemia Covid-19, grazie alle nuove tecnologie, supportate da piattaforme come social e siti, gli utenti hanno avuto la possibilità di far parte comunque di un evento, di visitare un museo o di guardare una mostra, semplicemente stando seduti comodi sulla poltrona del proprio salotto o sulla sedia di una scrivania.

Nel mondo dell'Exhibit Design si è puntato, quindi, ad arrivare nelle case della gente, nonostante la distanza, cercando di coinvolgere le persone in esperienze che potessero restituire loro, anche solo in minima parte, la quotidianità persa durante questo anno così duro e difficile.

“Condivisione” e “coinvolgimento” sono state le parole chiave per contrastare ogni distanza.

I designer sono stati chiamati a rispondere alle esigenze di una società colpita da un'emergenza del tutto inaspettata, portando avanti una progettualità basata sul concetto di creatività, hanno realizzato prodotti ed esperienze che permettessero al singolo individuo di sentirsi parte di qualcosa di più grande, hanno sviluppato un'ampia rete virtuale in grado di connettere persone in ogni angolo del mondo. Questo ragionamento ci porta alla seguente osservazione: perché si usa il termine distanziamento sociale quando in realtà è un distanziamento fisico? La pandemia ha dimostrato che, nonostante il distanziamento fisico, la società di oggi è in grado di contrastare ogni distanza. Sicuramente una disciplina che ha reso possibile questa connessione è il design, che grazie a nuovi modi di progettare ha fatto da ponte per oltrepassare le barriere del distanziamento e compiere un passo verso il riavvicinamento, tramite la

condivisione di esperienze.

Sulla base di queste riflessioni è stata sviluppata la mostra “Distanza Spaziale”, progetto di tesi in Exhibit Design di laurea magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento. Il progetto è stato pensato, nonostante la pandemia Covid-19, per restituire la stessa sensazione che si proverebbe nel vedere una mostra fisica, ridimensionandola in base ai mezzi che abbiamo oggi per poterla vivere.

L'intento di questo progetto è stato quello di smaterializzare una mostra fisica, oltrepassando i limiti del distanziamento interpersonale attraverso il mondo virtuale. Da qui l'idea di realizzare una mostra audiovisiva, supportata da un catalogo on-demand e dalla realizzazione di un profilo Instagram per la comunicazione. La mostra audiovisiva mette in esposizione un archivio selezionato di progetti di design realizzati da marzo 2020 a marzo 2021, che hanno rivoluzionato e migliorato la vita della società durante il periodo di pandemia Covid-19.

CONCEPT



VENERE

Sono sempre più numerose e svariate le iniziative online messe in atto da istituzioni museali ed espositive per superare l'inaccessibilità causata dal covid-19. Museo e digitale sono quindi due facce di una stessa medaglia che rappresenta la nostra contemporaneità. In questa terza fase di chiusura la cultura è nuovamente stata allontanata fisicamente dalle sue comunità. Ma è cambiata la reazione dei singoli musei. Oggi assistiamo alla generale domanda da parte dei musei di conoscere e di scambiare esperienze online anche in diretta all'interno di incontri pubblici: vanno in questo senso molti progetti di allestimenti virtuali in ambienti metaforici, che permettono di entrare in contatto con le opere esposte. Quindi non stiamo assistendo alla fine del museo. Basta rivolgere lo sguardo al passato per vedere quante volte il museo abbia cambiato forma per adattarsi al contesto e alla domanda di cultura della comunità. Le collezioni, il loro studio e la loro valorizzazione sono e restano elementi centrali. Servono gli strumenti per farli conoscere e il digitale è il migliore veicolo che abbiamo oggi a disposizione.

Per queste ragioni, Distanza Spaziale, si colloca esattamente come risposta a queste necessità; è stata concepita, sfruttando il digitale, riconvertendo il concetto di mostra e analizzando lo scenario attuale del design durante la pandemia. Distanza Spaziale è una mostra digitale nella quale sono presentati "60 e più progetti di design", che hanno cambiato e migliorato il nostro modo di vivere, permettendoci di coesistere col covid. E' contestualizzata all'interno di un paesaggio spaziale, metafora del viaggio, che va da Terra a Urano: a ogni pianeta è collegata una tematica saliente del periodo storico attuale. La Mostra si svolge attraverso tre diversi supporti, che conducono il visitatore nel viaggio spaziale tra pianeti e progetti: l'audiovisivo, che rappresenta il contenuto principale; il catalogo, non più cartaceo ma on-demand; Instagram come canale digitale. I tre supporti, che collegati tra loro offrono tutti gli elementi, sono consultabili però anche separatamente. L'allestimento scomposto evidenzia ciò che durante la pandemia non è stato più reso possibile, ovvero visitare un'esposizione in totale libertà.

AUDIOVISIVO

Tecnica: Found Footage

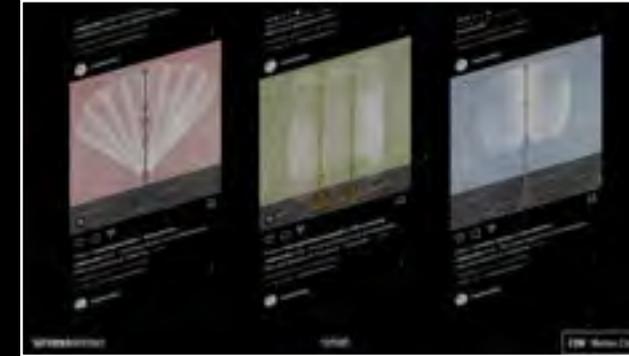
Durata: 11:30'

Fruizione: IGTV - Youtube

"Distanza Spaziale", mostra audiovisiva, è stata realizzata tramite la tecnica del Found Footage, ovvero la tecnica di montaggio di metraggi già esistenti. La scelta di tale approccio rispecchia e interpreta il concetto di distanza. Il materiale proveniente da fonti web è caratterizzante della produzione stessa, in quanto rappresenta l'unica possibilità di rappresentare e mostrare le opere. L'intero montaggio è progettato per descrivere il viaggio spaziale che percorre il tragitto tra il pianeta Terra fino a Urano. Ogni pianeta ha caratteristiche diverse che illustrano il tema trattato. Il percorso è accompagnato da una voce narrante, costante, che accompagna il visitatore alla scoperta dei pianeti. La narrazione, che va di pari passo con gli altri supporti, ha lo scopo di spiegare e approfondire gli aspetti salienti dei "60 e più progetti" portati in mostra. Il montaggio è scandito da un ritmo rapido, intervallato da momenti di quiete, forte richiamo all'assenza di gravità. La produzione sarà fruibile dal 23/03/2021 sul canale Instagram della mostra (distanza.spaziale) e sulla pagina Youtube.



Terra: Montaggio incentrato sul corpo; protagonista del primo pianeta è l'interazione tra corpo e oggetto; la scansione temporale e i momenti di attesa pongono l'attenzione sulle movenze dei personaggi che indossano maschere o abiti.



Saturno: Separazione in tutte le sue forme, sia in termini di scelta dei progetti che di tecniche di montaggio. In questo caso l'attenzione è posta sulla tridimensionalità dei progetti e sulla loro matericità che viene resa ancora più percepibile.



Marte: Scansione temporale rapida e dinamica; l'attenzione è posta sugli eventi e su come questi ultimi siano improvvisamente cambiati, dando spazio, quindi, a nuove esperienze concentrate soprattutto sull'aspetto visivo e sonoro.



Urano: Il concetto di "città" è protagonista. L'attenzione è focalizzata sulla separazione degli spazi urbani e sull'interazione tra uomo e ambiente.



Giove: La gestualità richiesta per l'uso dei vari oggetti proposti in mostra, è il fulcro di questa parte di montaggio. L'attenzione viene posta sulle movenze, sugli utenti e sul prodotto.

CATALOGO ONDEMAND

Il catalogo on-demand, della mostra Distanza Spaziale, è un innovativo spazio progettato per aiutare i visitatori ad approfondire i "60 e più progetti" presentati nell'audiovisivo. Immagini e approfondimenti permetteranno agli utenti di immergersi maggiormente in questo viaggio. Il catalogo, al passo con i tempi, è fruibile online e segue l'ordine dei pianeti collegati alle tematiche, supportando così il visitatore durante la visione.

INSTAGRAM

L'audiovisivo è inoltre supportato e pubblicizzato nella pagina Instagram "distanza.spaziale". Il punto di forza della parte social della mostra è la connessione tra i progetti e gli ideatori tramite tag. I visitatori perciò potranno facilmente consultare i lavori dei designer e immergersi totalmente nel viaggio anche grazie alla visione di brevi clip che riassumono e contestualizzano il pianeta e la tematica.

PIANETI

Terra-Corpo:

Durante il lockdown siamo stati sottoposti a moltissime limitazioni tra cui quella fisica. La pandemia, che ha imposto l'isolamento e il distanziamento fisico, ha comportato un ripensamento e una riorganizzazione dello spazio che noi occupiamo.

Il Corpo perciò è stato il primo ambito di analisi e di riprogettazione. Per garantire sicurezza è stato necessario ricorrere all'ideazione di nuovi indumenti, tra cui maschere e vestiti, che grazie alla loro forma e struttura permetteranno di mantenere la distanza, senza dimenticare creatività ed eleganza.

Marte-Evento:

Successivamente, l'analisi si amplia di scala.

Con la salute e la sicurezza come priorità assolute, è stato necessario riprogrammare la maggior parte degli eventi di design, e talvolta annullarli definitivamente.

L'emergenza coronavirus ha costretto diverse nazioni a prendere provvedimenti su eventi pubblici spesso molto attesi, tra i quali il Salone del Mobile di Milano e la Biennale di Architettura di Venezia.

Abbiamo assistito ad una vera e propria ri-ideazione del sistema, analizzata e mostrata nel pianeta Marte, emblema di tutto ciò che durante il lockdown si è fermato e che successivamente è ripartito con strumenti e modalità di fruizione differenti.

Giove-Oggetto:

La ripresa della vita post covid è stata resa possibile anche grazie a una serie di oggetti pensati ad hoc o

riprogettati. I professionisti del design si sono uniti in questo periodo di emergenza per provare a rispondere alla paura e alla sfiducia, dando spazio alla creatività, alla bellezza, all'arte e alla condivisione con progetti innovativi e sicuri.

Saturno-Interno:

L'essere forzatamente chiusi in casa per settimane ha spinto molti a trovare modi non convenzionali per connettersi con i colleghi, gli amici, la scuola e la famiglia. Abbiamo passato questo tempo nella nostra casa cercando di abituarci al radicale cambiamento di stile di vita che il virus ha portato. E la casa è tornata a essere vista come un nido accogliente che protegge da quello che c'è fuori anche chi prima ci spendeva poco del proprio tempo. Questo ha restituito centralità alla sfera domestica e ha portato molti a voler investire per migliorare gli ambienti in cui vivono. Proprio per queste ragioni, sul pianeta Saturno, vengono mostrate le soluzioni più contemporanee e minimaliste che i designer hanno studiato per case e uffici.

Urano-Esterno:

Per molte città e per i loro abitanti la riprogettazione significa ideare strategie di piccole dimensioni per evitare la diffusione della malattia.

Le città funzioneranno in modo leggermente diverso dopo la pandemia. Designer e progettisti hanno messo in opera soluzioni più o meno complesse al fine di mantenere la distanza tra le persone, senza che queste debbano rinunciare a vivere gli spazi urbani.

CORPO

Maschere

Abiti

- Key Workers - Freyja Sewell
- Quarantaine Vestimentaire - Jeanne Vicerial
- Resilience - Miranda Marquez
- Face Masks - Yrúrarí
- Project 3 - Noah Wangerind
- iSphere - Plastique Fantastique
- BLANC - Blanc
- Structure - Veronica Toppino
- Well-Distance-Being - Livable
- The Petticoat Dress - Multiply
- Change - Viktor & Rolf
- Stuck-at-Home Masquerade - Santa Kupča
- Micrashell - Production Club
- Bounding Spaces - Anna Dienemann

EVENTO

Sfilate

Mostre

Digitale

Contest

- Moschino Marionette - The J. H. C. Creature
- Sfilata Primavera 2021 - Balmain/ Rousteing
- Triennale Decameron - Triennale Milano
- Closer, Still - Southern Guild
- MAXXI Casa Mondo - Formafantasma
- The Mindcraft Project - Wang & Söderström
- Imagined, for uncertain times - Soft Geometry
- IperHotel - Ludovica e Roberto Palombo
- Sound of the Earth - Yuri Suzuki
- Le Mythe Dior: F/W 2020-2021- Dior
- Sidewalk Widths NYC - Meli Harvey
- Where We Stand - David Michon
- The Lockdown Dialogues - Zanata T. Head
- Kilómetro Zero - Sanna Völker
- Connected Furniture - Design Museum London

OGGETTO

Nati per

Loop - JPA Design
 Oblio, Lexon - Simonelli e Quaglio
 The Pebble - Pentatonic/ I Am Other
 Alma - March Gut
 The New Normal- Studio Boir
 Ar_CO - studio M3
 Safe Spacer- IK Multimedia
 Isola - Ponti Design Studio
 Passerella - Arturo Tedeschi
 Sequel seat - Benjamin Huberta
 Shield - Antonio Lanzillo & partners
 CoronaCrisisKruk - Object Studio
 Walking Stick- Center for Optimism
 BOB-19 - Thomas Bernstrand Stefan Borselius
 Elbow Sock - Raw Color
 Discovery Space - Ernesto Gismondi Artemide
 Benched - Fahrenheit

Riprogettati

ESTERNO

C'ENTRO - SBGA
 Here Comes The Sun - Paul Cocksedge
 Parc de la Distance - Studio Precht
 Physx - Cosimo Scotucci
 Stodistante - Caret Studio
 High Line a New York - Pentagram
 Padiglione russo- Sknypl
 Cartelli - Dylan Coonrad
 Toolkit - Brooklyn Isometric Studio
 Studio Fata Morgana - Hozan Zangana
 UnConfined Beach - JAJAxD

INTERNO

Separè

COV - Matteo Cibic
 Hinoki Dividers Light Distance - F. Biasi/Manerba
 Room Dividers - Dutch Invertuals
 Plex'eat - Christophe Gernigon
 Capsule by Casala - Kateryna Sokolova
 Qworkntine - Mohamed M.Radwan
 Avion - Keith Melbourne
 Serres séparée - Mediamatic
 Ball - Lmnts Outdoor Studio

Capsule

TERRA

TERRA - CORPO:

L'utilizzo della mascherina è diventato ormai obbligatorio per tutti i cittadini che devono spostarsi fuori dalla propria abitazione. Questo ovviamente ha fatto crescere la domanda di tale oggetto: mediamente ne viene richiesta una quantità pari a 130 milioni al mese. Diversi designer hanno ideato soluzioni più o meno creative: non limitandosi alle semplici mascherine chirurgiche fatte per contrastare il virus ma dando vita a vere e proprie maschere.

Dalle maschere ai vestiti, sono diversi i progetti che hanno reso possibile il distanziamento grazie anche strutture e supporti. Rispondendo alla domanda di allontanamento sociale, il fashion e il product design, hanno ideato vestiti che aiutano a non perdere l'interazione sociale. Ora più che mai, siamo sospettosi delle persone nelle immediate vicinanze, vedendole come una minaccia.

La distanza - immaginaria o meno - diventa una protezione che però potrebbe essere attaccata e distrutta molto facilmente. Il vestito funziona come uno strumento preventivo, restituendo comfort, emanando la sensazione che il contatto sociale sia ancora possibile, semplicemente indossando abiti.



CORPO



Key Workers - Freyja Sewell

Key Workers - Freyja Sewell

La designer londinese Freyja Sewell durante la prima ondata del virus, più precisamente a Giugno 2020, ha progettato otto maschere decorative, realizzate con oggetti comuni tra cui feltro, vasetti di yogurt e triangoli del tavolo da biliardo, in onore dei lavoratori chiave nella lotta contro il coronavirus. Sewell ha intrapreso il suo progetto artistico "Key Workers" nel tentativo di ringraziare, in termini visivi, coloro che hanno lavorato duramente durante la pandemia. Le maschere non sono intese come dispositivi di protezione individuale (DPI) ma sono piuttosto funzione celebrativa. Ciascuna maschera rappresenta uno degli otto principali gruppi di lavoratori chiave delineati dal governo (inclusi l'assistenza sanitaria e sociale, l'istruzione e l'assistenza all'infanzia, i servizi pubblici chiave e il governo locale e nazionale, lavoratori dell'industria alimentare e di altri beni necessari, personale di pubblica sicurezza e sicurezza nazionale, servizi di pubblica utilità, personale di comunicazione e servizi finanziari e lavoratori dei trasporti). Ogni maschera ornamentale è stata realizzata utilizzando solo i materiali che Sewell aveva in casa. Questi materiali sono totalmente riciclati, rigenerati o biodegradabili. La designer ha attinto alle mode e agli stili che si trovano nei film di fantascienza e dal buddismo durante la creazione dei pezzi, che danno molta importanza alla simmetria. La collezione è stata poi messa in mostra sulla pagina instagram della designer.



Quarantaine Vestimentaire - Jeanne Vicerial

Quarantaine Vestimentaire - Jeanne Vicerial

La borsista francese, Jeanne Vicerial, ha conseguito un Dottorato di Ricerca in Fashion Design con il suo progetto, Clinique Vestimentaire. All'alba del lockdown che ha immobilizzato l'Italia intera, paralizzando a mano a mano l'intera Europa, Jeanne Vicerial, confinata nelle maestose mura di Villa Medici, decide di dedicare tutto il suo tempo alla pratica e allo studio, condividendo giornalmente il proprio operato. Il progetto Quarantine Vestimentaire, è nato il giorno dopo il decreto italiano che annunciava la chiusura delle attività e il confinamento. Inizialmente l'idea era quella di proporre una cronaca giornaliera che desse spunti diversi da

quelle dei classici mezzi di comunicazione.

La creatività e la ricerca dei modelli firmati dalla fashion designer si sviluppano sulla base di nuovi principi di creazione tessile passando, in questo caso, da bustini floreali a cappelli coprenti, da maschere "paraboliche" ad abiti, condivisi giornalmente sulla sua pagina instagram. Un racconto della quarantena tramite immagini, colori vivaci e rimandi ad altre culture, capaci di scacciare quell'alone di tristezza e di sospensione derivato dal forzato isolamento, che si è tradotto in una mostra online sul profilo instagram della designer.

Resilience - Miranda Marquez

Diversi sono i progettisti che durante il lockdown hanno sfruttato le potenzialità delle stampanti 3D per continuare a produrre e progettare le proprie creazioni. Durante questo periodo la progettista Miranda Marquez, in isolamento nella città di Barcellona, ha avviato a Luglio 2020 la prima collezione autoprodotta di capi d'abbigliamento con la volontà di proporre alla società un nuovo modo di produrre e condire la moda. L'idea che sta alla base del progetto Resilience è un file scaricabile gratuitamente che può essere utilizzato liberamente da qualsiasi persona in possesso di una stampante 3D permettendogli di produrre a casa propria dei capi d'abbigliamento. Si ha così un'idea democratica che sfrutta le potenzialità delle nuove tecnologie e che si propone come spunto di riflessione o come nuova base di partenza per l'intero circuito della moda aprendo così la strada a nuove possibilità e metodi di produzione. Il progetto Resilience è un approccio ottimistico e artistico all'attuale situazione pandemica. Dimostrando la capacità umana di costruire anche in una situazione precaria, permettendoci di fiorire e di poter immaginare il mondo da zero.



Resilience - Miranda Marquez

Face masks - Yrúrarí

La pandemia da Covid-19 ha focalizzato nuovamente l'attenzione (forse per l'aumento del tempo libero a disposizione durante il periodo di lockdown) su hobby e abilità manuali da tempo accantonate. La designer islandese Yrúrarí Jóhannsdóttir, nota più semplicemente come Yrúrarí, durante la quarantena forzata, ha sperimentato nuove forme di maglieria, producendo mascherine artistiche. A partire dai primi giorni di aprile 2020, ha iniziato a "scarabocchiare" nuove proposte visive, ironiche ed esagerate, per i suoi lavori a maglia. L'idea è che la loro forma mostruosa incoraggerebbe le persone a stare lontano da chi lo indossa, garantendo quindi la distanza sociale. Si tratta di mascherine caratterizzate da labbra giganti, lunghe lingue e persino bretelle. I suoi ultimi modelli sempre più eccentrici e spaventosi, prevedono forme extraterrestri verdi e lingue simili a serpenti che trasformerebbero chi lo indossa in Medusa. Tali mascherine sono diventate sempre più accattivanti e popolari tanto che la designer si è affrettata a specificare che sono state create esclusivamente come oggetti intriganti e stimolanti per incoraggiare la creatività e, soprattutto, il distacco sociale.

**Project 3 - Noah Wangerin**

Il designer industriale Noah Wangerin ha ideato una raccolta di tre oggetti di design in risposta alla pandemia globale del 2020: uno schermo facciale filtrato, una sedia a sdraio da esterni e un purificatore d'aria. 'Protect your face' è una visiera con filtro in cotone, che impedisce la trasmissione del virus. Il designer ha utilizzato un materiale traslucido, che consente alle espressioni facciali di essere visibili attraverso la struttura. Wangerin ci conduce al concetto di un design funzionale e provocatorio, ricordo con la sua maschera i medici della peste del XVI secolo. 'Sit outside' è una sedia a sdraio molto semplice. E' composta da 5 pezzi di legno, tagliati a 2 diverse lunghezze. Il pezzo verticale consente un facile smontaggio grazie alla sua forma a sbalzo sganciabile. "Respira aria pulita" è un depuratore d'aria economico che utilizza nylon ripstop per unirsi a un ventilatore con filtro HVAC.





iSphere - Plastique Fantastique

Il collettivo artistico berlinese "Plastique Fantastique" ha ideato, nell'aprile 2020, uno strumento in grado di far fronte all'emergenza sanitaria globale del virus Covid-19. Infatti, il 27 aprile 2020, è diventato obbligatorio a Berlino l'utilizzo corretto dei dispositivi sanitari (mascherine) per tutte le persone sui mezzi pubblici. Al fine di sopperire a tale necessità ha creato uno schermo facciale open source e retro-futuristico che ricorda la forma di una boccia per pesci allo scopo di proteggere chi lo indossa. Il design, simile a un casco e da loro chiamato "iSphere", comprende due emisferi cavi trasparenti fissati insieme e tagliati per creare un

foro attraverso il quale l'utente può far comodamente passare la testa, personalizzabile con "gadget" aggiuntivi come un parasole, uno strato a specchio, un microfono integrato o un boccaglio. I fondatori del progetto, Marco Canevacci e Yena Young, hanno studiato lo scudo in risposta al nuovo regolamento e alle restrizioni anti-covid al fine di combattere la pandemia. Canevacci e Young volevano impartire un elemento di umorismo ad un oggetto, per sua natura, più austero e serio. Da qui l'idea di commutare una mascherina in un involucro sferico full-covered. Traggono ispirazione dai fumetti di fantascienza degli anni '50-'60.



Blanc - Blanc

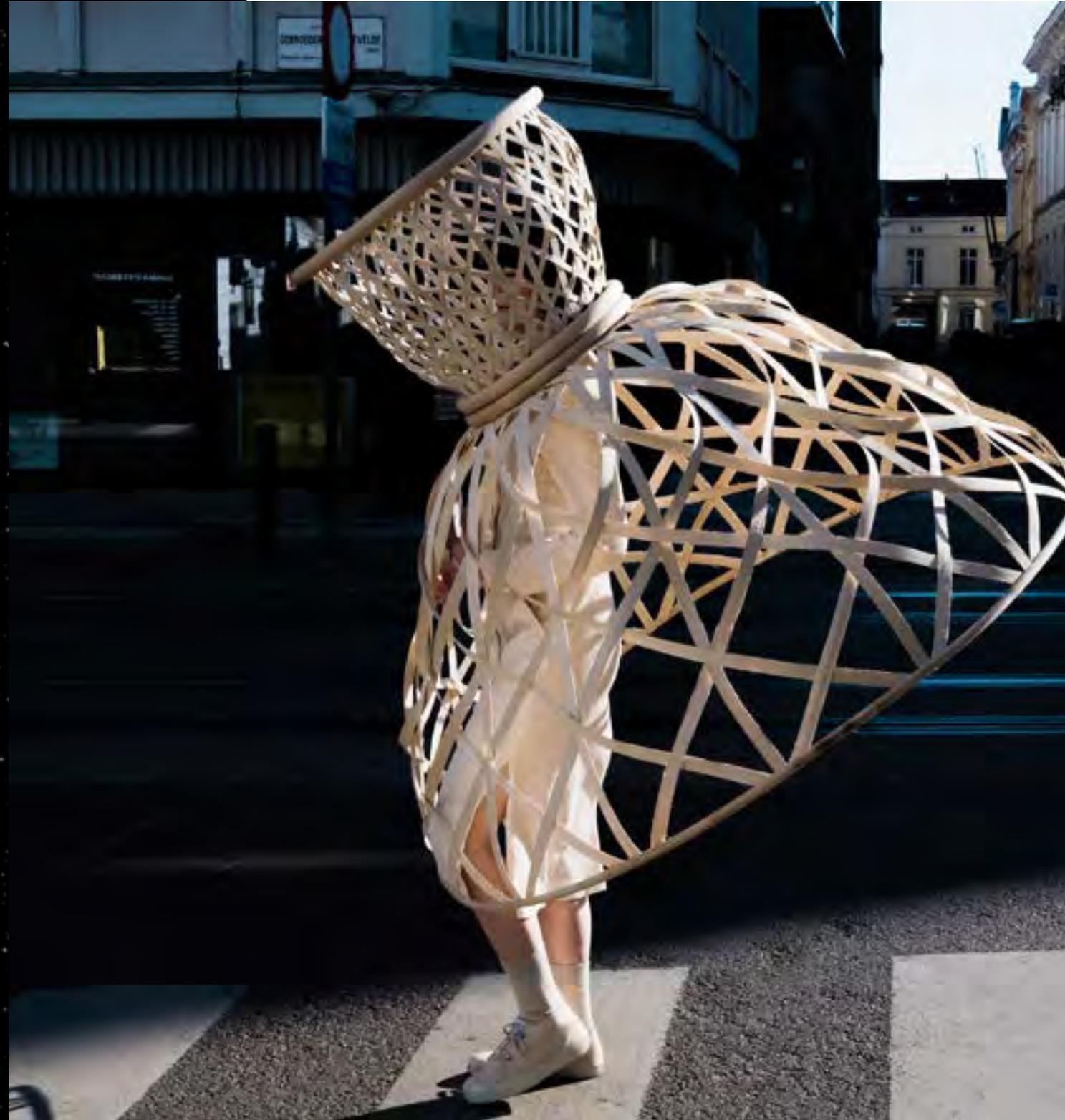
Blanc - Blanc

A metà strada tra provocazione e soluzione la maschera facciale Blanc, prende il nome dall'omonima azienda di produzione. Progettata durante il primo lockdown, più precisamente a Marzo 2020, si propone come rimedio contro il pericolo di contagio da Covid-19. Invece che farlo con una semplice mascherina, questa nuova versione copre il volto in toto (a parte gli occhi che sono riparati da una visiera colorata) proteggendo naso e bocca dall'esterno. Per respirare ci sono due filtri HEPA in dotazione, che filtrano l'aria purificandola e bloccando il 99,97% di particelle e microrganismi. Questi filtri si adattano perfettamente alla cornice della maschera con una scala di colori visiva incorporata che indica quando è il momento di cambiarli. Blanc dispone anche di pannelli frontali intercambiabili che possono essere personalizzati con una varietà di diverse opzioni di design. A differenza di altre maschere, si adatta alle caratteristiche anatomiche individuali del viso e della testa. La maschera è composta da due parti verticali simmetriche che si piegano insieme. Utilizzando un semplice gesto di "lavaggio del viso" con i palmi delle mani, la maschera viene montata. I magneti della linea mediana fissano delicatamente la maschera sul viso, mentre il nastro retrattile fornisce la fissazione nella zona parietale, nella parte superiore posteriore della testa.

Structure - Veronica Toppino

"Cappelli Struttura" è un progetto realizzato nel 2019 e riadattato nel periodo della pandemia, per il quale Veronica Toppino ha preso ispirazione dalle crinoline di epoca Vittoriana, ampie strutture di stoffa e metallo che fungevano da sottogonna, e dai macro cappelli del XVIII-XIX secolo. I "Cappelli Struttura" sono pezzi unici, nati come strutture indossabili—non come prêt-à-porter—per proporre una riflessione sul rapporto tra moda ed esigenze sociali. Un tempo, le crinoline fungevano da protezione negli spazi pubblici spesso affollati, sia per prevenire da eventuali contagi, sia per tenere lontano le attenzioni indesiderate, creando proprio uno spazio fisico attorno al corpo. Con la scomparsa delle crinoline, alla fine del XIX secolo, grandi cappelli e spille da cappelli, che erano perni di metallo affilati, utilizzati per fissare i cappelli sulla testa, offrivano alle donne un'arma di difesa contro i pericoli che incontravano in società. Nel passato mantenere una distanza, specialmente tra generi e classi sociali, era un aspetto importante nella vita pubblica. E la moda era lo strumento perfetto per metterlo in pratica. Il lavoro svolto per il progetto dei "Cappelli Struttura" ha fatto riflettere la designer sul ruolo e sulla funzionalità della moda durante l'attuale periodo di pandemia, in particolare su come l'abbigliamento e gli accessori possano essere dei device importanti di distanziamento sociale.





Well distance being - Livable

Il progetto Well-Distance-Being incoraggia il distanziamento sociale attraverso delle strutture di rattan indossabili. Ideate dalla piattaforma di ricerca e design "Livable" nella primavera del 2020, queste strutture in rattan vengono indossate infilandole come fossero degli abiti senza zip o bottoni. L'obiettivo della piattaforma è aumentare la consapevolezza sulla necessità del distanziamento sociale durante la pandemia di Covid-19. Infatti, il progetto è nato proprio in risposta allo scoppio del coronavirus, sottolineando il dovere civico nel mantenere le distanze l'uno dall'altro per rallentare la diffusione del virus.

Il prodotto si presenta sotto forma di clessidra, con una texture simile alla crinolina, ossia le sottogonne irrigidite indossate sotto gli indumenti durante l'epoca vittoriana. La struttura poggia sulle spalle, con una sezione rivolta verso il basso per proteggere il collo e la testa, mentre un'altra rivolta per coprire il corpo. Creato per l'iniziativa "Global Call Out to Creatives" delle Nazioni Unite, il progetto Well-Distance-Being mira a comunicare un messaggio di consapevolezza sulla salute pubblica in tempi di Covid-19 e del distanziamento sociale in modo creativo e comprensibile.



The Petticoat dress - Multiply

The Petticoat dress - Multiply

Multiply, collettivo di designer specializzato nell'esplorazione dell'interazione urbana, ha ideato Petticoat Dress, un vestito a ruota che aiuta chi lo indossa a rispettare le dovute distanze. Inspirato ai maestosi abiti da ballo dell'Età vittoriana e al tradizionale kilt scozzese delle Highland, Petticoat Dress è un comodo accessorio facile da trasportare ma anche da pulire. Il tessuto da cui prende corpo e volume guarda infatti alle tende pop up per il campeggio: leggero, resistente e facilmente lavabile, si asciuga rapidamente. Più femminile, il modello da donna si chiude sul retro grazie a dei bottoni, mentre sul davanti

è dotato di due taschine pronte a contenere gel mani e mascherina. La versione maschile ha invece un sistema anteriore di piccole cinghie che lo stringono in vita. Trasmette la sensazione che il contatto sociale sia ancora possibile, semplicemente indossando abiti. Spezza la sensazione di distanza, anche se - appunto - la distanza di 2m viene mantenuta. L'abito viene fornito con una borsa facile da trasportare quando si viaggia in auto o in bicicletta. La sua capacità di asciugarsi rapidamente, la sua struttura pieghevole e il suo basso costo di produzione lo rendono un perfetto accessorio di moda durante la pandemia.



Change - Viktor & Rolf

Change - Viktor & Rolf

È intitolato Change il fashion film digitale che replica il format tradizionale della sfilata in un salone d'alta moda, presentando ogni creazione sia da un punto di vista materiale, descrivendone tessuti e tagli, che concettuale. Spiritoso e accattivante il cortometraggio di Viktor & Rolf per la Haute Couture (Parigi) di luglio 2020, presenta la collezione Autunno/ Inverno 2020-21 grazie alla voce fuori campo di Mika, in stile reporter britannico degli anni 50. Gli abiti erano divisi in tre sezioni: una per l'ansia e la tristezza, una per la confusione e una per l'amore e la speranza, e ad ogni tema sono stati dedicati tre abiti. Ovviamente, tra maxi volumi e crossover pop e ironici, in perfetto stile Viktor & Rolf. Il primo guardaroba rappresenta un umore cupo. Nel secondo guardaroba troviamo le emozioni contrastanti che ognuno di noi sta vivendo in questi giorni. Il négligé è ricamato con emoji che rappresentano stati d'animo diversi. Il terzo gruppo di abiti porta l'amore all'interno della collezione: tristezza e frustrazione vengono spazzati via da tre look romantici, cosparsi di cuori. La vestaglia di seta bianca con applicazioni ricamate in rosso e nero, porta un'ondata di serenità. Il look finale dell'intera sfilata è un tripudio d'amore: un cappotto bianco contornato da cuori scintillanti. Il messaggio finale di Viktor & Rolf è che tutti meritiamo di essere amati, indipendentemente da età, colore, genere, razza, religione o sessualità.



Stuck-at-Home Masquerade - Santa Kupča

Durante questo periodo di limitazioni e ore scandite da appuntamenti online e videoconferenze su Zoom, una delle tendenze della moda più popolari quest'anno è stato un vestito progettato specificamente per il pisolino. Il progetto di Santa Kupča, ha portato questa idea al livello successivo. Ha progettato la collezione Stuck-at-Home Masquerade nel novembre 2020 durante l'isolamento nella sua casa ad Amsterdam. Essa comprende tre capi di abbigliamento "Hesitant to RSVP", Dolce far niente e Public Library" che mirano a esprimere la sensazione di isolamento e l'"assurdità" di socializzare attraverso gli schermi. Ha progettato ciascu-

no dei pezzi utilizzando materiali trovati in casa, dal tessuto in poliestere a un vero piumino. "Hesitant to RSVP", è un abito decorato con l'immagine di un calendario in cui ogni giorno è stato cancellato. Il secondo vestito, un abito trapezoidale giallo chiaro e rosa che arriva fino ai piedi, è un'ode al non fare assolutamente nulla. Kupča lo chiama Dolce Far Niente, usando la celebre frase Italiana per evidenziare la "piacevole pigrizia". Il terzo è un vestito gonfio stampato con l'immagine di una libreria. È un modo per prendere in giro quanti di noi hanno attentamente curato il nostro background durante le nostre videochiamate.

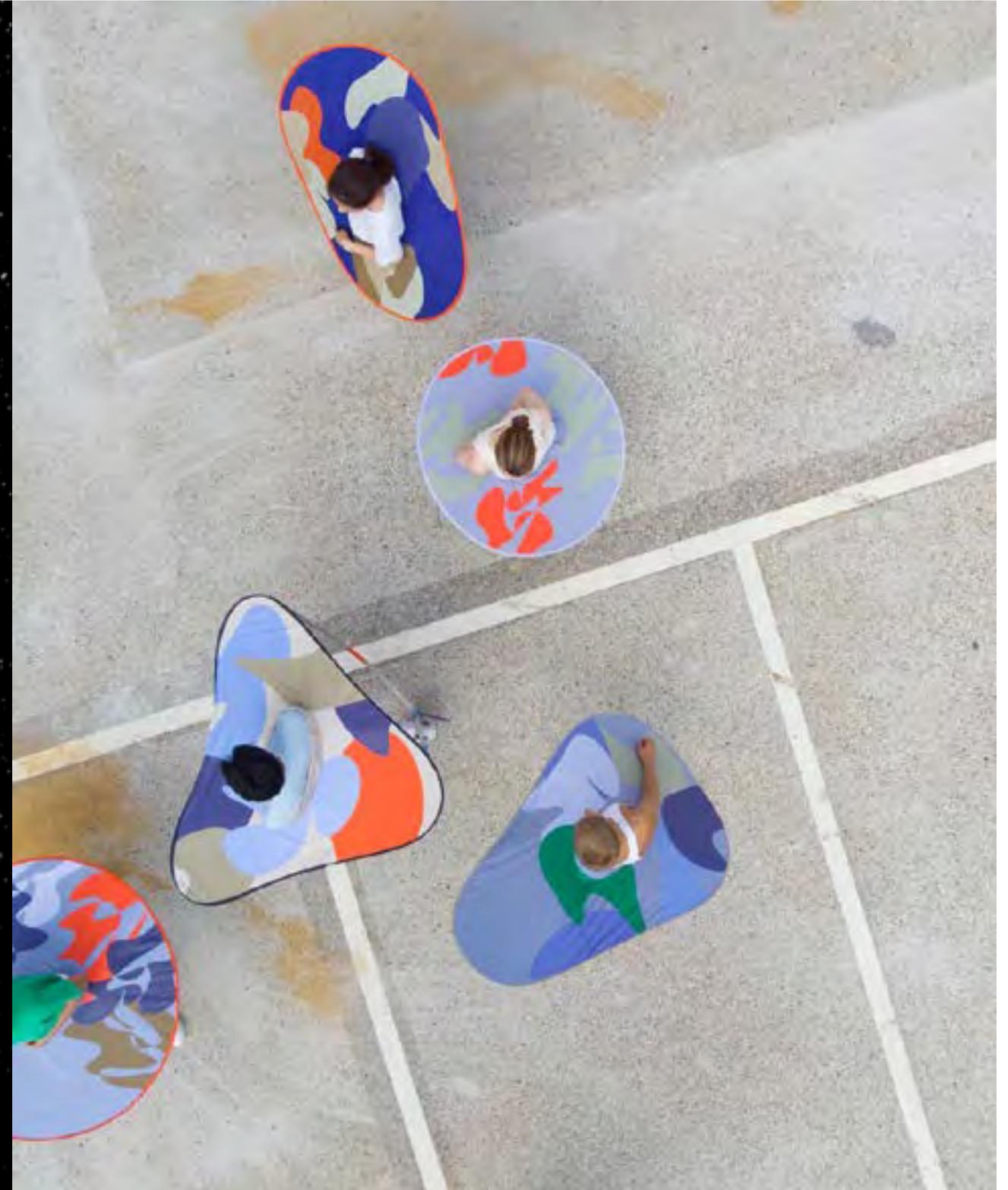


Micrashell - Production Club

Production Club, con sede a Los Angeles, offre una soluzione per le industrie della musica e della vita notturna durante la pandemia: la tuta protettiva Micrashell. Progettata per consentire un'interazione sicura da uomo a uomo in ambienti di gruppo, copre completamente la metà superiore del corpo con un casco a tenuta d'aria, un giubbetto multifunzionale e dei guanti. Production Club sta lavorando attivamente a soluzioni che consentiranno di riunirci in sicurezza, creando soluzioni innovative per promuovere l'intrattenimento dal vivo di qualità e la connessione umana. Micrashell presenta funzionalità uniche, come il sistema di erogazione di bevande, vaporizzatori, altoparlanti montati, integrazione per smartphone, telecamera di sicurezza per visione artificiale e comunicatore vocale guidato dalla privacy. Il casco, realizzato con materiali ibridi che includono sia uno schermo trasparente che rigido, consente una visuale libera e utilizza un sistema di filtraggio per ripulire l'aria respirabile da eventuali virus. Lungo il corpo della tuta, è possibile personalizzare diverse luci RGBW per indicare l'umore, le esigenze, gli avvisi, i messaggi, i desideri e molto altro ancora. Ad esempio, un effetto di illuminazione arcobaleno della tuta può esprimere gioia, mentre una luce rossa statica potrebbe esprimere "occupato". Una luce verde intermittente lenta potrebbe esprimere uno stato di "inattività" o "riposo".

Bounding spaces - Anna Dienemann

"Bounding Spaces" di Anna Dienemann, è un accessorio indossabile come una cintura che aprendosi diventa una "tenda" colorata in grado di garantire il distanziamento sociale. Gli accessori si adattano giocosamente alla nuova circostanza, trasformandosi sul proprio corpo, al fine di creare uno spazio inaccessibile intorno a te. In una sola mossa, Bounding Space si apre nello spazio e assume una forma astratta. I colori scelti dalla designer sono virati su toni naturali e vibranti, ben visibili e riconoscibili. Danno al contesto un urbano un nuovo tocco, reso ancora più accattivante dalla superficie morbida e resistente. I contorni hanno colori accesi e accattivanti, incorniciano il tuo spazio e mantengono le persone alla giusta distanza. Anna Dienemann ha ideato Bounding Space al fine di contrastare la pandemia per tutto il tempo necessario in cui bisognerà mantenere le distanze di sicurezza.



Bounding spaces - Anna Dienemann

MARTE

MARTE - EVENTO:

Il calendario degli eventi è stato il primo a fermarsi, non appena è arrivato il covid, e, molto probabilmente, sarà l'ultimo a ripartire. Durante il periodo estivo pian piano qualcosa ha ripreso a ingranare, ma gli eventi vanno ora nuovamente incontro a una fase di fermo.

La pandemia sta spingendo brand e musei ad impegnarsi e a sperimentare tecnologie immersive allo scopo di fornire ai loro clienti qualcosa che assomigli all'esperienza fisica e sensoriale che tanto apprezzavano. Ecco dove entrano in gioco l'ideazione di mostre e sfilate virtuali, supporti digitali e contest.

La tecnologia è diventata, così, un alleato per colmare le distanze e vincere la sfida del distanziamento sociale, uno strumento per veicolare in modo efficace messaggi e contenuti. Facendo vivere gli eventi anche nel digitale e non solo nei consueti luoghi fisici lo spettatore ha la possibilità di vivere nuove esperienze.



EVENTO



Moschino Marionette - The J. H. Company Creature

La sfilata di moda donna Primavera / Estate 2021 di Moschino presentata a settembre 2020 ha sostituito i suoi soliti modelli da passerella con marionette alla moda. Lo spettacolo, intitolato No Strings Attached, ha cercato di trasmettere un mondo capovolto e rovesciato. In linea con questi obiettivi, le marionette hanno indossato versioni minuscole di 40 look Moschino progettati per rivelare e divertirsi nei dettagli e nelle cuciture di ogni outfit. Il direttore creativo Jeremy Scott afferma che la collezione è stata ispirata dal modo in cui "nel 2020, gli apparati di ciò che conosciamo sono stati ampiamente esposti". Ogni look è stato progettato con l'obiettivo di portare sotto i riflettori il "funzionamento interno" dei capi. Jeremy Scott ha collaborato con il Creature Shop di Jim Henson per un film che mostrava 40 nuovi look usando marionette da 30 pollici. Prodotto da Alex Winter, il cortometraggio di sette minuti "No Strings Attached" presenta una sfilata completa che include anche una prima fila di marionette dell'élite del giornalismo di moda, tra cui Anna Wintour (Vogue), Nina Garcia (Elle), Edward Enninful, Angelica Cheung (Vogue China) e Vanessa Friedman. Proprio come le marionette sono una celebrazione dell'artigianato, così è la collezione. Tutto il lavoro sui mini abiti è stato eseguito a mano, e anche il jacquard è stato ridimensionato e ritessuto in proporzioni marionette.



Sfilata Primavera 2021 - Balmain/Olivier Rousteing

Sfilata Primavera 2021 - Balmain/Olivier Rousteing

Tra le poche maison a sfilare dal vivo a Parigi per presentare la collezione primavera/estate 2021 c'è Balmain, nato dall'estro creativo di Olivier Rousteing. Una sfilata caratterizzata da tre temi essenziali ideati e maturati durante il periodo di lockdown: l'eredità del marchio, l'importanza della community e il senso di ottimismo. 50 anni fa Pierre Balmain aveva creato il suo marchio "PB" che, ad oggi, ha subito un redesign per esser presentato alla sfilata. Si tratta di una sorta di labirinto geometrico, ispirato ai disegni dei giardini rinascimentali. Lo show è stato infatti presentato all'interno del Jardin des Plants. Nei mesi di

confinamento, su una sola cosa il designer non ha mai avuto dubbi: la moda è qualcosa che va condivisa e la sfilata, come sua forma d'espressione principale, deve essere dal vivo. E così lui ha fatto, senza ovviamente tralasciare il lato digitale della questione; ha realizzato quindi uno show trasmesso in streaming su tutte le piattaforme del marchio con la possibilità di acquistare "live" la nuova pochette presentata in sfilata.

Erano presenti 58 schermi led al posto degli assenti: su ciascuno schermo si vedeva il volto dei giornalisti, dei buyers e degli influencers che normalmente avrebbero occupato la prima fila.



Triennale Decameron - Triennale Milano

Nel pieno della prima ondata di Covid-19, che ha colpito l'Italia, Triennale Milano ha presentato "Triennale Decameron" un nuovo progetto a porte chiuse, un programma di «storie in streaming nell'era della nuova peste nera». Una mostra digitale ispirata allo scenario che fa da cornice al Decamerone di Giovanni Boccaccio – un gruppo di giovani che nel 1348 si trattengono per 10 giorni in campagna, poco lontano da Firenze, per sfuggire alla peste nera e a turno si raccontano delle novelle per trascorrere il tempo – Tutte le "novelle" di Triennale Decameron sono state trasmesse in diretta sul canale Instagram Triennalemilano, tutti i giorni alle 17.00.

A cura del Comitato Scientifico (Umberto Angelini, Lorenza Baroncelli, Lorenza Bravetta e Joseph Grima), nato da un'idea di Joseph Grima, Triennale Decameron è nuovo format che invita artisti, designer, architetti, intellettuali, musicisti, cantanti, scrittori, registi, giornalisti ad "abitare" gli spazi vuoti di Triennale per sviluppare una personale narrazione.

Per la prima volta questo momento viene condiviso con un pubblico più ampio. Sono tanti gli ospiti tra cui Giacinto Siciliano, direttore Carcere di San Vittore con Silvia Basta, responsabile dei progetti Maimeri; Linus, conduttore radiofonico; Michela Murgia, scrittrice; Tiziano Scarpa, scrittore; Patrick Tuttofuoco, artista.

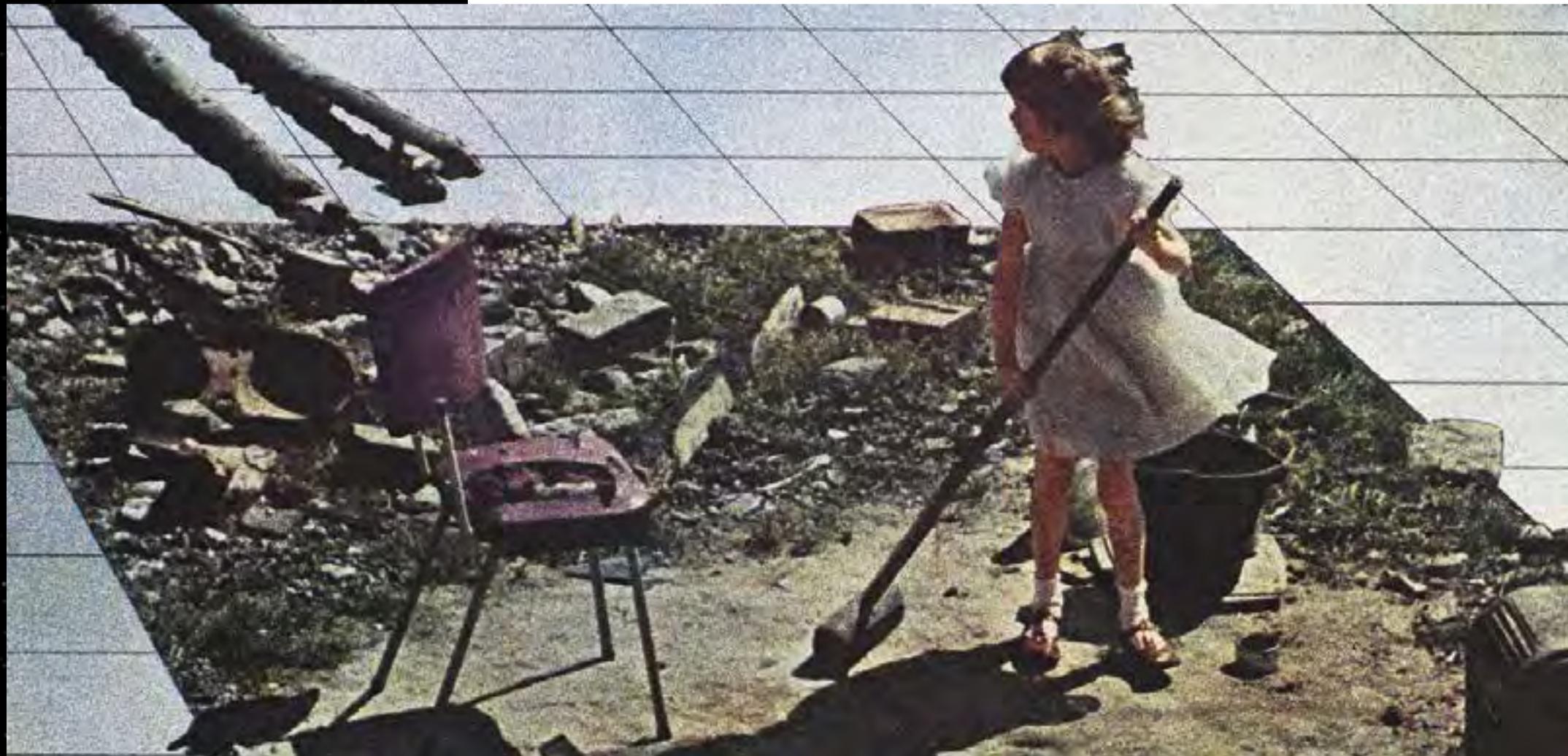


Closer Still - Southern Guild

Closer Still - Southern Guild

Nelle township del Sudafrica, la mancanza di alloggi di base, il fenomeno già sviluppato del sovraffollamento, l'accesso limitato all'acqua corrente e la disoccupazione mettono ulteriormente a repentaglio una popolazione già vulnerabile. Questo è un momento critico anche per gli artisti, le cui voci devono essere ascoltate. Southern Guild è nata dal desiderio di condividere le proprie narrazioni e nel Marzo 2020 ha progettato una vetrina online che potesse rispondere alle necessità dovute alla drammatica situazione sanitaria. Ognuno ha qualcosa di importante da dire sullo stato del nostro mondo oggi, visto attraverso il prisma della propria cultura ed

esperienza. Le opere parlano di resilienza e restituzione, eredità e reinvenzione, gratitudine e meraviglia. Con la galleria temporaneamente chiusa, è stata curata una mostra online di opere che parlano della crisi attuale. Includono oggetti che evocano romanticismo e tenerezza. Ci sono opere che parlano di ingegnosità e ricostruzione, riutilizzo creativo di materiali insoliti come la gomma del nastro trasportatore e mattoni. Il 30% del prezzo di vendita delle opere vendute durante la durata della mostra sarà devoluto all'assistenza di coloro che hanno più bisogno di cibo, forniture mediche e servizi di supporto.



MAXXI Casa Mondo - Formafantasma

MAXXI Casa Mondo, inaugurato il 18 Giugno 2020 e curato da Domitilla Dardi ed Elena Tinacci, prevede una riflessione sulla casa declinata attraverso una serie di post su un profilo instagram d'autore, "allestito" e curato dallo Studio Formafantasma.

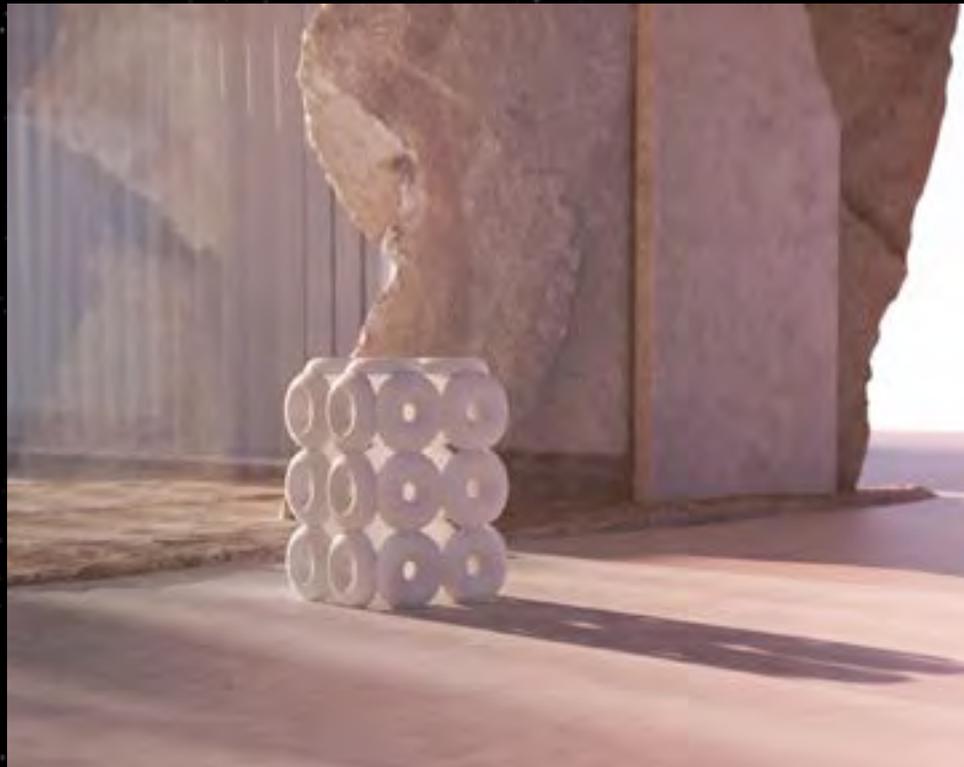
Il progetto, sviluppato nel periodo della pandemia, è un'approfondimento sul concetto di "casa", declinato attraverso una serie di post su un profilo del noto social network, che ha un'analogia con la casa stessa, visto che procede dal basso verso l'alto, dove la prima cosa che si pubblica diventa l'ultima che è poi quella che sta alle fondamenta. Video, fotografie, estratti e i saggi presenta-

ti da sette interpreti, tra i principali designer della scena internazionale, chiamati a interrogarsi e a proporre la loro visione su altrettanti temi e funzioni dell'abitare. Bêka & Lemoine e Humberto Campana, Didier Fiuza Faustino e Sou Fujimoto, Konstantin Grcic, Martí Guixé e Patricia Urquiola si confrontano con altrettante zone o aree funzionali della casa (homeworking, learning, care, open windows, exploring, threshold, food), divenendo così, a turno, protagonisti dell'account per una settimana. Tutti i loro progetti vengono tradotti in forma di post attraverso linguaggi differenti: dal disegno digitale al rendering, dall'acquarello al collage, al video.

The Mindcraft Project - Wang & Söderström

The Mindcraft Project 2020 presenta una selezione curata di progetti di design. Inizialmente la mostra doveva essere presentata alla Milano Design Week ma a causa dell'annullamento della Milano Design Week 2020 di Aprile, è stata presentata in un formato digitale. Lo studio di Copenhagen Wang & Söderström ha quindi deciso di trasformare l'evento in uno spettacolo virtuale. Quando la mostra fisica è stata abbandonata, Anny Wang e Tim Söderström hanno ricreato il proprio lavoro in un concetto digitale: una mostra in uno spazio fisico crea automaticamente relazioni tra le opere esposte, questi incontri dinamici scompaiono quando gli oggetti vengono presentati singolarmente in immagini uno dopo l'altro. Il collegamento tra regni fisici e digitali è un tema importante nel lavoro di Wang & Söderström, che stanno costantemente sfidando i confini tra questi regni. Lo studio si prefigge di creare un solletico mentale e delle esperienze inaspettate attraverso la materialità e la tecnologia. The Mindcraft Project 2020 diventa, infatti, una galleria virtuale in cui scoprire le opere dei 10 designer e artisti danesi contemporanei dell'edizione di quest'anno. Una piattaforma artistica e sperimentale per la progettazione, che celebra la creatività umana, attraverso temi di rilevanza futura in relazione al design, all'arte, all'artigianato e alla tecnologia.





Imagined, for uncertain times - Soft Geometry

In risposta al lockdown generalizzato, lo studio di design Soft-geometry ha progettato "Imagined for uncertain times", uno spettacolo virtuale che si prefigge di colmare una piccola parte dell'innegabile senso di vuoto e alienazione causato dalla pandemia. "Imagined for uncertain times" è una galleria virtuale organizzata e autoprodotta da 11 studi di design indipendenti di 9 paesi diversi, con l'obiettivo di fornire un mezzo di connessione durante la situazione ad alta criticità attuale. Lo spettacolo esplora i due temi dell' "immaginazione senza limiti" e dell' "incertezza". I cofondatori Uthara Zacharias e Palaash Chaudhary di Soft-geometry, hanno concepito l'idea durante la loro quarantena passata in California. Il duo ha creato una "lista dei desideri" di designer a cui sono stati profondamente ispirati. Lo spettacolo è stato proiettato in diretta ad aprile su imaginedforuncertaintimes.com, presentando una narrazione visiva di 11 opere di arredamento, illuminazione e scultura, che popolavano un paesaggio stravagante creato da Nicholas Cañellas dello studio SPOT. Durante l'ideazione dello spettacolo, Zacharias e Chaudhary si sono assicurati di coinvolgere artisti in grado di combinare abilmente realtà e fantasia e che potevano ampliare i confini in termini di materiale, forme, artigianato, processo e sentimento.



IperHotel - Ludovica e Roberto Palombo

IperHotel - Ludovica e Roberto Palombo

Il 26 novembre 2020, a Milano, è stata inaugurata la quinta edizione di Elle Decor Grand Hotel. Il duo di architetti Ludovica e Roberto Palomba è stato chiamato ad immaginare e progettare un hotel dedicato al benessere e alla condivisione, cercando così di superare il momento delicato e difficile che stiamo vivendo, volgendo lo sguardo a quello che sarà il futuro dell'ospitalità. Il tutto si svolge nella cornice di Palazzo Morando, che accompagna le edizioni dell' Elle Decor Grand Hotel dal 2016. Il progetto, al suo principio, sarebbe dovuto essere concreto, realizzabile; motivo per cui il duo di architetti ha progettato il tutto come

se fosse reale. Pur essendo il digitale un mondo dove non esistono limitie confini e dove tutto è possibile, il progetto IperHotel è architettonicamente sostenibile e potenzialmente realizzabile. IperHotel è un link tra il mondo reale ed il mondo digitale che viene reso alla perfezione grazie al gioco di continui rimandi, in primis il luogo in cui è radicato: la città di Milano. È la trasposizione di una realtà che avrebbe dovuto ma che non ha potuto essere. Un luogo caldo, accogliente. Ludovica e Roberto Palomba hanno voluto prestare particolare attenzione anche ad una delle parole chiavi di questo 2020: distanziamento.

Sound of Earth - Yuri Suzuki

vdf VDF x
Yuri Suzuki

Sound of Earth - Yuri Suzuki

'Sound of the Earth: The Pandemic Chapter' è la nuova opera d'arte di Yuri Suzuki in collaborazione con il Dallas Museum of Art. L'opera d'arte che ha preso forma nell'aprile 2020 è caratterizzata da un archivio crowd-sourcing di suoni catturati e campionati in diverse parti del mondo durante la pandemia. The Pandemic Chapter è una mutazione del progetto Sound of the Earth: Chapter 2, una scultura sferica mostrata al Dallas Museum of Art che consente agli utenti di sperimentare suoni crowdsourcing appoggiandovi l'orecchio. 'Sound of the Earth: The Pandemic Chapter' traduce elementi sonori nel regno virtuale e presta al progetto nuova rilevanza tramite registrazione reali di questo momento storico senza precedenti che si evolve in tempo reale. Il pubblico è invitato a presentare i suoni delle proprie esperienze durante la pandemia, dal cucinare la cena a casa alle connessioni online con i propri cari. Oltre 500 persone da tutto il mondo hanno inviato i suoni che hanno registrato. Tutti i suoni inviati sono stati mappati su un rendering virtuale del globo in base al luogo in cui sono stati catturati, culminando in un'esperienza audio dinamica della vita delle persone in tutto il mondo. "Sound of the Earth: The Pandemic Chapter" promuove l'interattività, favorisce l'empatia e, in un periodo di isolamento, colma la distanza tra tutti noi attraverso il suono.

The Mythe - Dior

La Maison Dior ha presentato la sua collezione "haute couture Autunno-Inverno 2020-2021" in un esclusivo film live, diretto da Matteo Garrone e trasmesso sui suoi canali digitali. Traendo ispirazione dal surrealismo femminile, la Direttrice Creativa delle collezioni donna di Dior, Maria Grazia Chiuri, ha colto l'occasione per dar voce a visioni alternative della femminilità attraverso il prisma del manichino. La collezione è un viaggio del mondo in un baule magico che riproduce l'indirizzo storico della Maison Dior, al n° 30 di avenue Montaigne. Le creazioni sono presentate su manichini in miniatura, simbolo poetico che occupa una posizione centrale nell'universo couture. Sull'account Instagram della maison sono stati pubblicati alcuni video che svelano il making of dei mini in scala. Ed proprio al sapere artigiano di queste maestre sartoriali, che sono dedicati i video che la Maison ha postato. Molte creazioni della collezione celebrano la natura attraverso, ad esempio, spettacolari sfumature di rosso che ricordano i coralli che fluttuano nell'oceano. Le favolose tonalità brillanti di Leonora Carrington e Dorothea Tanning prendono vita sulle silhouette di Maria Grazia Chiuri. La conclusione della sfilata non è certamente da sottovalutare: un sontuoso abito da sposa fa rivivere una delle tradizioni dimenticate della moda.





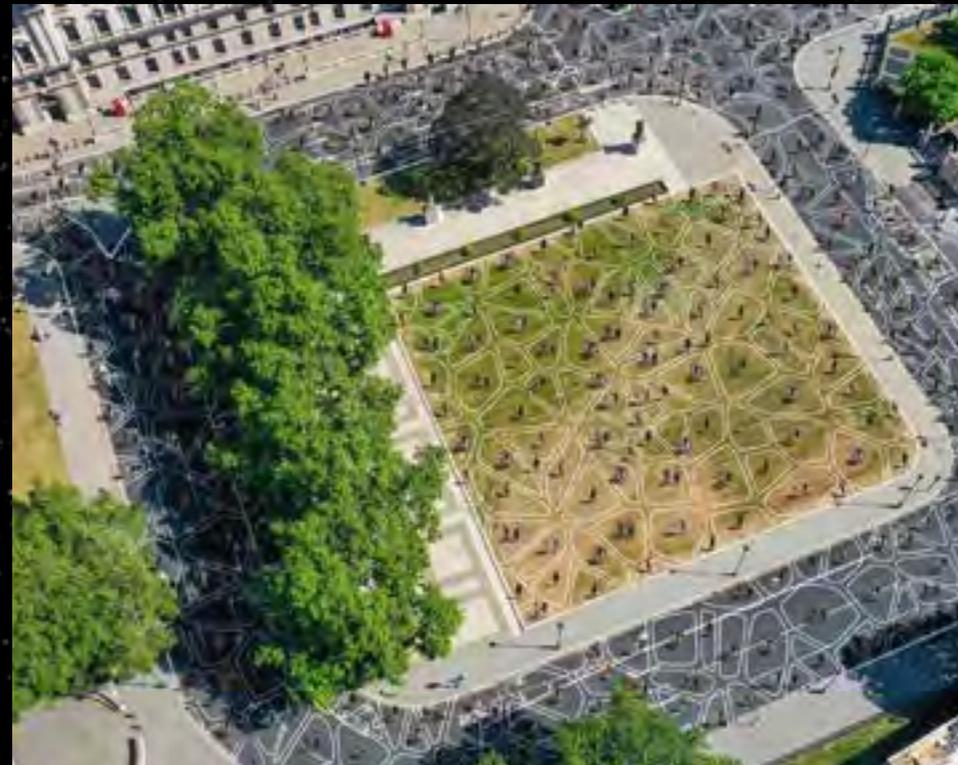
Sidewalk Widths NYC - Meli Harvey

A New York City, l'urbanista Meli Harvey ha pensato, durante la pandemia, che sarebbe stato utile analizzare quanto potesse essere difficile il distanziamento sociale in una determinata sezione delle quasi tredicimila miglia della città. Harvey presso il sito Web Open Data di New York, che include una gamma quasi enciclopedica di informazioni municipali, ha trovato una serie di contorni di marciapiedi basati su fotografie aeree scattate nel 2014. Nel corso di due settimane, ha sviluppato una formula per calcolare la larghezza di ciascuna di esse. E' stato pubblicato online il progetto interattivo Sidewalk Widths NYC il quale consente agli

utenti di scorrere una mappa dei cinque distretti della città e ingrandire i quartieri e gli incroci. I marciapiedi più larghi sono contrassegnati in blu. I marciapiedi successivamente più stretti sono verdi, gialli, arancioni e rossi. Tutti i marciapiedi, ovviamente, non sono uguali. Harvey ha affermato che la larghezza del marciapiede non è l'unico fattore che influisce sulla distanza sociale. Caratteristiche come fosse degli alberi, idranti, pali della luce e cassette delle lettere occupano spazio. La designer ha dichiarato che la mappa è intesa un modo affidabile per consentire a chiunque di sapere quali percorsi possono essere i più sicuri.

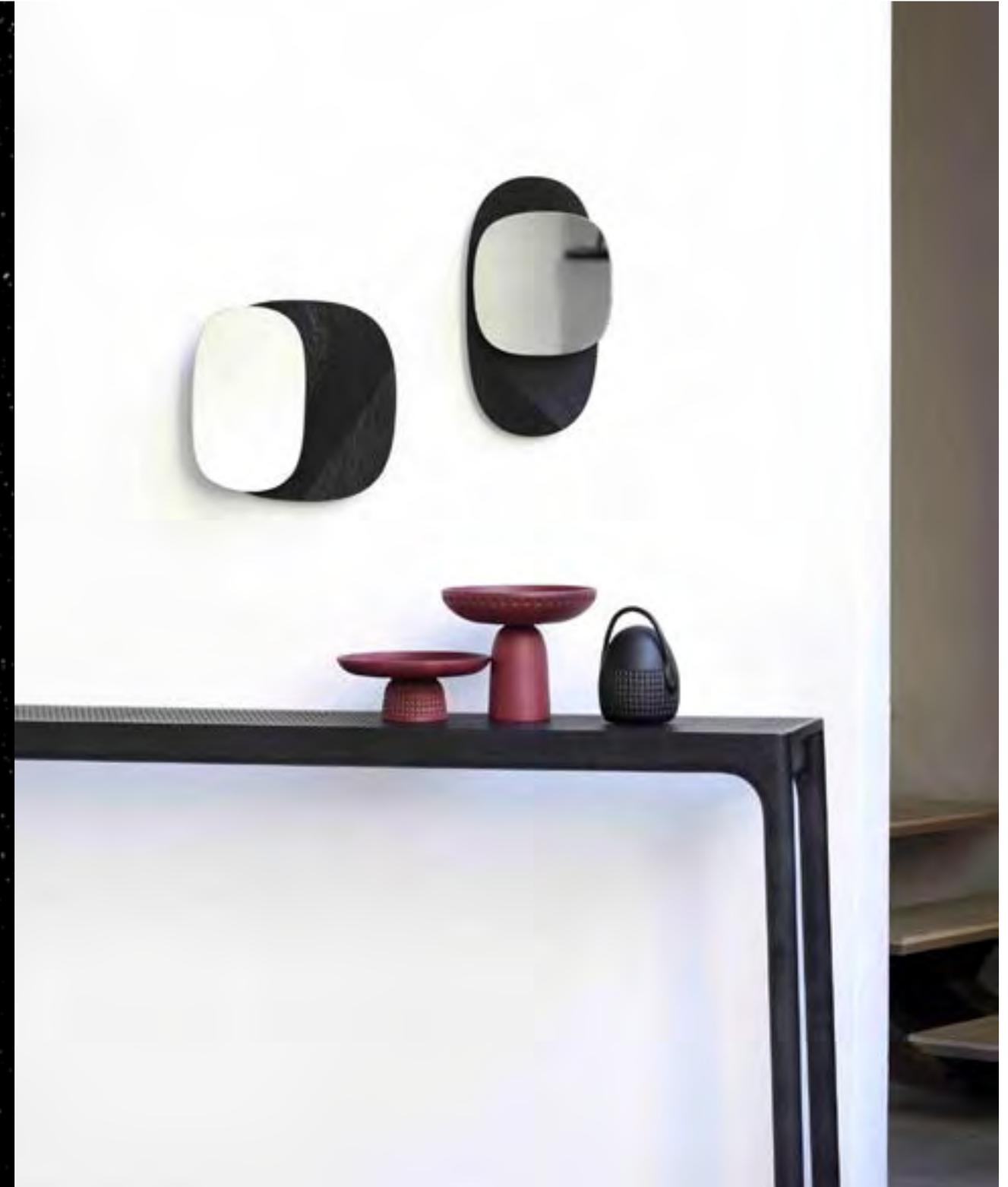
Where we stand - David Michon

Quindici importanti studi di design in tutto il mondo sono stati invitati a proporre modi per reimmaginare lo spazio pubblico tenendo in considerazione la sicurezza. Il progetto, chiamato Where We Stand, comprende il lavoro di Accept & Proceed, Character, DesignStudio, Dn & co, Hush, Lovers, Mother Design e Foreign Policy. Il lavoro è puramente ipotetico ma con l'intenzione di invitare i governi, i promotori e i proprietari terrieri a considerare il progetto. Messi insieme dal direttore creativo David Michon, i risultati, dicono, si concentrano su "un rinnovato senso di unione". Accept & Proceed ha creato un campionato di calcio Keep Your Distance, completo di campi suddivisi in zone su Hackney Marshes che consentono ai giocatori di mantenere le distanze ma continuare a giocare al gioco che amano. Character ha progettato un kit di stencil fai-da-te sotto forma di un asterisco gigante che mostra come i gruppi possono stare in piedi e chattare mentre sono ancora a sei piedi di distanza. DesignStudio a Sydney ha realizzato dei pod per Bondi Beach che si fondono con il paesaggio per fornire uno spazio pubblico appartato che non offuschi la vista, mentre Dn & co si sono rivolti alla tecnologia, proponendo un'app AR che scompone lo spazio per gestire la densità della folla. Mother Design ha ridisegnato il palco della musica vittoriana nell'Arnold Circus di Londra come luogo per riunioni ed eventi a distanza di sicurezza.



The Lockdown Dialogues - Zanat

Il marchio di artigianato bosniaco Zanat ha chiamato diversi designer a creare una collezione ispirata all'isolamento derivante dai blocchi legati alla pandemia implementati in tutto il mondo negli ultimi mesi. "Il recente lockdown è stata una buona opportunità per stare più vicini ai membri della nostra famiglia, per rilassarsi e riflettere sul futuro, sulla condizione umana e su ciò che conta veramente per noi", afferma il fondatore Orhan Niksic. Le origini di Zanat risalgono a più di un secolo fa, quando il bisnonno di Niksic si imbatté in una primitiva tecnica di intaglio a mano che ebbe origine vicino alla sua città natale di Konjic. Niksic ha fondato Zanat nel 2015 con l'obiettivo di preservare questa eredità familiare e ha visto la recente pandemia come un'opportunità per discutere i temi della famiglia e della casa. Niksic ha discusso con alcuni dei designer più celebri d'Europa, tra cui Monica Förster, Ilse Crawford, Sebastian Herkner, Jean-Marie Massaud e Ludovica e Roberto Palomba. "Siamo tutti d'accordo sul fatto che il futuro non può assomigliare al passato, che la sostenibilità ambientale e l'etica relativa al modo in cui i prodotti sono realizzati, portati sul mercato e consumati non possano più essere una questione di scelta, ma debbano essere un imperativo di progettazione." E così è nato il Lockdown Dialogues Project come modo per canalizzare queste idee e creare oggetti che riflettano questa visione del design etico.





Kilometro Zero - Sanna Völker

Durante le settimane di lockdown, la difficoltà per studenti, artigiani, artisti e designer è stata principalmente quella di reperire materiali e strumenti. Questo ha portato ad un'ondata di nuovi progetti che sfruttano il detto creativo "fare di necessità virtù". Kilometro Zero, una raccolta curata di oggetti concettualizzati durante la quarantena spagnola e realizzati entro un chilometro dalla casa, è un'iniziativa ideata e organizzata da Sanna Völker. Designer svedese residente a Barcellona dal Settembre 2020. La designer ha pensato di lanciare una sfida ad alcuni colleghi, tra Barcellona e Madrid, chiedendo loro due cose: di tradurre in un prodotto l'esperienza e le impressioni della quarantena e di connettersi con il mondo a loro più prossimo utilizzando esclusivamente materiali ed avvalendosi di collaboratori trovati nel raggio di appena un chilometro dalla propria sede.

Connected - Design Museum London

Con l'inizio della pandemia sono cambiate significativamente le vite, le abitudini e le interazioni delle persone. Il Design Museum di Londra ha lanciato a Luglio 2020 una sfida di design, chiedendo a nove designer di creare un tavolo e una seduta che rispondano a nuovi modi di lavorare durante la pandemia. Connected è un esperimento volto a esplorare il modo in cui designer e artigiani hanno adattato le loro pratiche lavorative durante l'emergenza. I designer sono stati anche invitati a registrare i loro viaggi creativi permettendoci di condividere come si avvicinano al brief e sviluppano i loro progetti durante questi tempi difficili. Ogni designer sarà associato a un artigiano presso il laboratorio di Benchmark nel Berkshire, che si affiderà esclusivamente alla comunicazione digitale e alle videoconferenze per sviluppare i propri pezzi e dare vita alle visioni dei designer. I prodotti risultanti saranno mostrati al Design Museum in un'installazione che celebra l'atto di tornare fisicamente insieme - riconnettersi - dopo il blocco.



GIOVE

GIOVE - OGGETTO:

In questo periodo di incertezza e di cambiamenti, le aziende si trovano davanti a una doppia sfida: da un lato, devono cercare di sopravvivere; dall'altro, devono intercettare rapidamente le nuove esigenze della società, offrendo oggetti e servizi necessari per gli utenti. Vincendo questa sfida le aziende potranno mantenere la competitività sul mercato.

Entra in gioco a questo riguardo l'importanza di una progettazione mirata e funzionale. Il design è chiamato così a ideare nuovi oggetti o a riprogettare quelli già esistenti, per soddisfare i mutati bisogni degli utenti, senza rinunciare a professionalità e bellezza: in particolar modo, le principali esigenze sono legate all'igiene e al mantenimento delle distanze.



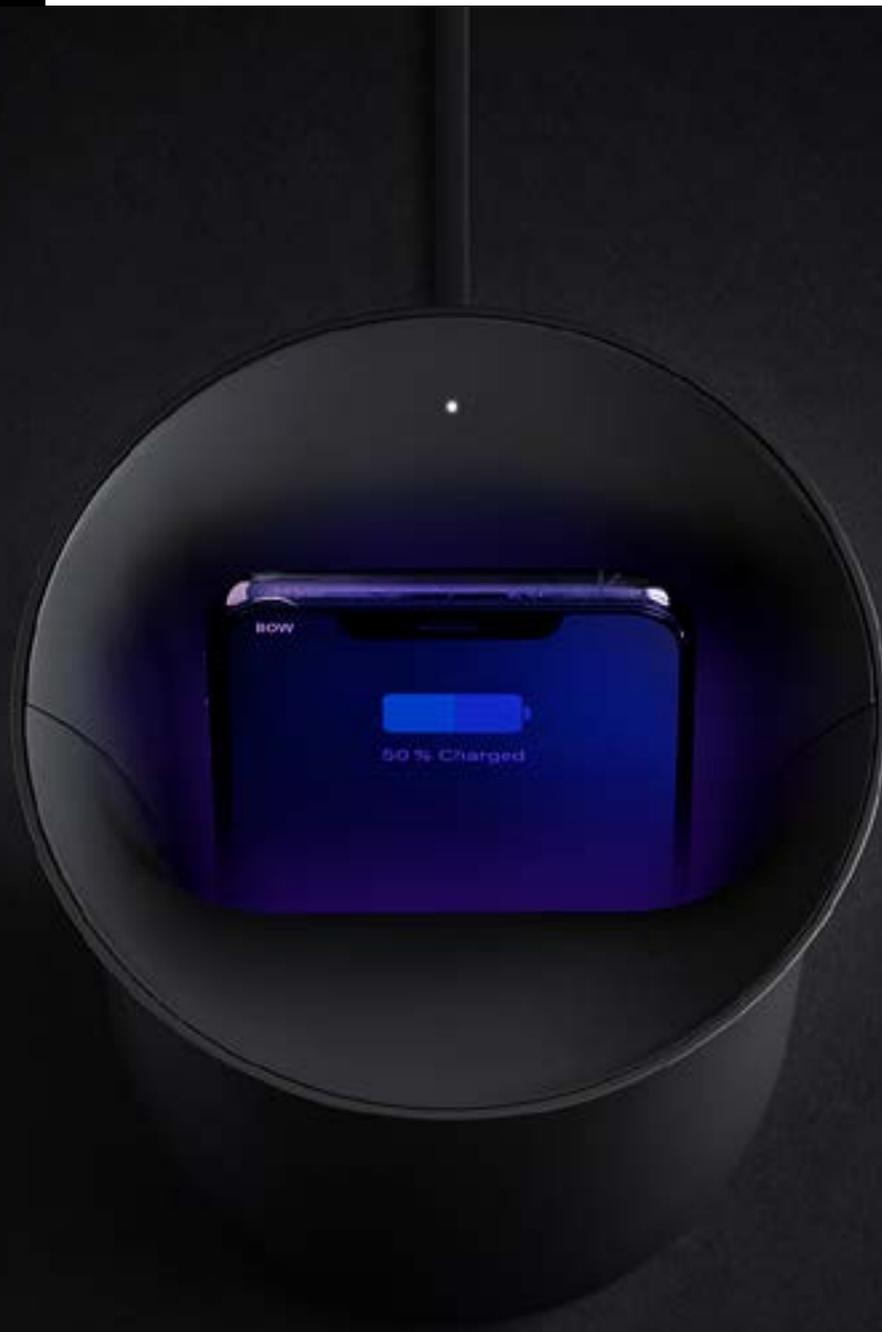
OGGETTO



Loop - JPA design

Loop - JPA design

Lo studio londinese JPA Design (famoso soprattutto nei settori di ospitalità e trasporti) ha progettato nel maggio 2020 un prodotto che contribuisce a proteggere l'igiene personale del maggior numero possibile di famiglie e viaggiatori, mantenendo uno stile contemporaneo e minimalista. Loop è un bellissimo dispenser igienizzante per le mani. Questo dispositivo touchless elimina la contaminazione incrociata, creando rituali di igiene facili e dal minimo sforzo. Splendidamente rifinito e dotato di un piatto di ricarica wireless in gres naturale; illuminazione Philips HUE con integrazione domotica intelligente e con la possibilità di essere utilizzato in freestanding oppure appeso. Loop si rivela adatto a qualsiasi ambiente privato e pubblico; può essere facilmente posizionato ovunque, adattandosi ad ogni stile di vita e ad ogni esigenza. Il pacco batteria e la parabola di ricarica aggiungono flessibilità permettendone l'utilizzo anche all'aperto.



Oblío - Simonelli & Quaglio

I designer Manuela Simonelli e Andrea Quaglio progettano per il brand francese Lexon, Oblío, un innovativo caricatore del cellulare senza fili con sanificatore incorporato. Ideato dall'azienda principalmente come elegante sanificatore, evita la diffusione di virus e batteri pericolosi che contaminano i nostri smartphone. Grazie alla tecnologia dei LED UV-C incorporati nella parte anteriore interna del prodotto, Oblío distrugge ed elimina il DNA dei microorganismi e dei virus, batteri, muffe e germi. In grado di sanificare completamente una sola superficie per volta, Oblío effettua una disinfezione a 360° con la semplice rotazione del cellulare, in modo da esporre ai LED tutte le superfici per un ciclo di 20 minuti. In termini di efficacia, nei test di laboratorio Oblío ha dimostrato di eliminare il 99,9% dei virus. Il nome 'Oblío' è stato appropriatamente scelto dai designer Simonelli e Quaglio: la forma a vaso del contenitore è stata attentamente studiata per aiutare le persone a 'dimenticarsi' del display e a godersi la libertà, mentre si effettua la sterilizzazione.

Più di un semplice riflettore puntato sulla rivoluzionaria invenzione francese, il riconoscimento del TIME conferma la posizione di Oblío come innovazione irrinunciabile per il mondo di oggi, Oblío di Lexon è infatti tra le 100 migliori invenzioni del 2020 secondo la famosa testata giornalistica.



The Pebble - Pentatonic/ I Am Other

The Pebble è un set di posate da portare con sé durante la pandemia, realizzato mediante l'utilizzo di CD riciclati. Presentato a luglio 2020 dal collettivo i am OTHER della popstar americana Pharrell Williams, assieme a Pentatonic, azienda leader nell'economia mondiale. Questo set ha come intento quello di eliminare la plastica monouso. Il kit comprende un coltello, una forchetta, un cucchiaio, una cannuccia e un set di bacchette che si ripiegano all'interno di una custodia facilmente trasportabile. Pentatonic ha creato The Pebble come alternativa alle posate di plastica monouso, che hanno toccato un picco di popolarità durante la pandemia. Per fare un cenno alla carriera musicale di Pharrell Williams, Pentatonic ha realizzato The Pebble in parte con CD riciclati. Questa plastica sminuzzata viene trasformata in pellet. La restante percentuale di plastica utilizzata per la produzione di The Pebble proviene da imballaggi alimentari riciclati. Nell'ambito dei principi di un'economia circolare, in cui i materiali sono tenuti in circolazione costante anziché scartati, Pentatonic si offre di riacquistare ogni set e riutilizzarli. La collaborazione tra Pentatonic e I Am Other era originariamente pensata per quelle persone interessate alla ricerca di un'opzione sostenibile per i festival o per mangiare in movimento al lavoro. Ma la pandemia ha solo reso The Pebble più rilevante e più performante.



Alma - March Gut

Alma - March Gut

Lo studio di design March Gut ha creato una tavola in legno d'acero per il Biohotel Schwanen a Bizau, in Austria, al fine di servire i pasti mantenendo la distanza sociale. Lungo 1,2 metri, il vassoio Alma è appena più lungo della distanza che dev'essere mantenuta dalle persone al fine di evitare il contagio. Posizionato al centro del tavolo, è progettato per rimanere in quella posizione per tutta la durata del pasto, consentendo alle persone di condividere o recuperare i propri piatti prima di rimetterli sul vassoio per essere portati via.

Il cameriere potrà far scorrere sulla tavola il vassoio con una mano, consegnando simultaneamente tutto il cibo

e le bevande per un gruppo, senza doversi sporgere ripetutamente sui commensali. Il prodotto è stato selezionato per il Dezeen Award di quest'anno nella categoria design sul posto di lavoro. L'obiettivo finale di March Gut era quello di creare un modo per mantenere vivo il condividere un pasto, pur non dimenticando le misure di sicurezza necessarie per contrastare il Covid. "Le persone in piccoli gruppi o che vivono nella stessa famiglia dovrebbero essere in grado di mangiare insieme, andare a teatro o una ad mostra, quindi i designer sono chiamati a trovare soluzioni creative per affrontare le sfide di questi tempi" affermò il designer.

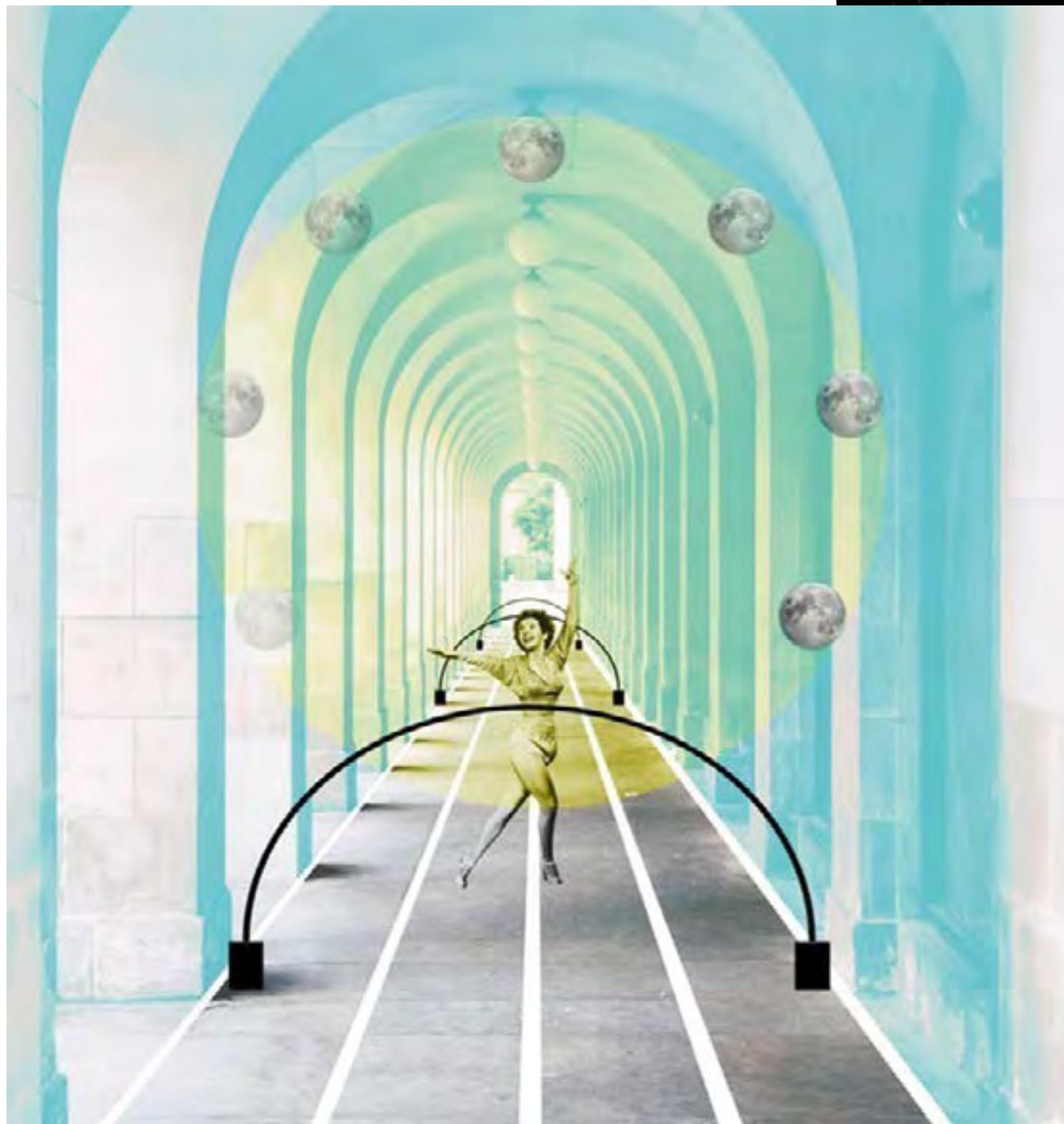
The new normal - Studio Boir

Per Vlatka Leskovic-Zidar e Ivan Zidar, fondatori dello studio di design BOIR con sede in Croazia, l'incontro tra cibo e uomo supera il senso del gusto. Queste sono le motivazioni alla base della filosofia BOIR: offrire un'esperienza avanzata attraverso stoviglie artigianali e sperimentali. Con The New Normal, BOIR integra il contesto attuale della pandemia al design per una nuova raccolta di sperimentazioni. Oltre a perfezionare le idee fino in fondo, i designer si sono avventurati anche nelle zone grigie dell'intimità e della distanza. I risultati sono progetti simmetrici vincolati da distanze o interruzioni fisiche. Durante le portate, gli ospiti vengono prima accolti con un cestino del pane in metallo concavo. La forma è divisa da una superficie perpendicolare che permette la visibilità pur mantenendosi solitaria. La connessione è riaccesa con un Prosciutto Rack minimalista, dove due bacchette reinventate sono posizionate su entrambi i lati di una barra di metallo a forma di T. Questa installazione ricorda una scala, suggerendo un equilibrio tra privacy e solidarietà. Il piatto principale viene servito su un oggetto chiamato Platter for Two. La superficie metallica circolare è dentellata per contenere una fetta di roccia. Questo contrasto di estetica industriale e naturale può essere visto come un riferimento ironico alla società, dove l'industrializzazione è un fattore di separazione mentre la natura è l'elemento di collegamento.



Ar_Co - studio M3

Una ricerca sul concetto di distanziamento sociale, ripensato come unione e non divisione dei rapporti umani: si tratta del progetto firmato dallo studio M3 Progetti, giovane realtà multidisciplinare con sede ad Ancona. Il risultato si chiama Ar_CO, e contiene al suo interno i concetti di condivisione e collettività, pensato come sistema di elementi divisorio da terra per ordinare lo spazio. Ponendosi come un segno effimero e finalizzato al miglioramento della qualità dell'abitare collettivo, il progetto nasce da un'analisi urbana degli spazi e dei servizi, a cui segue l'individuazione dei vuoti urbani con apposita griglia spaziale infinita; strategia concettuale utile per riorganizzare gli spazi per le aggregazioni urbane, evitando assembramenti e garantendo agli utenti le opportune distanze di sicurezza. Utilizzabile sia all'esterno che all'interno di locali e abitazioni, Ar_Co presenta un design essenziale, composto da due basamenti metallici collegati, appunto, da un arco. Con un diametro di 2,10 m e un'altezza di 1,20 m, l'oggetto è pensato per illuminare l'ambiente attraverso una luce posizionata nel suo intradosso. Attualmente Ar_Co è un brevetto registrato. Il primo esperimento spaziale ha portato all'allestimento di una vetrina al centro di Civitanova Marche, catturando la curiosità dei passanti attraverso un racconto video dell'evoluzione del progetto. L'allestimento è rimasto visibile per tutto il mese di giugno.



Ar_Co - studio M3

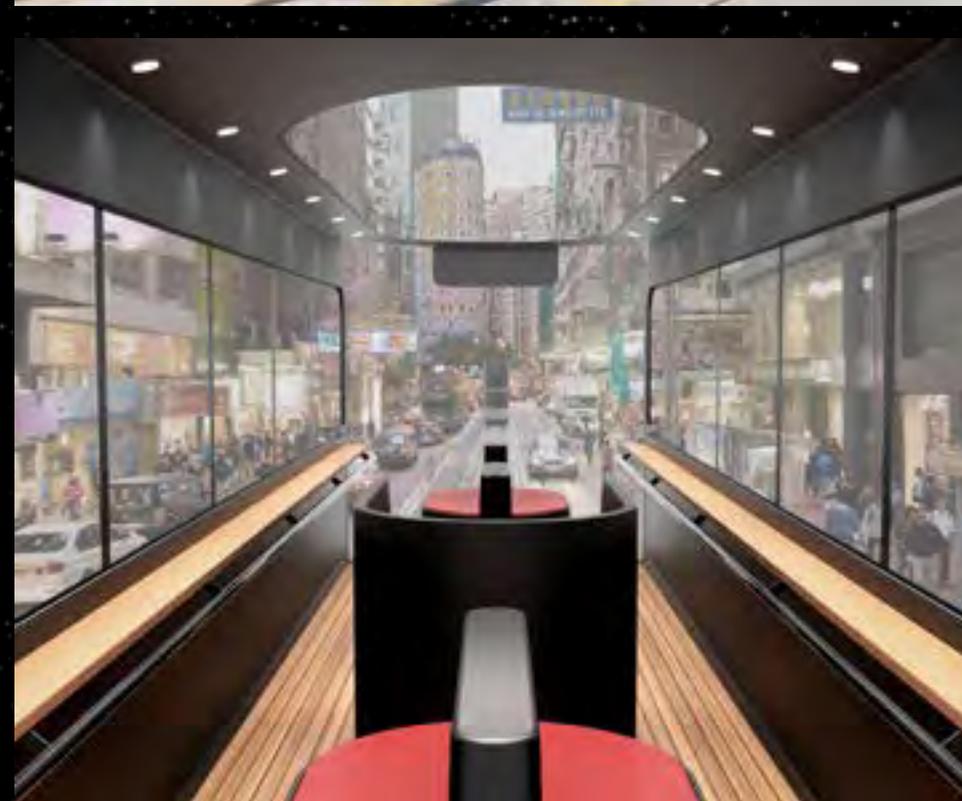


Safe Spacer - IK Multimedia

Safe Spacer - IK Multimedia

Safe Spacer™ è un dispositivo indossabile e leggero che aiuta lavoratori e visitatori a mantenere una distanza sociale sicura, consentendo ai luoghi di lavoro e agli spazi pubblici di riaprire e operare in tutta tranquillità. Alimentato con una batteria ricaricabile, Safe Spacer funziona in modalità wireless grazie alla tecnologia Ultra-wideband e rileva con precisione quando altri dispositivi entrano nel raggio di 2 metri, avvisando chi lo indossa con allarmi visivi, vibrazione o audio. Safe Spacer implementa un algoritmo in attesa di brevetto che funziona immediatamente, senza necessità di installazione o infrastrutture speciali e può essere

comodamente indossato su un braccialetto, appeso al collo o portato in tasca. Offre misurazioni ultra-precise fino a 10 cm. Oltre a fabbriche, magazzini e uffici, Safe Spacer può essere utilizzato anche dai visitatori di spazi pubblici come scuole, ospedali, palestre, musei, hotel e altro ancora. È impermeabile ed è stato progettato per essere igienizzato in modo facile e rapido. Safe Spacer funziona in modalità wireless, tramite tecnologia contactless NFC o Bluetooth. Ogni dispositivo presenta un tag ID univoco e una memoria integrata da associare facoltativamente ai nomi dei lavoratori per tracciare qualsiasi contatto non intenzionale.

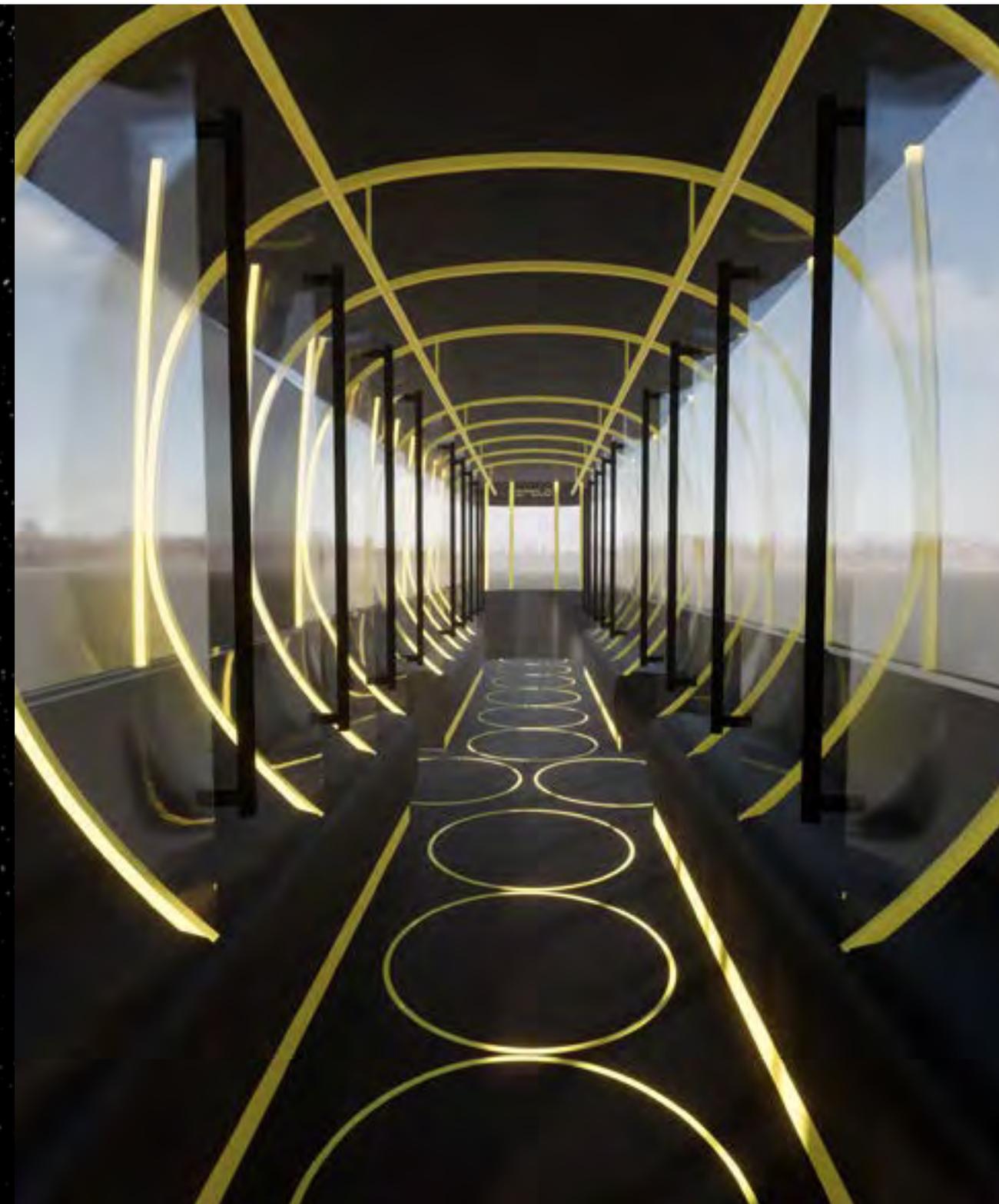


Isola - Ponti Design Studio

I tram sono da oltre un secolo uno dei punti di riferimento della città di Hong Kong. Per celebrare il 115° anniversario delle linee tranviarie del paese, lo studio di progettazione di Andrea Ponti, Ponti Design Studio, a luglio 2020 ha ideato il concetto di un nuovo tram a due piani che potrebbe aiutare i passeggeri a mantenere la giusta distanza fisica per evitare la minaccia di un'infezione da covid-19. Il nome del tram, Isola, è un riferimento alle "isole" su cui i passeggeri possono stare seduti guardando verso l'esterno. Dall'esterno il tram ha un aspetto elegante e raffinato, che ricorda quasi un prodotto tecnologico Apple, con un design che vuole fondersi con le facciate in vetro dei grattacieli dell'isola di Hong Kong. Un altro dettaglio interessante del progetto è che il tram, nella visione di Ponti Design Studio, sarebbe alimentato a batteria, con un connettore retrattile sul tetto per ricaricarsi rapidamente durante le fermate. Secondo la descrizione del progetto di Ponti, il tram è pensato per superare le pratiche di allontanamento sociale nell'era post-Covid: "Non dovremmo dividere e separare", si legge nella descrizione del progetto, "ma ripensare gli spazi pubblici con un approccio progettuale integrato, efficace e senza soluzione di continuità".

Passerella - Arturo Tedeschi

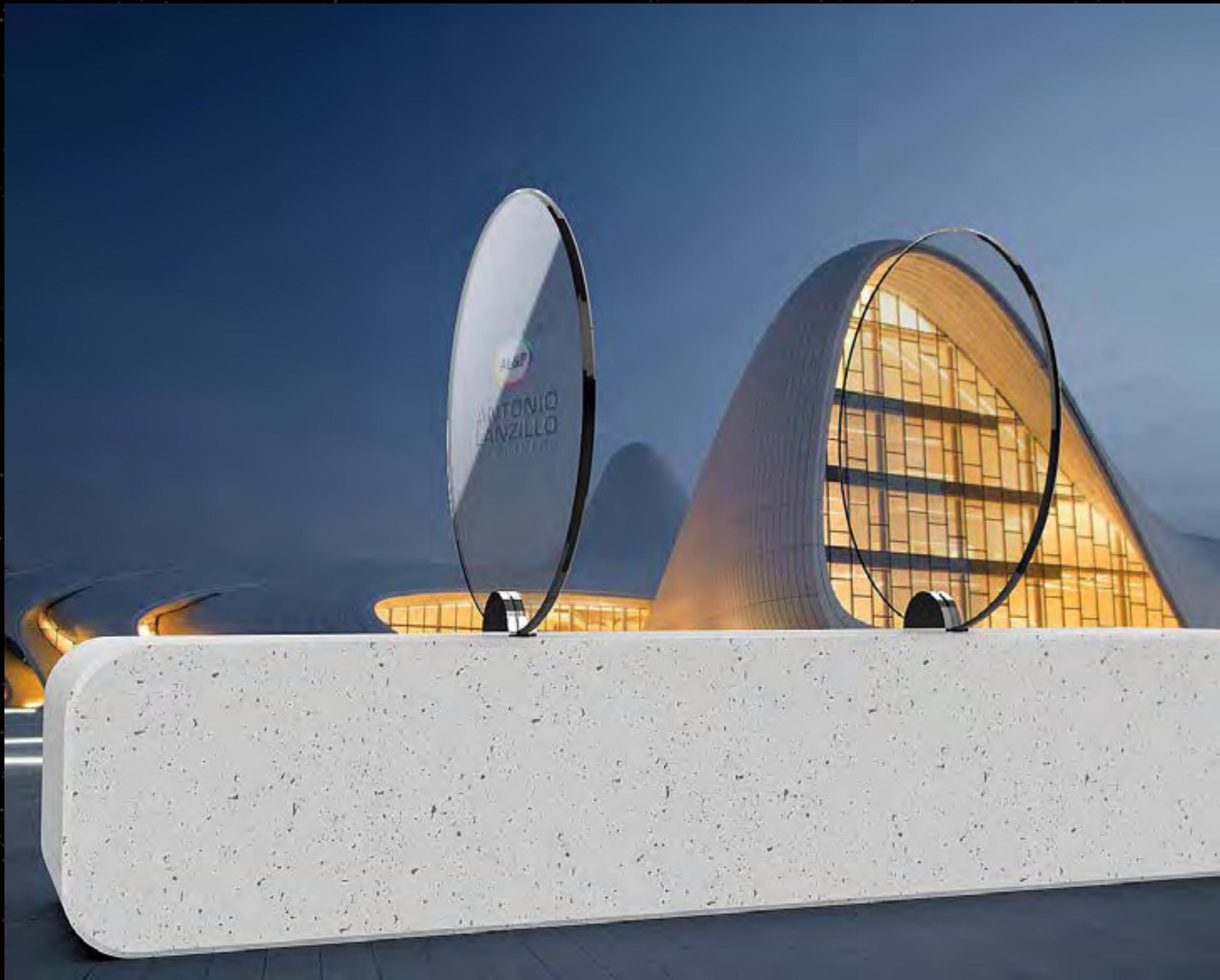
Arturo Tedeschi, designer, ha provato a progettare il futuro tram del capoluogo lombardo, fatto per mantenere il più possibile il distanziamento sociale anche grazie all'assenza del conducente: efficienza, design e sicurezza sono i concetti alla base del Tram Passerella, pensato come rivisitazione del classico tram ATM Classe 1500. Il designer ha naturalmente aggiornato la forma, ma soprattutto la dotazione tecnologica per adattare il nuovo mezzo pubblico alla vita post-covid. E' caratterizzato da un lunghissimo corridoio, una vera e propria passerella che si sviluppa da estremità all'altra, senza intoppi grazie all'assenza del conducente. Ai lati, le sedute sono separate da delle pareti in plexiglass, che fanno da scudo e garantiscono il distanziamento. I passeggeri in piedi, invece, potranno sostare all'interno dei cerchi segnalati lungo la passerella, in maniera simile a quanto accade ora sulla metropolitana. Con la differenza che sulla metro sono dei bollini del colore della linea metropolitana, mentre il Tram Passerella è progettato da zero per il distanziamento, quindi i cerchi sono incorporati e ben inseriti nel design complessivi. L'esterno è inoltre completamente digitale: anche se ben nascosto perché oscurato, è presente un display che informa i passeggeri in entrata delle prossime fermate, per aiutarli quindi a capire sia il percorso sia il numero di fermate che mancano alla loro destinazione.





Sequel seat - Benjamin Hubert

Benjamin Hubert ha progettato Sequel Seat, una poltrona da cinema premium con altoparlanti integrati che possono essere disposti in file di lunghezza diversa. Questa nuova seduta presenta speciali caratteristiche igieniche come i fili di rame antibatterici, il tessuto facilmente pulibile, gli schermi protettivi rimovibili e la tecnologia a luce UV per la sterilizzazione. "Crediamo che un Sequel Seat avrà un ruolo chiave nell'incoraggiare le persone a tornare al cinema", dice Hubert. Lo sviluppo di Sequel Seat è iniziato 14 mesi prima della pandemia in collaborazione con un'importante compagnia americana di sedute per cinema, messa in amministrazione controllata a causa della crisi causata dalla pandemia. Layer ha continuato a lavorare al progetto, completando il concetto originale - quello di cambiare radicalmente l'esperienza cinematografica - con tutte le specifiche necessarie per il distanziamento sociale. Il progetto Sequel è completato e la seduta è quindi ora disponibile per la richiesta di licenza. Tra le novità e le caratteristiche innovative, i LED integrati sul poggiatesta che mostrano il nome di chi ha prenotato il posto, e un pannello integrato nel bracciolo che controlla la reclinazione, il supporto lombare e la temperatura del sedile, in modo che l'utente possa impostarlo nel modo che preferisce. C'è anche un gancio appendiabiti sul retro e un contenitore per borse e giacca, posizionato nel bracciolo presente su ogni sedile.



Shield - Antonio Lanzillo & partners

Ideato dallo studio di design milanese Antonio Lanzillo & partners, 'Shield' è un progetto che propone una soluzione per tornare a vivere le nostre città post-quarantena. Nate dall'esigenza di tornare alla normalità salvaguardando comunque la salute e limitando la diffusione del COVID-19, le panchine integrano divisori in plexiglass per tenere le persone a debita distanza sociale e limitare così la possibilità di contagio. Come luogo per sedersi, rilassarsi e socializzare, le panchine sono normalmente un elemento di arredo urbano indispensabile. Tuttavia, con limitazioni al movimento, ciò che una volta era così normale è ora proibito. Antonio Lanzillo & partners ha quindi creato una collezione di panche dal design protettivo e funzionale; una versione in metallo e cemento in grado di garantire la distanza di sicurezza tra le persone tramite divisori in vetro o plexiglass. La trasparenza delle partizioni creerà una barriera, uno scudo protettivo per le persone che utilizzeranno la panca, ma di limitato impatto estetico e in armonia con l'ambiente circostante.



CoronaCrisisKruk - Object Studio

Corona Crisis Kruk è una panca con una maniglia progettata per l'allontanamento sociale dallo studio di design olandese Object Studio; ideata per consentire agli utenti di sedersi insieme rimanendo comunque separati. E' stato selezionato per i Dezeen Awards 2020 nella categoria "sedili di design". Object Studio ha ideato questo progetto per aiutare le persone ad adattarsi alla vita seguendo le linee guida del governo. Corona Crisis Kruk è formato da due kruk - sgabelli in olandese - uniti tra loro da una trave, con al centro una maniglia. E' realizzata con pezzi di compensato di betulla fresati a CNC che si incastrano e si avvitano insieme. Può essere

sollevata e spostata, quindi posizionata ovunque per consentire a due persone di sedersi rimanendo a 1,5 metri di distanza. "Quando il Covid ha colpito i Paesi Bassi nel marzo di quest'anno, il governo olandese ha risposto stabilendo nuove linee guida affinché il suo popolo si astenga rigorosamente dal toccare gli altri e rimanga distanti gli uni dagli altri", ha detto il fondatore di Object Studio Björn van den Broek. CoronaCrisisKruk è progettato per aiutare le persone a ricordare e visualizzare la distanza di sicurezza da mantenere, grazie alle linee di misurazione in stile righello che sono incise sui lati.

Walking stick - Center for Optimism

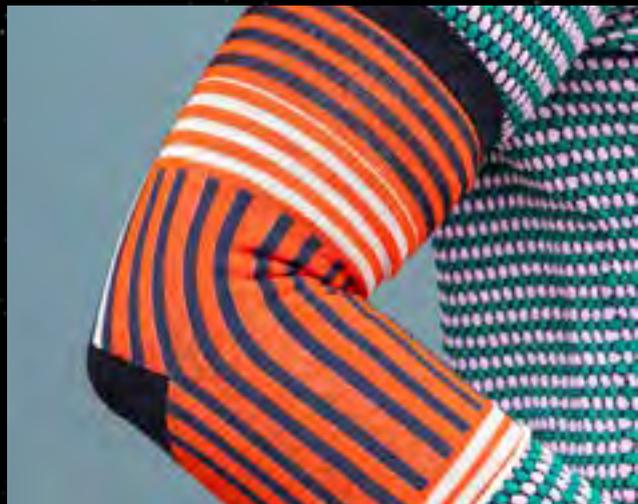
Clara Meister e Sam Chermayeff sono andati alla ricerca di soluzioni per una società lacerata dalle regole della distanza. La loro interpretazione di un sano in-between si presenta sotto forma di una connessione diretta e immediata. Sotto lo pseudonimo di Center for Optimism, il duo offre l'idea del "bastone da passeggio" come una prospettiva sicura di ponte. È un bastone di legno con un anello di ottone attaccato a ciascuna estremità come supporto. Quando si cammina, due persone prendono un anello ciascuna: questo garantisce il rispetto della distanza minima. Oltre a far mantenere la distanza, gli anelli di ottone impediscono la diffusione delle cellule virali perché la superficie metallica ha un effetto germicida. Il "bastone da passeggio" perciò rientra in una serie di accessori Covid-free funzionali che dovrebbero rendere più facile la vita di tutti i giorni. Crea quindi una connessione tra individui distanti e consente loro di reagire l'uno insieme all'altro. Quando si cammina insieme, trasferisce i propri impulsi tramite vibrazioni e movimenti al compagno e viceversa.



**BOB 19** - Thomas Bernstrand Stefan Borselius

Alla fine di Marzo 2020, mentre i paesi di tutto il mondo si avviavano verso quelli che sarebbero diventati diversi mesi di immobilità indotta, l'azienda ha contattato i collaboratori di lunga data Thomas Bernstrand e Stefan Borselius per creare una nuova versione del loro rinomato BOB: il pluripremiato sistema di sedute modulari presentato per la prima volta al Salone del Mobile nel 2017.

Nel concettualizzare per la prima volta come sarebbe stato effettivamente BOB-19, Bernstrand e Borselius hanno preso in considerazione le attuali normative per le distanze fisiche, l'igiene e la facile pulizia. Il prodotto finale risulta essere un elemento minimalista, flessibile e intelligente. Realizzato con fogli su misura di plexiglas trasparente, BOB-19 scorre semplicemente tra i moduli (anche nelle configurazioni esistenti) per formare una barriera appropriata e allo stesso tempo performante. Disponibili in due livelli di trasparenza e in diverse varietà di colori. I divisori BOB-19 possono essere facilmente aggiunti e rimossi per adattarsi alle esigenze di ognuno. Bernstrand e Borselius hanno progettato tre larghezze "per coprire tutte le possibili configurazioni di BOB", ciascuna con un'altezza standard di 128 centimetri per offrire sicurezza e coerenza visiva; i pannelli sporgono di 10 centimetri oltre il bordo anteriore di BOB per un'installazione quasi continua.



Elbow Sock - Raw Color

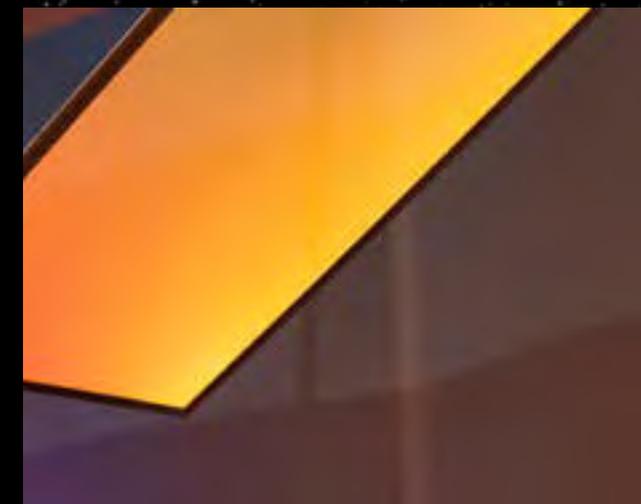
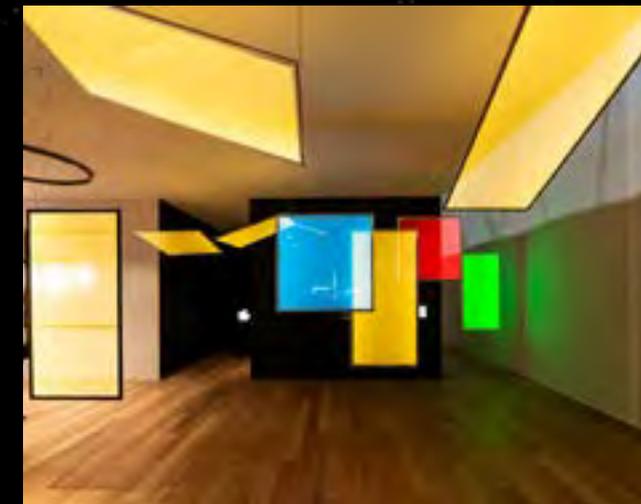
Lo studio Raw Color con sede nei Paesi Bassi ha progettato nel Marzo 2020 "Elbow Sock": uno strumento che permette di aderire efficacemente alle disposizioni governative attuate per la prevenzione da Covid-19. Elbow Sock è un fazzoletto da gomito, facilmente replicabile da casa e a costo zero (è sufficiente cercare quel famoso calzino spaiato, tagliare le dita dei piedi e farlo scorrere sul braccio), comodamente lavabile a 60 gradi. Oltre al suo aspetto funzionale, l'Elbow Sock racchiude in se' un aspetto psicologico: il solo vederlo aumenta la consapevolezza e funge da promemoria visivo. Elbow Sock è un contributo per Create Cures; si tratta di un'attività di public welfare avviata da un gruppo di designer, con l'obiettivo di promuovere lo sviluppo della salute pubblica. Create Cures è iniziato da Frank Chou e Chen Min.

Discovery Space - Ernesto Gismondi Artemide

Negli spazi indoor, come negli studi professionali e negli uffici, che prevedono open space con postazioni individuali di lavoro una nuova visione della propria personale dimensione operativa appare ormai necessaria in questa fase pandemica post Covid-19. Una risposta coerente e puntuale a questa esigenza di riprogettazione degli spazi la possiamo trovare nel contesto della famiglia "Discovery", una lampada disegnata da Ernesto Gismondi per Artemide e già vincitrice del Compasso d'Oro 2018.

"Discovery", grazie al suo brevetto d'invenzione, è un elemento d'arredo che non invade l'ambiente, assente e smaterializzato definisce la sua presenza soltanto quando è acceso grazie alla luce che disegna la sua superficie luminosa emittente centrale.

Artemide, dopo la presentazione di versioni circolari a sospensione in tre diametri diversi, con "Discovery Space" il sistema diventa ora un frame quadrato o rettangolare, capace di delimitare lo spazio in un gioco di presenza/assenza attraverso diversi gradienti di trasparenza, si aggiunge così una nuova dimensione percettiva dove la luce diventa materiale costruttivo dello spazio, ne delimita la territorialità e influenza gli stati d'animo, supporta i nostri comportamenti e una corretta visione delle nostre diverse attività.





Benched - Fahrenheit

Lo studio 212 Fahrenheit ha ideato Benched, panchina larga 2,5 metri, con una parte centrale - esattamente di 1,5 metri - realizzata in acciaio inox lucido.

La zona centrale è invisibile grazie all'effetto specchio del materiale, mentre il lato sinistro e destro della panca sono chiaramente visibili e utilizzabili.

La scelta è ambivalente; permette alle persone di mantenere la distanza ma rendendola in un certo senso invisibile.

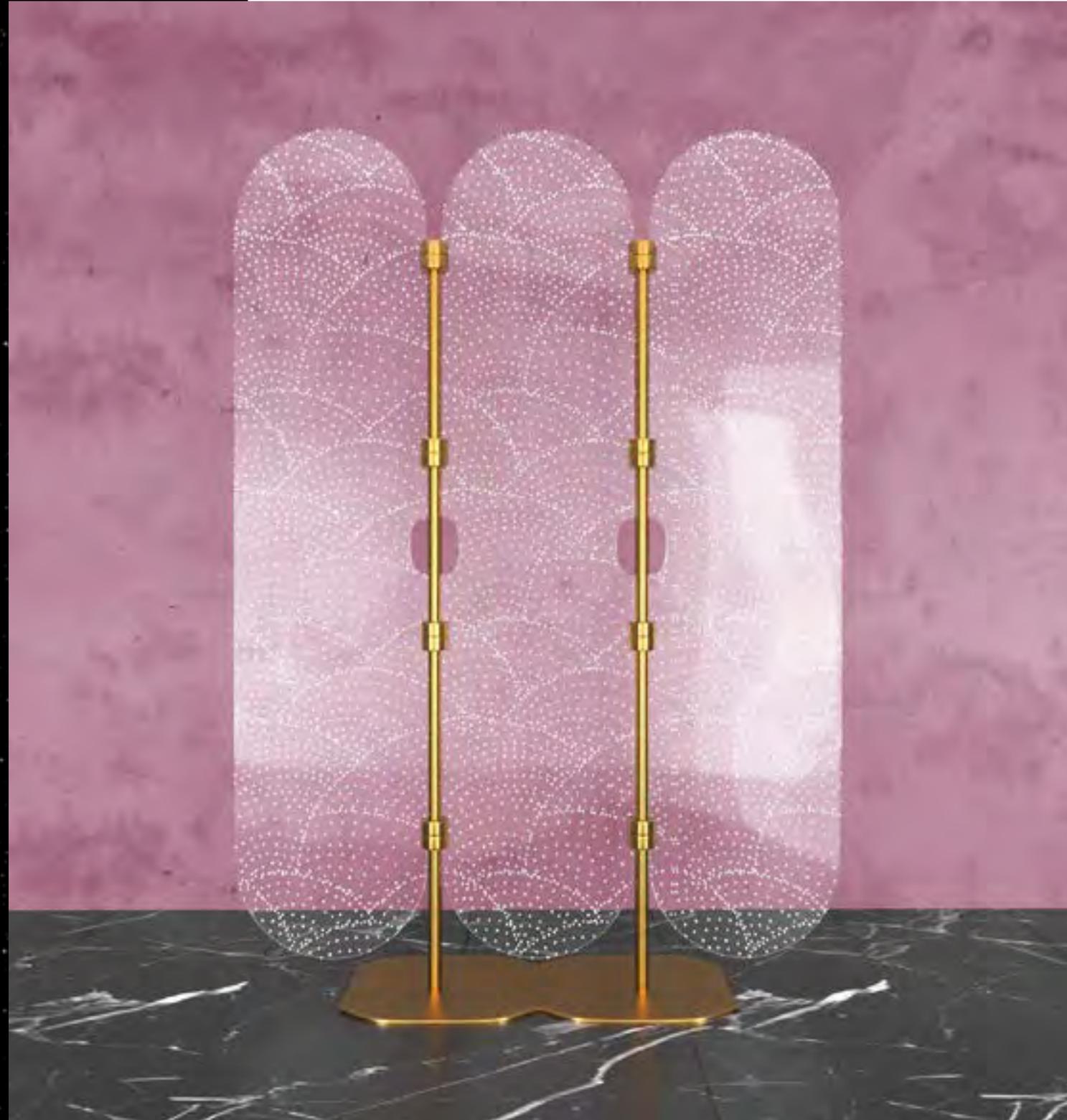
SATURNO

SATURNO - INTERNO:

Negli ultimi decenni si è consolidata la tendenza a scegliere case sempre più piccole e con funzioni ridotte all'essenziale, le quali hanno perso il loro originario compito di accogliere e di fornire un rifugio ospitale a chi le abita. Per porre un limite a questa tendenza, in alcune città ora è consentito costruire abitazioni dalle dimensioni minime di 28mq. Pur avendo l'uomo una capacità di adattamento infinita, e il lockdown ne ha dato prova, come può trovare in pochi metri quadri un rifugio per la propria salute fisica, prima, e mentale, poi? Se vivere in questi spazi diventa ogni giorno una prova di equilibrio, la situazione diventa insostenibile con lo smart working, che spesso diventa l'unico modo per mandare avanti l'attività lavorativa. Ripensare gli spazi diventa dunque fondamentale per rendere le case abitabili e per organizzare una vita a prova di emergenza. Durante questo periodo sono, quindi, state proposte dal mondo del design, soluzioni che permettessero la divisione funzionale di spazi abitativi e lavorativi, mantenendo viva la convivialità, senza rinunciare a privacy e sicurezza.



INTERNO

**COV - Matteo Cibic**

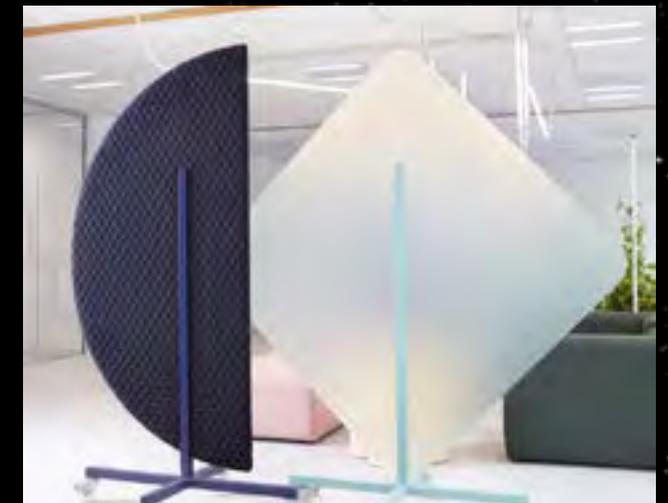
Il designer Matteo Cibic è forse uno dei primi artisti a firmare una collezione di divisori e parati in plexiglass progettandoli per gli ambienti pubblici vista della riapertura dopo il lockdown.

Il Covid-19 all'improvviso ha cambiato la nostra percezione dello spazio e del tempo: sono tornati i confini, sono state recuperate le differenze e le barriere. L'azienda FusinaLab, in collaborazione con Matteo Cibic, ha utilizzato la propria esperienza e capacità per proporre una linea dei divisori per ambienti che possano rispondere ad ogni esigenza in termini di stile e necessità, e diventato un vero oggetto di arredo. COV, così si chiama la collezione presentata ad Agosto 2020, consiste in una serie di pannelli socializzanti per ambiente, elegante soluzione per scandire la giusta distanza al ristorante, dal parrucchiere o in ufficio: pareti trasparenti in perspex di varie dimensioni e sagome, con struttura portante in alluminio anodizzato in diverse finiture. Perché il design è questo, non è semplice ricerca estetica, ma fornisce soluzioni ai nostri problemi e mai come in questo periodo, le preoccupazioni e le problematiche sono tante. I pezzi sono progettati per migliorare l'atmosfera e il valore estetico di uno spazio interno senza sacrificare la funzione e lo scopo nell'era Covid. Traendo ispirazione da diversi stili, Cibic ha reso contemporanei alcuni elementi dell'Art Déco e delle identità del design italiano rendendo la sua collezione aggiornata e appropriata per gli interni contemporanei attuali della città.

Hinoki Dividers Light Distance - Biasi/ Manerba

Con la pandemia la nuova necessità di creare degli spazi "sicuri" tra individui è diventata fondamentale sia nella aree pubbliche sia in contesti familiari.

Il design si propone come mezzo per risolvere, dove possibile, questo problema. La prima soluzione che viene in mente è quella di utilizzare un paravento o un pannello divisorio. Per vivere serenamente negli spazi condivisi, è una delle soluzioni ottimali, soprattutto per dividere senza separare. Hinoki (che in giapponese vuol dire Cipresso) è un pannello multifunzionale. Hinoki presentato a Giugno 2020, è pensato per le aree open space e per fornire pannelli divisori da scrivanie, utili per schermare le postazioni e garantire salute e privacy per chi le utilizza. Federica Biasi ha progettato per Manerba la linea Hinoki, un elegante sistema di paraventi e screen divisori modulari pensati per far sentire le persone il meno possibile isolate e aiutarle a rivivere serenamente gli spazi condivisi, in un momento particolare della nostra storia, dove, per la sicurezza di tutti, è necessario sottostare alle nuove regole del distanziamento sociale. Il tocco di colore, la semitrasparenza del materiale, la semplicità del segno progettuale, rendono Hinoki un elemento divisorio familiare e quindi integrabile in svariati spazi condivisi, utile per proteggere e mantenere le distanze, in modo amichevole e flessibile.

**Factory of Future** - Dutch Invertuals

Factory of the Future è un concept spaziale sviluppato da Studio Dutch Invertuals. Collegando il carattere aperto e la modularità dello spazio, con la magia e il fascino dell'Industria 4.0. La collezione chiamata "Room Dividers" è composta da una serie di strutture in acciaio verniciato a polvere su ruote, acrilico o tessuto trasparente o traslucido. Colorati e customizzabili, i divisori di Dutch Invertuals fanno parte del progetto 'Factory of the Future'. Pensati per dividere ufficio zone smart office domestiche, sono realizzati con un materiale in grado di creare magici effetti di luce, facili da spostare grazie alla base dotata di rotelle. Possono essere realizzati su misura a seconda delle esigenze personali e dei vari ambienti e sono disponibili in diverse forme e colori. Sempre in anticipo sui tempi, l'innovativo collettivo di design con sede in Olanda, fondato e guidato da Wendy Plomp, ha creato un sistema di divisori che, mentre pensiamo di delineare lo spazio in ambito lavorativo, l'attesa e le aree domestiche giocheranno un ruolo importante per assicurare l'allontanamento sociale.



Plex'eat - Christophe Gernigon

Plex'eat - Christophe Gernigon

Si chiama Plex'eat e concilia, ancora una volta, il futuro dello stare a tavola con il design: il nuovo progetto ideato da Christophe Gernigon è infatti una soluzione possibile presentata per ritornare a vivere ristoranti e bar in totale sicurezza. Protetta da una visiera trasparente e sospesa sulle sedie intorno al tavolo, la convivialità è così servita. Il concept del designer e decoratore francese, che progetta architetture d'interni da più di vent'anni, si inserisce infatti tra i diversi progetti immaginati per la fase 2 dei luoghi consacrati alla socialità. Le campane in formato XXL del designer transalpino sembrano infatti dei maxi lampadari calati

dal soffitto. "Ero preoccupato per i ristoratori", racconta il creativo, "Ho quindi pensato a un dispositivo che ci permettesse di ritrovare la convivialità attorno a un tavolo ma senza correre rischi. Ho immaginato, durante i miei vagabondaggi creativi notturni di questi mesi di reclusione, un nuovo modo di accogliere i clienti di bar e ristoranti in cerca di gite. Anche se avrei preferito non arrivare a questo punto, è meglio considerare alternative estetiche, di design ed eleganti che garantiscano le regole dell'allontanamento sociale".

Le dimensioni proposte per Plex'eat sono 80 centimetri per 70 centimetri.



Capsule by Casala - Kateryna Sokolova

Capsule by Casala - Kateryna Sokolova

La designer industriale Kateryna Sokolova ha collaborato con il produttore di mobili Casala per creare una collezione di mobili nell'ambito del settore lavorativo post-COVID. Progettata originariamente come "soluzione elegante alla crescente esigenza di concentrazione e privacy negli ambienti di ufficio", la Capsule Collection è perfetta anche per mantenere il distanziamento sociale. Con molte persone che lavorano da casa o che devono garantire misure di allontanamento sociale nel proprio ufficio, la forma a bozzolo della poltrona offre un luogo confortevole dove è possibile staccare la spina dal mondo esterno ed essere protetti dalle distrazioni.

La poltrona capsule può essere collocata al centro di un ampio ufficio open-space o all'interno del tuo appartamento, è progettato da Sokolova come luogo in cui concentrarsi sui propri obiettivi di lavoro e immergersi nel processo produttivo. Uno degli elementi più importanti del design è l'imbottitura fonoassorbente che riveste l'interno e l'esterno, consente di parlare al telefono senza distrarre gli altri o di essere protetti in larga misura dai rumori esterni, la forma della capsula assicura anche di mantenere la distanza sociale dalle altre persone.



Qworkntine - Mohamed M.Radwana

Architetto, interior designer, project manager e docente presso l'accademia araba di scienza e tecnologia, Mohamed M. Radwan, ha presentato Qworkntine, una capsula ermetica in grado di fornire sicurezza contro il coronavirus. Le capsule sono state sviluppate pensando alla sicurezza e alla protezione di coloro che non possono lavorare da casa. Con il mondo bloccato per un lungo periodo di tempo a causa della pandemia COVID-19, alcune attività essenziali hanno dovuto continuare a lavorare nei loro spazi fisici. Con Qworkntine, le aziende possono fornire le misure di distanza sociale richieste, garantendo sicurezza e

protezione ai propri lavoratori. Il design delle capsule qworkntine offre flessibilità grazie alla forma esagonale ad alveare. Questa dimensione permette di organizzare i box all'interno degli uffici, ottimizzando lo spazio di lavoro. Possono essere personalizzati in base alle diverse esigenze, consentendogli di adattarsi ad angoli di 90° e possono essere allungati per adattarsi ai dirigenti e al management. Le porte sono automatiche, senza maniglie e controllate dal riconoscimento facciale. Le capsule possono essere completamente sigillate; i ventilatori hanno purificatori d'aria integrati e garantiscono aria pulita all'interno.



Avion - Keith Melbourne

Avion è la nuova collezione di arredi da ufficio, presentata a Marzo 2020, che garantisce il distanziamento sociale sul luogo lavoro. Realizzato da Keith Melbourne, Avion è un sistema architettonico e modulare di sedute e tavoli che reinventa i luoghi di lavoro contemporanei. La nuova collezione di Keith Melbourne include scrivanie, sale riunioni, singoli contenitori di lavoro e divanetti integrati. Avion è un sistema di arredi da ufficio che permettono di suddividere lo spazio di lavoro in funzione del distanziamento sociale. "Un aspetto unico di Avion è il modo in cui queste funzioni possono essere combinate all'interno della stessa impostazione", raccontano gli esperti di Inde Awards per la quale la collezione è stata candidata. La collezione è caratterizzata da forme morbide e linee continue che creano ambienti protetti che si adattano a quasi tutti gli interni. L'influenza della precedente professione di Keith Melbourne come ingegnere aeronautico è evidente nell'estetica del design scelto per Avion, nel voler cercare di far coesistere più funzioni in un unico elemento e anche nel nome della nuova collezione naturalmente. Le postazioni di lavoro, chiuse su tre lati con un'apertura in un angolo per l'accesso alla scrivania, sono progettate per rispettare il distanziamento sociale e per garantire sufficiente concentrazione al lavoratore. Keith Melbourne Studio mira ad un design sostenibile attraverso la selezione e l'uso efficiente dei materiali.

Serres séparée - Mediamatic



Serres séparée - Mediamatic

Siamo ad Amsterdam, è qui che il ristorante Mediamatic Eten, a partire dal 21 maggio, accoglierà i suoi ospiti. La cena sarà servita all'interno di semplici ma accurate serre di vetro che si affacciano sul fiume. Eleganti e romantiche, queste strutture consentiranno ai clienti del ristorante vegetariano di consumare i pasti lontano dalle altre persone presenti nel ristorante, così da mantenere l'opportuna distanza di sicurezza. Un modo semplice e intelligente, questo, per limitare i contatti fra gli ospiti e permettere ai camerieri di raggiungere i tavoli in sicurezza rispettando le normative di sicurezza sanitaria.

L'idea è nata da Mediamatic Biotoop, un centro artistico e imprenditoriale che da anni lavora all'insegna di sostenibilità e attenzione alle tematiche ambientali e climatiche. Non è un caso infatti, che anche il menù del ristorante, sia ricco e vario: frutta, verdura, erbe e fiori commestibili coltivati a km 0 in una serra acquaponica. Le strutture esterne, dove è possibile prenotare un tavolo, sono state battezzate serres séparées e sono dotate di piccoli tavoli che possono ospitare sino a tre persone. Chi sceglie di cenare qui, potrà sedersi a tavola solo con persone conviventi, per limitare così il contagio da Coronavirus.



Ball - Lmnts Outdoor Studio

Lo studio canadese di hot yoga e fitness Lmnts Outdoor Studio ha trovato un modo per portare avanti i suoi corsi durante la pandemia. Obiettivo: permettere ai suoi insegnanti di continuare a lavorare e mantenere la salute fisica e psicologica dei residenti di Toronto. Il tutto senza violare le regole imposte dalla distanza sociale. In collaborazione con altri sei centri yoga, Lmnts Outdoor Studio ha installato 50 cupole trasparenti all'aperto, dove poter fare esercizio fisico. Tutte le «cabine» sono dotate di ventilatori, riscaldamento e apparecchi di illuminazione. Una delle caratteristiche di questo tipo di allenamento è che ogni cupola ha una temperatura elevata (circa 37 gradi) per renderlo ancora più efficace. Le cupole sono molto spaziose: 2 metri di altezza e 3,5 metri di larghezza. Grazie all'assenza di un telaio solido, possono essere installate in modo semplice e veloce. Il progetto pop-up Lmnts Outdoor Studio sarà aperto dal 21 giugno al 31 luglio 2020 presso l'X Toronto Hotel.

URANO

URANO - ESTERNO:

Le file dei supermercati scandite con regolarità da segni colorati, le X su sedili e panchine per evitare la prossimità tra persone, la chiusura di intere aree di interesse pubblico: il nostro comportamento nei luoghi pubblici è stato completamente stravolto dalla pandemia del coronavirus.

In pochissimo tempo i governi si sono trovati a normare la condotta e gli spostamenti delle persone in ogni tipo di spazio collettivo: strade, parchi, negozi, mercati, ecc.

Per rendere immediatamente comprensibili queste regole sono state subito escogitate soluzioni semplici e low cost. Possiamo dire che l'emergenza sanitaria stia causando un gigantesco intervento capillare di urbanistica tattica. Questo è un particolare approccio di cui si parla solo da pochi anni, che si basa su azioni veloci, economiche e reversibili per cambiare le modalità di fruizione degli spazi pubblici. Solitamente questi sono volti a favorire l'interazione umana e a dare vitalità a luoghi negletti; in questo caso, il fine è invece tenere le persone lontane l'una dall'altra.

Interventi da parte di designer come nastri adesivi, segni di gesso, cartelli, adesivi per pavimenti, arredi urbani e altri strumenti ingegnosi, seppur semplici, costituiscono un nuovo layer urbano che si sovrappone alla città già esistente, le cui trasformazioni hanno bisogno di tempi molto più lenti.



ESTERNO



C'ENTRO - SBGA Blengini Ghirardelli

Lo studio di architettura e design milanese SBGA Blengini Ghirardelli risponde alla pandemia progettando il dispositivo C'entro. C'entro è uno strumento che permette alle persone di connettersi al mondo esterno in modo sicuro, aiutandole a rispettare le misure di distanziamento sociale. Come spiega A. Ghirardelli, socio fondatore dello studio, "Ci piace definire C'entro come uno strumento di socializzazione piuttosto che di distanziamento. Questo dispositivo nasce dalla ricerca di nuove modalità di stare insieme, per rendere un po' più facile e giocoso vivere la separazione fisica, e non bloccare

quella relazionale". La sua struttura è semplice: si tratta di un sistema di pali colorati in fiberglass, estremamente flessibili, che si inseriscono l'uno nell'altro fino a formare a terra il perimetro di un cerchio imperfetto. Il suo sistema modulare gli permette di allargarsi per contenere fino a 2 persone. A questo cerchio è collegato un distanziatore (di 1,5 metri) che permette di misurare lo spazio libero tra le persone. C'entro è pensato per essere usato negli spazi aperti nei parchi, sulle spiagge, per prendere il sole o assistere ad un pomeriggio di musica e spettacoli, ma anche in luoghi chiusi, ovunque sia possibile sedersi a terra.



Here comes the sun- Paul Cocksedge

Here comes the sun- Paul Cocksedge

Paul Cocksedge, tra i designer più rappresentativi della sua generazione, ha ideato una soluzione creativa e 'solare' per il distanziamento sociale, basandosi sullo spazio che tutti dovremo necessariamente osservare come misura di sicurezza nel periodo post Covid-19. "Here comes the sun" nasce per aiutare le persone a poter socializzare in modo sicuro una volta che le misure di restrizione saranno allentate. La tipica coperta inglese, simbolo di convivialità durante i brunch domenicali o i picnic nei parchi, viene reinterpretata e ridisegnata per aiutare le persone a mantenere 'la giusta distanza'. Ispirato al sole e coerente con lo stile di Cocksedge, Here

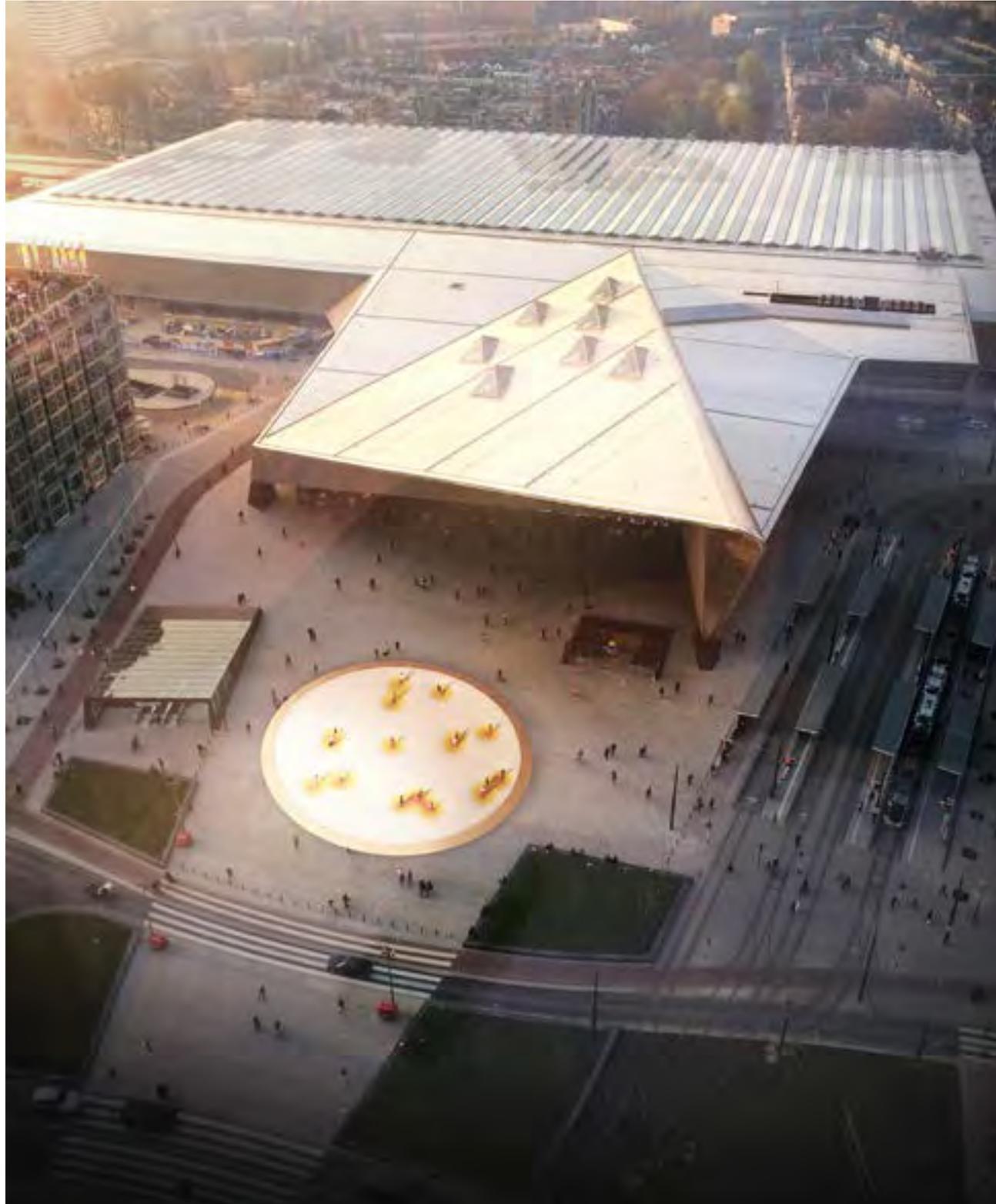
comes the sun è un progetto aperto, disponibile e scaricabile: un invito a tutti a creare la propria versione. "Il lockdown ha dato vita a incredibili 'esplosioni' di creatività e ho voluto creare qualcosa di positivo, che guardi al futuro. La coperta Here comes the sun è una risposta giocosa a questo problema, oltre che un pezzo di design democratico che chiunque può scaricare e realizzare" racconta il designer.

L'artwork, pensato in tessuto, nasce dalla volontà del designer britannico di stimolare la realizzazione manuale di un lavoro creativo durante un periodo di chiusura domestica forzata.



Parc de la Distance - Studio Precht

In risposta a un bando pubblico indetto dalla città di Vienna per l'ideazione di un nuovo parco, lo studio austriaco Precht ha allora messo a sistema le limitazioni imposte per confezionare una proposta figlia del suo tempo. Parc de la distance, en français, è già un omaggio a quello stile barocco (quello di Versailles e delle Tuileries) con cui sono potati anche Belvedere e Schönbrunn. A vederlo dall'alto, il nuovo parco di Vienna, appare come un'immensa impronta digitale che segue le ondulazioni del suolo, scavata dai camminamenti in granito rosso. I filari, larghi almeno 90 centimetri, assicurano una distanza minima di circa due metri tra i visitatori. All'imbocco, gli ingressi distinti, consentono ai flâneur di camminare per 600 metri, senza vedersi, ma potendosi ascoltare. Un percorso spiraliforme, che conduce a una fontana. Oltre a candidarsi ad essere di per sé un monumento per i tempi futuri, mette in scena la necessità di trovare soluzioni nuove a problemi nuovi. Per gli autori del progetto, anche quando non sarà più necessario attenersi al distanziamento sociale, questo modello sarà in grado di soddisfare un'esigenza condivisa da molti. Come ha indicato in una dichiarazione Chris Precht, "potrà essere usato per sfuggire al rumore e al trambusto della città, oltre che per restare da soli per qualche tempo. Ho vissuto in molte città, ma penso di non essere mai stato solo in uno spazio pubblico."



Physx - Cosimo Scotucci

L'architetto di Rotterdam, Cosimo Scotucci ha immaginato un'installazione dinamica per garantire il rispetto delle misure di allontanamento sociale. Ideata da posizionare di fronte alla stazione centrale di Rotterdam, "Physx" fa un ulteriore passo avanti rispetto alle soluzioni statiche che abbiamo già visto. Questa proposta utilizza invece fibre colorate che si muovono come le persone, definendo nel contempo una zona sicura di 1,5 metri. Per progettare 'Physx' Cosimo Scotucci si è ispirato alla rete spazio-temporale, in cui un corpo astronomico piega la rete spaziale attorno a sé definendo una 'area di interesse' dipendente dalla massa e dalla gravità che genera. L'installazione è costituita da un piano di trazione in fibra elastica rialzato di circa 50 cm da terra. Una volta che una persona calpesta la membrana, la superficie assorbe la pressione, piegandosi in una valle simile a una depressione. La membrana si allunga e rivela le fibre interne che sono di diversi colori. Automaticamente intorno alla persona viene generata una 'zona sicura' colorata di 1,5 metri con intensità diversa, che definisce la distanza che deve essere mantenuta durante l'interazione con altre persone. Quando le persone si avvicinano, le aree personali iniziano a confondersi dimostrando che le misure non vengono rispettate. Grazie ai diversi colori delle fibre è anche facile capire il livello di pericolo quando le persone si trovano una di fronte all'altra.

Stodistante - Caret Studio

Situata nella piazza dedicata a Giotto nella città di Vicchio, "Stodistante" è stata progettata seguendo i parametri di distanza di sicurezza stabiliti dalla Regione Toscana e corrispondenti a 1,80 m. Una misura che è divenuta strumento di progettazione per costruire una griglia di piccoli quadrati bianchi, dipinti con vernice rimovibile che crescono di dimensioni man mano che arrivano al centro della piazza. E' una soluzione di design urbano intelligente, che non ostacola la bellezza della piazza, ma che crea nuove prospettive.

"Stodistante" si configura, dunque, come una linea guida visiva per tornare a vivere in sicurezza, ma con serenità, lo spazio pubblico. Uno spazio da vivere senza paura. I giovani architetti descrivono l'opera come una «Soluzione temporanea per un "uso consapevole" dello spazio pubblico secondo le attuali misure di sicurezza del Paese». L'opera riflette anche il nome dello studio; il cursore è un simbolo tipografico che indica dove manca una parola o una frase. Caret Studio, dunque, entra in gioco quando manca qualcosa, segnala l'assenza ed evidenzia la necessità. Il progetto è una strategia di progettazione applicata per la prima volta a Vicchio, ma che desidera essere implementate in diverse aree pubbliche della città, per creare "Un'infrastruttura temporanea per un nuovo tipo di socializzazione. Il desiderio è quello di realizzare "Stodistante" nelle piazze di tutta Italia."





High Line a NY - Pentagram

High Line a NY - Pentagram

Pentagram partner di Paula Scher ha sviluppato una serie di grafiche ambientali per aiutare i visitatori a mantenere il distanziamento sociale presso la High Line di New York. Il parco sopraelevato è stato riaperto al pubblico il 16 luglio 2020. Altri parchi di New York City sono rimasti aperti durante il blocco, tuttavia gli stretti sentieri della High Line hanno presentato una serie di sfide per la riapertura. Pentagram ha progettato una grafica ambientale che riguarda un sistema di oltre 1000 punti verde brillante che aiutano i visitatori a mantenere in sicurezza le distanze sociali. "Lo schema dei cerchi organizza lo spazio e rende l'esperienza di

allontanamento sociale il più semplice possibile per i visitatori, mostrando loro dove camminare e stare in fila mentre aspettano di entrare su Gansevoort" spiega Pentagram. "I punti aiutano gli utenti a scegliere la via da seguire e come dovrebbero spaziare lungo il percorso man mano che diventa più ampio e più stretto. La segnaletica temporanea è realizzata in vinile per esterni ed è fissata a terra per evitare di ostacolare la vista." Pentagram afferma che la nuova grafica è una componente chiave per una strategia che consenta ai visitatori di utilizzare in sicurezza il parco.



Padiglione russo - Sknypl

Lo studio di architettura Sknypl ha progettato una serie di colorati padiglioni poliedrici per ospitare il primo festival russo delle industrie creative a Gorky park, Mosca. Il progetto comprende 14 volumi che fungono da aule tematiche, nonché aree di incontro, cabine stampa e un centro informazioni. L'obiettivo del progetto era quello di creare un festival con oggetti memorabili durante la pandemia. Le facciate inclinate hanno consentito la parziale apertura degli eventi al pubblico, fornendo diverse vie di uscita per rispettare le normative edilizie in materia di sicurezza e igiene. Tenendo conto della necessità di distanza sociale, ogni aula è stata progettata per ospitare un totale di 60 visitatori. I padiglioni sono eseguiti in vari colori ed emanano un bagliore vivido di notte, generando un'atmosfera ultraterrena che ringiovanisce la vista del Parco Gorky. La combinazione di colori semplifica la navigazione e il percorso di transito tra i padiglioni permette ai visitatori di attraversare le aule. I padiglioni sono disposti in modo che in caso di coda ci sia spazio sufficiente per mantenere adeguati protocolli di allontanamento sociale. Il festival russo delle industrie creative è un evento che si terrà non solo a Mosca, ma in tutta la Russia. Tenendo conto di ciò, i padiglioni sono stati costruiti con ponteggi layher ad innesto rapido e rivestiti con tessuto impermeabile, in modo da essere facilmente smontato e montato ovunque.



Cartelli - Dylan Coonrad

Il direttore creativo di Cannon Design ha rivisitato 10 cartelli stradali, segnaletica orizzontale e avvisi di edifici che si trovano in giro per New York. Il designer ha detto di aver avuto l'idea del progetto dopo aver visto strade e negozi vuoti durante una corsetta attraverso Brooklyn, New York. Per adattarsi alle linee guida di distanziamento sociale, Dylan Coonrad ha pensato a un cartello per le strisce pedonali con le persone in disparte e gli avvertimenti di non stringere la mano. O ancora ha riprogettato il cartello dell'estintore con una bottiglia di gel igienizzante. I cartelli rossi posti nelle metropolitane di New York che avvertono il pubblico di non attraversare

i binari del treno, consigliando alle persone di evitare qualsiasi tipo di contatto. Dylan Coonrad ha anche sostituito il cartello di plastica giallo "Caution Wet Floor" con un testo che recita "Celebrate Healthcare Workers". L'avviso raffigura l'icona della persona che agita le braccia per festeggiare invece di scivolare su una superficie bagnata. Anche se i disegni sono solo dei semplici progetti creati in digitale, Dylan Coonrad spera che possano essere d'aiuto alla popolazione, mantenendo la giusta distanza e rispettando tutte le regole, al fine di uscire al più presto da questa situazione.



Toolkit - Brooklyn Isometric Studio

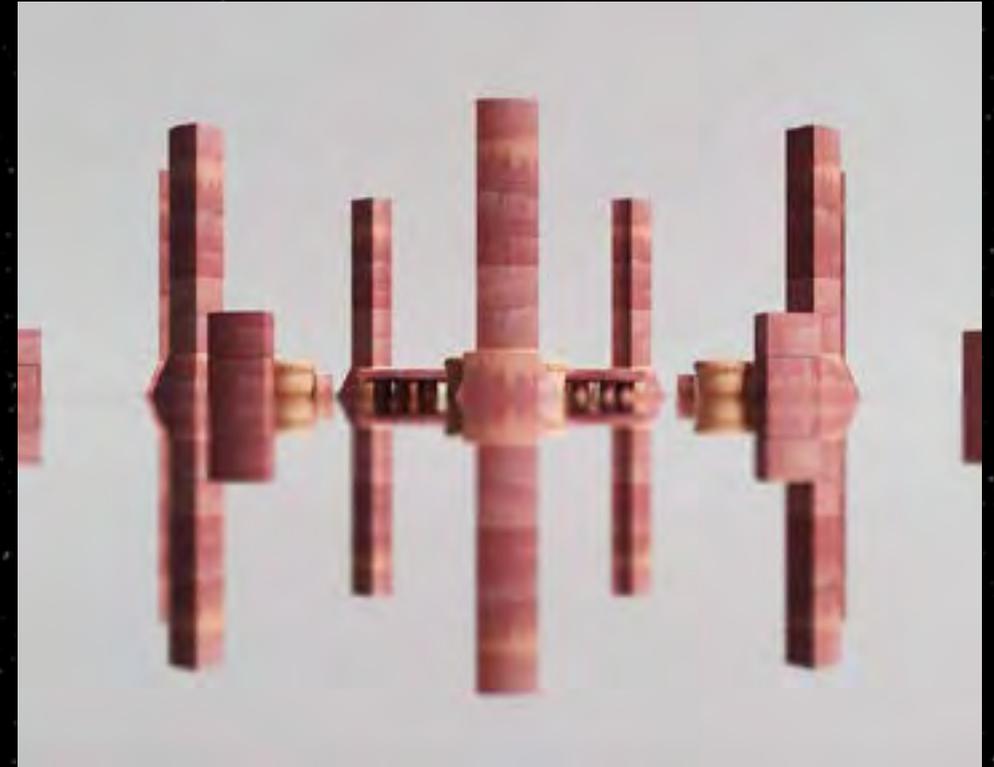
Toolkit - Brooklyn Isometric Studio

Lo studio di design di Brooklyn Isometric Studio ha ideato una serie di linee guida per aiutare i musei a riaprire in sicurezza dopo il coronavirus, inclusa l'aggiunta di segnaletica per incoraggiare le distanze sociali e l'uso di maschere come biglietti d'ingresso. Toolkit for Museum Reopening: Design Strategies and Considerations delinea le strategie di design che i musei possono utilizzare per prevenire la diffusione dell'infezione. Comprende diagrammi visivi per mostrare come le gallerie interne, le mostre all'aperto e le vetrine virtuali possono essere ridisegnate e adattate per seguire i protocolli sanitari attuali.

Le raccomandazioni includono la creazione di postazioni disinfettanti per le mani nell'atrio del museo e nelle gallerie e avvisi di esposizione che spiegano che le superfici vengono pulite regolarmente. Ai banchi di biglietteria e informazioni, lo studio consiglia di installare barriere protettive per separare il personale e gli utenti. Suggerisce inoltre di sostituire i biglietti cartacei con maschere per il viso per incoraggiare pratiche sicure tra tutti i visitatori. Per le mostre al chiuso, consiglia ai musei di limitare il numero di utenti che possono entrare in una singola galleria o spazio espositivo alla volta.

Fata Morgana - Hozan Zangana

La Dubai Design Week ha incaricato il designer di origine irachena Hozan Zangana di creare un'installazione all'aperto per il distretto del design dell'Emirato arabo mantenendo la distanza di sicurezza. Intitolata "Fata Morgana", l'installazione è stata concepita dal collaboratore di lunga data, Luuk Disveld di Generous Studio. Il nome del progetto è ispirato all'effetto ottico che comunemente si verifica nel deserto o in mare, un miraggio visivo che appare all'orizzonte e tradizionalmente ritenuto legato alla stregoneria. Il design di Zangana ricrea questo effetto con rame lucido e terra battuta. "Per lo spettatore, l'installazione potrebbe assomigliare a qualcosa di una Fata Morgana, con la curiosità umana universale che speriamo di invitare le persone a esaminarla più da vicino e scoprirla da soli, e unirsi per sperimentare uno spazio progettato per la riflessione e l'interazione", dice Zangana. L'installazione polivalente si basa su un sistema modulare e presenta un cerchio di sette pilastri, ognuno dei quali rappresenta un Emirato, con diversi elementi progettati per sedute pubbliche. Uno zoccolo centrale fissa lo spazio e una struttura che, secondo Zangana, può diventare un'opportunità di conversazione tra estranei se pur con le dovute precauzioni. "La nostra installazione fornisce uno spazio pubblico sicuro in cui le persone possono sedersi e fronteggiarsi a una distanza di sicurezza", osserva.





Unconfined Beach - JAJAxD

Il distanziamento sociale post-lockdown mette la cintura di sicurezza anche alla spiaggia libera: UnConfined Beach, il nuovo progetto firmato dal collettivo di architetti JAJAxD ridisegna i confini del litorale all'insegna della geometria e dell'organizzazione visiva dello spazio. Il gruppo di progettisti, formato da Diego Jimenez e Juana Sánchez di Dj Arquitectura, Aitor Frías e Joaquin Perales di Afab Architecture e Alvaro Carrillo, ha ideato uno speciale kit a prova di lontananza: BeachBelt comprende un nastro colorato e dei puntelli in legno con cui costruire a bordo del mare la propria isola felice sulla terraferma. Bastano infatti tre soli puntelli per realizzare con un filo di nylon lungo 11,5 centimetri un triangolo entro cui concedersi qualche ora di relax. "La nuova normalità potrebbe presto finire, ma, per ogni evenienza, invitiamo tutti a essere equipaggiati in modo che convivere insieme, virus compreso, non significhi rinunciare ad un tuffo in mare", ha raccontato il team di JAJAxD. Nella borsa da spiaggia trovano così posto anche gli elementi di supporto che, posizionati a piacimento, delimitano lo spazio abitativo rendendolo facilmente visibile e individuabile.

Contro l'affollamento, soprattutto registrato nelle spiagge libere dove gli ingressi, seppur contingentati, sono difficili da monitorare, BeachBelt si presenta ora come un compromesso tra libertà e sicurezza.

CONCLUSIONE



NETTUNO

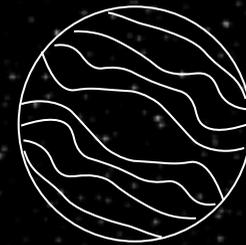
Giunti ora alla fine di questo viaggio in un universo mutevole e in continuo divenire, è chiaro ormai come il periodo segnato dal coronavirus sia uno dei momenti cardine della storia che hanno segnato inequivocabilmente il cambiamento sociale. Come l'11 settembre 2001 ha mutato il concetto di viaggio, così anche oggi siamo alla soglia di un nuovo cambiamento; la storia rivive su se stessa e ora ci troviamo ad affrontare la medesima incertezza che ci paralizza e che per di più limita fortemente la vicinanza interpersonale. Come allora il terrorismo, oggi la pandemia innesca nell'uomo una forza irrazionale, ma altrettanto primordiale: la paura. Ma non è forse vero che la paura è un forte motore che spinge al movimento, e di conseguenza alla reazione? Tipico del soggetto creativo è incanalare questo flusso per trarne una reazione utile alla società. Nessuno sa con certezza se il termine distanza avrà ancora in futuro la stessa connotazione in termini spaziali; sappiamo, però, che il design si avvarrà di questo momento storico per proporre soluzioni innovative ed efficaci, che porteranno a un nuovo modo di vivere e progettare la distanza.

Una cosa è certa: il mondo e le interazioni, come le conoscevamo una volta, sono cambiati e chissà se e quando torneranno alla normalità. Il distanziamento

sociale occupa oggi un ruolo centrale nelle abitudini delle comunità. Sicuramente quest'anno ha portato moltissimi cambiamenti nella vita delle persone; il distanziamento fisico e l'isolamento hanno travolto la quotidianità di una società che non era pronta ad affrontare una pandemia mondiale. Questa situazione segna per il design un punto cardine, potenzialmente di non ritorno. Il modo in cui vengono organizzati lo spazio e la molteplicità di oggetti che ruotano attorno a noi avrà un ruolo cruciale, non solo per far ripartire le attività in sicurezza, ma anche per un importante scopo pedagogico e sociologico. Così, designer e architetti dovranno prendere visione del cambiamento di una società toccata nelle proprie certezze, che dovrà ricostruirsi piano piano. La progettualità continuerà a essere un punto fondamentale proprio come lo è stato in passato, nel secondo dopoguerra, per la ricostruzione fisica e sociale del paese. Si profila ora una storica opportunità per il design di ripensare il proprio ruolo e di tornare a lavorare per il mondo reale, come auspicato da Victor Papanek: "Perché la sfida non è trovare una nuova normalità, ma provare a disegnare un futuro eccezionale".

Ed è proprio con questa speranza che tutti noi creativi, ci auguriamo di progettare un futuro eccezionale per tutti.

BIBLIOGRAFIA SITOGRAFIA



PLUTONE

Di Marino B., Film oggetto design, la messa in scena delle cose, Postmedia books, 2012
Argyle M., Il corpo e il suo linguaggio, Bologna, Zanichelli, 1978
Cardona G.R., Introduzione all'etnolinguistica, Bologna, Il Mulino, 1976
Ricci Bitti P., Cortesi S., Comportamento non verbale e comunicazione, Bologna, Il Mulino, 1977
Bassanelli M., Covid-Home. Luoghi e modi dell'abitare, dalla pandemia in poi., LetteraVentidue, 2020
Santambrogio A., Ecologia sociale. La società dopo la pandemia., Mondadori Università, 2020
Bignami A., Il documentario., Laterza, 2011
Munari B., Design e comunicazione visiva., Laterza, 2017

www.designboom.com

www.dezeen.com

www.designinquarantine.com

www.domunswab.it

www.wallpaper.com

www.vogue.it

www.vimeo.com

www.youtube.com

www.netflix.com

www.iltascabile.com

www.elledecor.com

www.treccani.it/

www.inexhibit.com

DISTANZA
SPAZIALE

Università degli Studi di Genova

Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento