



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

## (IN)VISIBLE DESIGN | 100 STORIES FROM THE FUTURE AND BEYOND

### Biografie e progetti

Cora Bellotto + Laura Malinverni - Berg - Fernanda Bertini Viegas + Martin Wattenberg - Marc Bretillot + David Edwards - Eyal Burstein - Oscar Diaz + Yuri Suzuki - Pierre Favresse - Alicia Framis - Amanda Ghassaei - Ai Hasegawa - Anna Haupt + Terese Alstin - Jannis Huelsen - Jinhyun Jeon - Gabriele Meldaiyte - Nicolas Nova con Katie Miyake, Nancy Kwon e Walton Chiu - Pieter-Jan Pieters - Veronica Ranner - Matt Richardson - Superflux - Thomas Thwaites - Varathit Uthaisri - Andrea Valle - Alissa Van Assel-donk - Imme Van Der Haak - Dane Whitehurst - Dominic Wilcox

#### **CORA BELLOTTO + LAURA MALINVERNI**

<http://www.lauramalinverni.org/>

Cora Bellotto, diplomata in Fashion & Textile Design nel 2011 presso NABA (Nuova Accademia di Belle Arti) di Milano, ha da poco conseguito un Master in Fashion Design presso Domus Academy. Laura Malinverni è artista e ricercatrice in arte e nuove tecnologie. Dottoranda in Tecnologie della Comunicazione, Master in Scienze Cognitive e laureata in Belle Arti, attualmente lavora nell'ambito delle tecnologie per il gioco e l'apprendimento. Dal 2008 vive a Barcellona. I suoi progetti di lavoro sono stati esposti in diversi festival e mostre internazionali.

#### **GUSHO – REACTIVE PROTECTIVE DRESS**

Attraverso lo studio degli effetti dell'inquinamento elettromagnetico sugli esseri viventi, Gusho – Reactive Protective Dress si pone l'obiettivo di visualizzarne la presenza e di fornire un sistema di protezione e adattamento. Gusho consiste in un vestito reattivo, una sorta di estensione del sistema nervoso: in presenza di un aumento delle radiazioni elettromagnetiche, il vestito attiva una reazione meccanica e si trasforma in un rifugio protettivo, grazie all'utilizzo di un tessuto schermante. Sfruttando le potenzialità materiali e comunicative della moda, Gusho stimola una riflessione circa l'impatto della tecnologia. Rendendo percepibile l'invisibile, narra le trasformazioni dell'ambiente in cui viviamo.

#### **BERG**

<http://berglondon.com/>

BERG è una società di consulenza di prodotto e design fondata nel 2005, che lavora a stretto contatto con le aziende per supportarle nella ricerca e sviluppo di nuove tecnologie e strategie, primariamente attraverso la scoperta di opportunità nel campo degli oggetti fisici che interagiscono nelle reti. BERG offre anche prodotti e servizi proprietari attraverso BERG Cloud ([www.bergcloud.com](http://www.bergcloud.com)), la sua piattaforma per i prodotti interconnessi.

#### **LITTLE PRINTER**

Little Printer è una stampante wireless piccola e friendly: è come avere a casa propria una tipografia, un giornale e un cane che ti porta il tuo giornale personale ogni mattina.

Little Printer esplora il web in tua vece assemblando notizie secondo i tuoi interessi e realizzando un delizioso giornale miniaturizzato e personalizzato, stampato su carta a rotolo della larghezza di 2 pollici. Se sei un editore, uno sviluppatore o un proprietario di sito internet, la piattaforma di pubblicazione di Little Printer ti permette di raggiungere facilmente tutti i possessori di una Little Printer in maniera diretta e divertente.

Annunciata alla fine del 2011, la prima stampante è stata prodotta nel 2012, e può ora essere ordinata dal sito [www.bergcloud.com](http://www.bergcloud.com).

#### **FERNANDA BERTINI VIEGAS + MARTIN WATTENBERG**

<http://hint.fm/>

Fernanda Viégas e Martin Wattenberg lavorano all'intersezione tra arte, design e computer science. Guidano il gruppo di ricerca sulla visualizzazione di Google a Cambridge, Massachusetts. Collaborano da circa un decennio e sono noti per aver creato la rivoluzionaria piattaforma di visualizzazione pubblica Many Eyes, e per aver fondato lo studio Flowing Media, specializzato sul tema della visualizzazione.



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

## WIND MAP

Una fonte di energia invisibile e antica ci circonda - quella stessa energia che mosse le prime esplorazioni del mondo e che potrebbe rappresentare la chiave per il nostro futuro. Wind Map mostra il delicato disegno tracciato dai venti che soffiano sugli Stati Uniti. La mappa è un sito internet aggiornato quasi in tempo reale, che visualizza la forza e la direzione dei venti attraverso il movimento e la "texture" dei flussi rappresentati. Come un'opera d'arte che rispecchia il mondo reale, il suo significato emozionale cambia di giorno in giorno. Nelle giornate più calme può ispirare una confortante meditazione sull'ambiente; durante gli uragani, può diventare invece spaventosa e infausta.

## MARC BRETILLOT + DAVID EDWARDS

<http://www.marcbretillot.com/> + <http://www.davidideas.com/>

Marc Bretillot è un food designer francese. Laureato alla École Boulle e appassionato di cucina, con i suoi progetti mette in discussione la nostra relazione con l'azione del nutrirsi, lavorando su nuove forme e soluzioni per gli oggetti e strumenti da cucina, tenendo sempre a mente il rispetto per l'onestà culinaria e le emozioni ad essa legate.

David Edwards, creatore (Andrea, AeroShot, Le Whaf, Cellbag), scrittore ed educatore, insegna all'università di Harvard ed è il fondatore di "Le Laboratoire" a Parigi. I suoi progetti sono al centro di un network di laboratori (ArtScience Labs) che si occupano di arte e scienza, situati tra Europa, USA e Africa.

## LE WHAF

Le Whaf è un nuovo modo - poetico, buono e ipocalorico - per degustare bevande come cocktail, succhi di frutta o superalcolici, sorseggiandoli sotto forma di "nuvole di aromi". Attraverso questa tecnica assolutamente innovativa, Le Whaf offre la possibilità di riassaporare e riscoprire ogni singolo sapore di un cocktail.

## EYAL BURSTEIN

<http://eyalburstein.com>

Eyal Burstein (Tel Aviv, 1977) è un designer di prodotto israeliano attualmente attivo a Berlino. Eyal frequenta il London College of Printing di Londra tra il 2001 e il 2004 e il Royal College of Art di Londra dal 2004 al 2006. Nel 2007 fonda Beta Tank, studio di design con sede a Berlino. Nel 2008 espone alla mostra "Design and The Elastic Mind" al MoMA di New York, a cura di Paola Antonelli. Nel 2010 Beta Tank vince il premio "Designer of Future", conferito da Design Miami/Basel in occasione di Art Basel. Nell'aprile 2011, Eyal ha pubblicato il suo primo libro: "Taxing Art" (Gestalten), un saggio illustrato che descrive il modo in cui il sistema fiscale regola in modo diverso arte e design, inibendo così il travaso creativo di linguaggi affini.

## EYE CANDY

Eye Candy è un progetto ispirato a un servizio televisivo della BBC, che documentava come le persone cieche riuscissero a "vedere" con l'ausilio della lingua. Da quello spunto, Beta Tank si è quindi interessato a verificare come ciò potesse influenzare anche la vita delle persone vedenti. L'uso di bozzetti fisici ha così prodotto una serie di interessanti prototipi (Eye Candy, Mind Chair Polyprop, una Mind Chair funzionante). Iscritta nella collezione permanente del MoMA, Eye Candy Can Ltd. è un'immaginaria "spoof company" costituita per rendere disponibile al pubblico un'offerta di caramelle Eye Candy in diversi gusti. Nella campagna di passaparola sono stati coinvolti anche blog e riviste. Seppur non immediatamente evidente, all'interno del progetto è emersa la questione dell'innovazione nei prodotti consumer: mano a mano che arrivavano ordini via web, Beta Tank si è messo in contatto con l'inventore della tecnologia, dimostrando così la possibilità di un approccio bottom-up nella progettazione e produzione. Tra agosto 2008 e aprile 2009, 68.000 visitatori unici da 15 diversi Paesi hanno visitato il sito di Eye Candy Can Ltd., con ordini che hanno raggiunto la quota di 100.000 lecca-lecca. Eye Candy si basa su una tecnologia disponibile, il che rende oggi la produzione un'opzione del tutto realistica.

## OSCAR DIAZ + YURI SUZUKI

<http://www.oscar-diaz.net>

Oscar Diaz è un product designer con studio a Londra. Lavora su un ampio spettro di progetti, dalle edizioni limitate alla produ-



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

zione di massa. Yuri Suzuki è un sound artist, designer e musicista elettronico che produce lavori che esplorano le dimensioni del suono attraverso oggetti finemente progettati.

### **REC & PLAY**

REC & PLAY è composto da due penne, una che permette la registrazione del suono su una linea e l'altra la sua riproduzione. La penna REC disegna e registra allo stesso tempo il suono su una linea. Essa contiene un particolare inchiostro ferromagnetico, fatto dello stesso componente utilizzato per i nastri delle vecchie audiocassette, una testina di registrazione e un microfono. La penna PLAY permette di recuperare questo suono e riprodurlo. Essa contiene una testina di lettura e un altoparlante: quando la testina di lettura del nastro si sposta lungo la linea codificata in precedenza, è possibile ascoltarne il suono.

### **PIERRE FAVRESSE**

<http://www.pierrefavresse.com>

Pierre Favresse, industrial designer, è nato in Bretagna nel 1979 ma si è presto trasferito a Parigi con la sua famiglia. Ha studiato ebanisteria alla prestigiosa École Boulle, per poi frequentare l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, specializzandosi in Design. Grazie ai suoi studi ha iniziato a lavorare con il designer Mathieu Lehanneur, del cui studio è diventato direttore, prima di fondare il proprio studio nel 2010. Le sue creazioni sono caratterizzate da semplicità ed equilibrio tra artigianato e tecnologia d'avanguardia. Attraverso il design, Pierre gioca con molte questioni contemporanee che riguardano l'uso dei nuovi materiali e le loro funzionalità innovative, sempre mantenendo una forte attenzione alle tematiche sociali e ambientali, dalla riduzione dei costi di fabbricazione ai processi e materiali eco-friendly. Pierre ha nel tempo rafforzato e sviluppato relazioni con produttori in tutta Europa (Cinna, Petite Friture, Specimen Edition, Super-ette); dal novembre 2011 è Head of Design di Habitat.

### **HYNÉ**

Mulini a vento e pannelli solari producono energia rinnovabile. Ma non siamo ancora in grado di immagazzinarla in modo pulito. Il progetto Hyné è una risposta reale a questo anello mancante, perché raccoglie l'energia verde che proviene dall'esterno e la immagazzina sotto forma di idrogeno all'interno. Progettata per uso domestico, Hyné è capace di fornire energia sufficiente per 4 persone in uno spazio abitato di 100 m<sup>2</sup> e, con un secondo circuito, può allo stesso tempo fornire acqua calda alla casa. Hyné permette 24 ore di uso continuo, seguite da 6 ore di ricarica attraverso i pannelli solari o una fonte di energia equivalente. Attraverso la connessione del dispositivo a una fonte d'acqua, un processo elettrolitico crea una divisione molecolare (idrogeno/ossigeno) che rende possibile accumulare energia elettrica. Hyné è trasparente: questo non solo consente di seguire questo processo innovativo, ma anche di rendere l'utente un attore chiave nel processo di produzione e gestione di energia. Hyné, sorprendente oggetto che evoca con garbo un paesaggio industrial, spalanca le porte all'uso semplice dell'energia verde nella vita quotidiana, integrando funzionalità ed estetica e combinando scienza e design per un futuro migliore: innovativo, pulito, responsabile e sostenibile. Hyné nasce da una collaborazione con lo scienziato Christophe Turpin, ricercatore del CNRS e specialista in fuel cells.

### **ALICIA FRAMIS**

[www.aliciaframis.com](http://www.aliciaframis.com)

Alicia Framis (Barcellona, 1967) è un'artista che lavora al confine tra architettura, design e moda. La sua ricerca si concentra sul rapporto tra uomo e società contemporanea. Punto di partenza sono dilemmi sociali reali che vengono poi sviluppati in scenari "what if"; l'obiettivo è sviluppare piattaforme per l'interazione con artisti di diversa ispirazione e professionisti di altri settori. Alicia Framis ha studiato alla Barcelona University e all'École de Beaux Arts di Parigi. Ha conseguito un Master all'Institut d'Hautes Etudes di Parigi e alla Rijksakademie van Beeldende Kunsten di Amsterdam. Nei prossimi mesi i suoi lavori saranno esposti al Museum of Modern Art di Arnhem, Olanda (2013), alla Galerie im Taxispalais di Innsbruck, Austria (2013), al Centre for Contemporary Art di Bruges, Belgio (2014).

### **WHERE DID THE FUTURE GO? (UTAH, 2011)**

Per realizzare questo video, Alicia si è recata presso la Mars Desert Research Station, Utah, Stati Uniti. Questa stazione di ricerca - nel mezzo del deserto - non solo addestra astronauti ma conduce analisi e collaudi di strumentazioni per la sopravvivenza nello spazio. Alicia ha trascorso un periodo di tempo nella stazione, convivendo con cinque astronauti in condizioni simulate di



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

vita e viaggio nello spazio. Il video, registrato durante l'alba e il tramonto, raccoglie alcuni dei momenti vissuti da Alicia: scene di astronauti al lavoro, allenamenti, camminate, test. Nel video compare anche una donna che cammina con un cartello bianco con la scritta "Where did the future go?" ("Dov'è andato a finire il futuro?"). Un astronauta disperso, in una tuta spaziale russa, ne ripercorre gli stessi scenari con il medesimo cartello. Il video pone l'accento sull'importanza del momento in cui viviamo, ma rimarca anche la nostra incertezza del futuro. Con questo progetto, Alicia Framis sottolinea l'importanza di parole chiave come innovazione, creazione, fallimento e successo. Mentre osserviamo i suoi personaggi, che continuano a vagare, siamo spinti a farci domande sul nostro futuro, quale potrebbe essere e a che cosa potrebbe somigliare.

## AMANDA GHASSAEI

[www.amandaghassaei.com](http://www.amandaghassaei.com)

Amanda Ghassaei, laurea in Fisica e Chimica al Pomona College di Claremont, California nel 2011, svolge progetti di ricerca su temi come nanotecnologie, fotovoltaico, sensori ottici ed elettrochimici. Il suo lavoro si concentra nello sviluppo di interfacce fisiche per il controllo di media digitali. Attualmente collabora con [instructables.com](http://instructables.com), San Francisco, California.

## 3D PRINTED RECORD

Per esplorare i limiti delle tecnologie di stampa 3D, Amanda ha inventato un metodo per convertire i file audio digitali in dischi a 33 giri stampati in prototipazione rapida, creando alcuni prototipi che possono essere ascoltati usando dei comuni giradischi. Anche se la qualità audio è bassa - i dischi hanno una frequenza di campionamento di 11kHz (un quarto dei tipici file mp3) e una risoluzione di 5-6 bit (meno di un millesimo delle tipiche risoluzioni a 16 bit) - l'acustica finale risulta ancora facilmente riconoscibile. I dischi sono realizzati con una stampante a resina Object Connex500, con una precisione di 600dpi e una risoluzione di 16 micron z-axis. L'elaborazione del modello 3D per questo tipo di stampa era troppo complessa per essere disegnata con CAD, così Amanda ha elaborato un programma per effettuare la conversione in modo automatico. Il programma lavora importando file audio grezzi, elabora dei calcoli per creare la geometria di un disco a 12 pollici ed esporta infine questa geometria in un formato di file stampabile in 3D.

## AI HASEGAWA

[www.aihasegawa.info](http://www.aihasegawa.info)

Ai Hasegawa combina arte e design per offrire soluzioni alle sfide che incontriamo nella vita quotidiana. Nei suoi lavori, però, sono le soluzioni stesse a mettere in discussione la nostra percezione del mondo. Ai ha conseguito un Master in Interaction Design al Royal College of Art nel 2012.

## I WANNA DELIVER A SHARK...

Questo progetto affronta il problema della riproduzione umana in un'epoca di sovrappopolazione e crisi ambientale. Con il rischio di carestie e una popolazione di quasi nove miliardi di persone, non sarebbe forse possibile per una madre pensare di incubare e dare alla luce i piccoli di una specie a rischio di estinzione come uno squalo, un tonno o un delfino? Questo lavoro apre la strada per una discussione sul tema del "far nascere" il nostro cibo per soddisfare la domanda demografica e di sostentamento, e affronta alcuni dei dettagli tecnici su come un'idea del genere potrebbe essere resa possibile.

## ANNA HAUPT + TERESE ALSTIN

[www.hovding.com](http://www.hovding.com)

Anna Haupt e Terese Alstin - industrial designer - sono le fondatrici dell'azienda svedese Hövding che produce l'omonimo casco invisibile per bicicletta. Fondata nel 2005 a Malmö, Svezia, Hövding dà lavoro a uno staff di 15 persone.

## INVISIBLE BICYCLE HELMET

Hövding è una fascetta indossabile che si trasforma in casco invisibile per ciclisti metropolitani. All'interno della fascetta è incorporato un airbag a forma di cappuccio che avvolge e protegge la testa in caso di incidente. Il rigonfiamento del cappuccio si attiva nel momento in cui i sensori registrano eventuali movimenti anomali in caso di caduta. Messo in commercio nel 2011, Hövding è oggi disponibile nei negozi di Svezia, Norvegia, Danimarca, Germania, Austria, Olanda, Belgio, Svizzera e sul sito



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

internet [www.hovding.com](http://www.hovding.com).

## JANNIS HUELSEN

[www.jannishuelsen.com](http://www.jannishuelsen.com)

Jannis Huelsen lavora nel campo della ricerca sui materiali, della progettazione in ambito concettuale e interattivo, e del design di interni. Ha studiato Product Design alla University of Art di Braunschweig in Germania e alla Libera Università di Bolzano in Italia, collezionando alcune esperienze di lavoro in Olanda prima di trasferirsi a Berlino.

### XYLINUM “MANUFACTURED BY MICROORGANISMS”

Xylinum è un progetto di ricerca che lavora su questa domanda: a cosa potrebbero assomigliare i futuri materiali e i futuri processi di produzione? Il titolo, Xylinum, viene dal nome di un batterio che produce un materiale artificiale simile alla cellulosa. Questo batterio, nutrendosi di zucchero, fabbrica una struttura di fibra di cellulosa intorno a qualsiasi tipo di struttura. Il processo ha luogo all'interno di un liquido che funge da nutrimento per il batterio, e il prodotto, una volta asciugato, va a formare un materiale celluloso biodegradabile al 100%. Le proprietà di questo materiale possono essere regolate cambiando il codice genetico del batterio. In collaborazione con l'azienda Jenpolymers, è stata così sviluppata una tecnica per creare una “pelle” intorno al telaio di uno sgabello in legno, formando così la superficie ideale per il rivestimento e la seduta.

## JINHYUN JEON

[www.jjhyun.com](http://www.jjhyun.com)

Jinhyun Jeon è una designer sudcoreana, attiva ad Eindhoven, Olanda. Jeon nutre un grande interesse per la percezione sinestesica, e ha integrato questo concetto nei suoi progetti già durante il suo Master alla Design Academy di Eindhoven. Nel 2012, si è laureata con una tesi sugli stimoli sensoriali sinestesici. Jeon si definisce “una designer impegnata nell'esplorazione della percezione sensoriale e dei comportamenti intuitivi al fine di arricchire l'esperienza emotiva”.

### TABLEWARE AS SENSORIAL STIMULI

Un fenomeno del tutto normale e quotidiano, l'esperienza del sapore, emerge in realtà dalla combinazione di cinque e più sensi. Formule di sapore che combinano diversamente cinque elementi – temperatura, colore, consistenza, peso/volume e forma – vengono qui applicate come criteri di progettazione. Esplorando tali “sinestesie” possiamo così allargare i confini di ciò che i normali utensili da tavola possono fare: l'esperienza dell'alimentazione ne esce così arricchita da nuovi collegamenti che ricombinano le nostre percezioni. Gli oggetti per la tavola che, in un futuro prossimo, useremo per mangiare potrebbero quindi non essere più semplici accessori per portare il cibo alla bocca ma vere e proprie estensioni del nostro corpo, che sfidano i nostri sensi prima ancora che il cibo sia consumato.

## GABRIELE MELDAIKYTE

[www.gabrielemeldaikyte.com](http://www.gabrielemeldaikyte.com)

Gabriele Meldaikyte è una product designer britannica, attualmente impegnata in un Master in Design Products presso il Royal College of Art di Londra. Grazie all'esperienza maturata in ambiti di design molto differenti fra loro, Gabriele mantiene nel suo lavoro un ricercato equilibrio fra estetica e funzione; equilibrio che le ha consentito di partecipare a numerose mostre internazionali, vincendo diversi design awards tra Mosca, Shangai e Milano.

### MULTI-TOUCH GESTURES

Sono cinque i “multi-touch gestures” che formano il linguaggio parlato fra le nostre dita e gli schermi dei nostri iPhone: tap, scroll, flick, swipe, pinch. Questa è la modalità con cui comunichiamo, navighiamo e diamo comandi ai nostri iPhone e, per questo, i normali gesti delle nostre dita sono oggi ormai considerati il marchio di fabbrica di Apple. Gabriele è convinta che, fra una decina d'anni, questi gesti saranno completamente cambiati. Il suo obiettivo è quindi quello di perpetuarli e cristallizzarli così che possano essere accessibili per le generazioni future. Per dare corpo alla sfida, Gabriele ha tradotto il linguaggio comunicativo delle interfacce in oggetti tridimensionali che riproducono ognuno di questi gesti “multi-touch”. Il risultato è un'esperienza interattiva, in cui i visitatori possono giocare, imparare, diventando essi stessi parte del progetto.



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

## **NICOLAS NOVA con KATIE MIYAKE, NANCY KWON, WALTON CHIU**

<http://nearfuturelaboratory.com/about/nicolas-nova/>

Nicolas Nova insegna all'HEAD-Genève (Università di Ginevra di Arte e Design) e lavora come consulente/ricercatore presso il Near Future Laboratory. È interessato all'applicazione dell'etnografia alla ricerca di design nel contesto delle tecnologie digitali. Katie Miyake, Nancy Kwon e Walton Chiu sono candidati al Master of Fine Arts presso il Graduate Media Design Program all'Art Center College of Design di Pasadena, California.

### **CURIOS RITUALS: GESTURAL INTERACTION IN THE DIGITAL EVERYDAY**

"Gestural Interaction in the Digital Everyday" è un progetto di ricerca in design condotto durante una residenza estiva presso il Media Design Practices dell'Art Center College of Design di Pasadena, fra luglio e agosto 2012. Il lavoro esplora le gestualità, le posture e le ritualità digitali che emergono tipicamente con l'uso delle tecnologie digitali (computer, telefoni cellulari, sensori, robot etc.). Queste pratiche possono essere viste come il risultato di un processo di co-costruzione tra i vincoli tecnici e fisici, le variabili contestuali, le intenzioni dei designer e la conoscenza delle persone. Possiamo guardare ad esse come ad un importante focus per immaginare il futuro della cultura materiale. "Curious Rituals" è quindi una metodica documentazione dei gesti esistenti e, allo stesso tempo, un film di design fiction che s'interroga sull'evoluzione di queste pratiche.

## **PIETER-JAN PIETERS**

[www.pieterjanpieters.com](http://www.pieterjanpieters.com)

Pieter-Jan Pieters, laurea con lode alla Design Academy di Eindhoven nel 2011 e vincitore di numerosi premi, è fondatore (2012) di "OWOW – theomnipresentworldofwizkids", studio che lavora su innovazione, design, tecnologia, engineering e intrattenimento. La filosofia di OWOW è questa: "essere liberi e incontaminati come un bambino dentro a un mondo di adulti".

### **SOUNDSCAPE**

Sempre più spesso siamo all'ascolto di suoni elettronici, generati da un computer. Come conseguenza, secondo Pieter-Jan, lo standard digitale ci porta a ignorare l'unicità della persona che crea e influenza il suono. Con Soundscape, il suo obiettivo è quello di farci riscoprire il piacere di giocare con il suono. Il suono, spiega Pieter, è influenzato da materiali, spazio, pressione. Il timbro sarà sempre condizionato dalle caratteristiche fisiche del materiale che attraversa; ogni materiale ha un timbro specifico che lo contraddistingue. Il guscio di vetro di Soundscape, con due tappi che fungono da altoparlante e microfono, consente di "ascoltare" il funzionamento di questo processo. Quando è vuoto, l'effetto è quello di un suono squillante; quando è riempito di piume, il suono è attutito, mentre l'acqua conferisce al suono una nota esperienziale ancora diversa. Questa sorta di bozzolo produce così una serie di suoni unici, completamente diversi dal suono prefabbricato, standardizzato e asettico dei computer.

## **VERONICA RANNER**

<http://vraniranner.bplaced.net/>

Veronica Ranner, designer e ricercatrice, lavora su progetti di confine tra design, tematiche sociali e tecnologie emergenti. Dopo essersi laureata in Industrial Design (Pforzheim University) e aver conseguito un Master in Design Interactions (Royal College of Art), è ora dottoranda presso il Creative Exchange Knowledge Hub del Royal College of Art.

### **BIOPHILIA ORGAN CRAFTING**

Se si potesse effettuare un trapianto cardiaco attraverso una seta geneticamente modificata, invece che con una macchina, quale delle due opzioni preferiremmo? Il baco da seta Bombyx Mori è stato selezionato e utilizzato per scopi industriali per oltre 5000 anni. Ma da quando, nel 2008, sono stati codificati i suoi geni, il baco da seta può essere modificato e programmato per costruire, al posto del suo bozzolo, delle impalcature biodegradabili che vengono poi utilizzate per costruire organi, tessuti, sensori biologici e perfino prodotti finiti – un procedimento che sposta il concetto di "hardware" verso quello di "wetware". Con la crescita globale delle malattie cardiovascolari, ormai diventate la principale causa di morte, dovremo sempre più fare i conti con una crescente scarsità di donatori di organi. La scaffalatura in seta creata tramite questo procedimento può essere "semi-nata" con cellule appartenenti al paziente, per creare così organi personalizzati, senza problemi di rigetto.



(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

## MATT RICHARDSON

[www.mattrichardson.com](http://www.mattrichardson.com)

Matt Richardson, electronic artist, lavora principalmente sui network di oggetti, sulla visualizzazione dell'informazione e sull'elettromeccanica. In qualità di redattore della rivista "MAKE", Matt si occupa dell'uso creativo della tecnologia all'interno della comunità dei makers. Matt sta attualmente studiando per il conseguimento di un Master all'Interactive Telecommunications Program della New York University, ed è proprietario di una società di consulenza tecnologica, la Awesome Button Studios.

### THE DESCRIPTIVE CAMERA

Descriptive Camera funziona all'apparenza come una normale macchina fotografica: la si punta verso un soggetto e si preme il bottone dell'otturatore per "catturare" l'immagine. Tuttavia, anziché produrre una fotografia, questo prototipo utilizza le risorse della rete e del crowdsourcing per produrre una descrizione scritta dell'immagine.

## SUPERFLUX

<http://www.superflux.in/>

Superflux è uno studio multidisciplinare di Londra che si occupa di umanizzazione delle tecnologie e delle implicazioni di questo processo. Lo studio lavora sia come servizio di consulenza al cliente, sia come laboratorio di ricerca aperto, attivo nelle sovrapposizioni fra nuove tecnologie e vita quotidiana. Il team di Superflux inventa storie, scenari, prodotti ed esperienze che intendono tingere di magico la nostra vita quotidiana, spingendoci a riflettere sul nostro futuro prossimo. Anche se lo studio lavora su un ampio spettro di progetti – da quelli più astratti fino a quelli di immediata applicabilità – la sua attenzione è sempre rivolta al tema dell'umanizzazione della tecnologia e sulle sue implicazioni. Tra i lavori più recenti: la progettazione di esperienze neuro-protesiche per non vedenti, la costruzione di prototipi per impollinatori artificiali, la realizzazione di dispositivi per avvicinare i ragazzi al mondo dei computer quantici. L'elenco dei clienti dello studio include, in ordine sparso: Sony, Forum for the Future, Imagination Princes Foundation, il Governo degli Emirati Arabi Uniti, l'EPSRC, la Commissione Europea, The Futures Company, Microsoft Research Cambridge, Design Council, Mattel Toys e Nokia.

### THE SYN BIO TAROT READING

Synbio Tarot Reading è un progetto di Superflux originariamente concepito per un workshop sulle "Mutazioni nella Biologia Sintetica" tenutosi nel 2012 presso la Science Gallery di Dublino, come parte del programma StudioLab finanziato dall'Unione Europea. La lettura dei tarocchi ha supportato i designer e gli scienziati nella creazione di scenari che esplorassero le implicazioni sociali, economiche e politiche della biologia sintetica. La speranza di Superflux è che, sostituendo alla biologia sintetica altre tecnologie emergenti, le carte possano essere utili a chiunque sia interessato a nuovi materiali per workshop per stimolare l'immaginazione e la partecipazione.

## THOMAS THWAITES

[www.thomasthwaites.com](http://www.thomasthwaites.com)

Thomas Thwaites è un designer che lavora con un approccio filosofico-speculativo su temi di tecnologia, scienza e futurologia, comunicando contenuti complessi attraverso modalità semplici e coinvolgenti. Dopo aver conseguito un Master in Design Interactions al Royal College of Art di Londra nel 2009, ha lavorato su numerosi progetti su commissione, nei quali ha affrontato temi sfidanti come le tendenze sociali, le previsioni per il futuro, le biotecnologie, la storia e filosofia della scienza.

### UNLIKELY OBJECTS: PRODUCTS OF A COUNTERFACTUAL HISTORY OF SCIENCE

La conoscenza scientifica ha avuto un ruolo fondamentale nel dare forma al mondo delle cose materiali che conosciamo e – se pensiamo alla genetica – anche nell'influenzare le nostre vite dal punto di vista sociale, politico e spirituale. Ma ci siamo mai chiesti in che misura la conoscenza scientifica sia in realtà influenzata, a sua volta, dal caso e dalle coincidenze storiche? Se la storia avesse preso una piega leggermente diversa, se fossero state fatte – o non fatte – certe osservazioni anziché altre, se alcuni scienziati fossero stati un po' meno – o un po' più – famosi, se le coincidenze si fossero svolte con modalità e tempi diversi, avremmo forse avuto una versione diversa (forse non necessariamente meno valida) della verità scientifica? O si dà invece il caso che il metodo scientifico sia in realtà in grado di eliminare l'effetto della coincidenza e del caso, e che lo stato attuale della nostra conoscenza sia in realtà "necessariamente vero"? La serie "Unlikely Objects" esplora queste domande attraverso un ap-



**(IN)VISIBLE DESIGN**

a project by Logotel

proccio fantasioso alla storia della genetica, sottoponendo all'attenzione dello spettatore alcuni risultati, più o meno probabili, di queste storie della genetica immaginarie e alternative.

## **VARATHIT UTHAISRI**

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

TU (Varathit Uthaisri) è originario di Bangkok, Thailandia. Dopo essersi occupato di graphic design e animazione nella sua città, si trasferisce a New York alla ricerca di nuove e più stimolanti ispirazioni. Alla Parsons New School for Design ha scoperto la passione per la tecnologia, ed è ora filmmaker/regista residente presso il Google Creative Lab NYC.

## **SURFACE**

Surface è un film sperimentale che esplora il viaggio emozionale da una prospettiva urbana underground. Questa "sinfonia urbana" trasforma le azioni umane e gli oggetti di strada in beat che si fondono armoniosamente in una grandiosa composizione audiovisiva. Il film enfatizza inoltre il concetto delle "impronte" quali rappresentazioni astratte dell'identità umana.

## **ANDREA VALLE**

<http://www.fonurgia.unito.it/wp>

Andrea Valle (1974) è attivo come compositore, esecutore e sound artist. I suoi lavori recenti includono gli album "Arsenale delle apparizioni" (Nephogram, 2011) e "Acta GeoGraphica" (Ripples Records, 2012), le musiche per la performance "Pseudo" di Marcel·li Antúnez Roca (Festival El Grec, Barcellona, 2012), le installazioni "Machina logotelica" (Making Together, Milano Design Week 2012) e "Organo fonatorio" (Passengers, Infart Festival Bassano, 2012).

## **SCRIPTA VOLANT**

Scripta volant. Una superficie di scrittura, luogo proverbialmente deputato alla permanenza, è resa sensibile grazie a una microfona a contatto. La pressione variabile esercitata dal fruitore nell'atto della scrittura genera dunque un segnale audio che, opportunamente amplificato attraverso un altoparlante, rivela la sua natura di sollecitazione meccanica, ed agita un materiale volatile per eccellenza: piume. Il peso della scrittura, allora, cambia: ciò che è rilevante non è più il risultato dell'atto come conservazione potenzialmente all'infinito ma il gesto che scrive e modula il tempo attraverso il movimento.

## **ALISSA VAN ASSELDONK**

[www.alissavanasseldonk.nl](http://www.alissavanasseldonk.nl)

Alissa van Asseldonk (1988), laurea alla Design Academy di Eindhoven, lavora con attitudine sempre curiosa e un'ampia dose di immaginazione su progetti che nascono da fascinazioni personali pur restando profondamente radicati nella realtà sociale. Il suo lavoro riflette così il nostro mondo e la sua percezione di esso, fungendo da attivatore di nuove modalità di scoperta anche per le altre persone.

## **EXTINCT MEMORIES**

Il progetto è un tributo a un carattere tipografico estinto, che rende visibile il processo di emersione della memoria nella nostra mente. Un ricordo preservato, appena distinguibile, sovrascritto da un caotico groviglio di fili, mette in mostra il funzionamento del sistema di connessioni all'interno di quell'archivio che chiamiamo "cervello".

## **IMME VAN DER HAAK**

<http://www.immevanderhaak.nl>

Imme van der Haak è nata e cresciuta ad Arnhem, nei Paesi Bassi. Laureata nel 2012 presso Artez, l'accademia d'arte della sua città, si è poi trasferita a Londra per intraprendere un Master in Product Design presso il Royal College of Art.





(IN)VISIBLE DESIGN

a project by Logotel

## **BEYOND THE BODY - A PERCEPTION OF APPEARANCE AND IDENTITY**

“Beyond the Body” si concentra sulla trasformazione della figura umana attraverso un solo semplice intervento: foto di corpi umani sono state stampate su sete trasparenti che creano la possibilità di stratificare fisicamente differenti età, generazioni e identità del corpo. Nel corso di una performance di danza, il corpo in movimento manipola il tessuto in modo tale che corpo e seta diventino un tutt’uno, distorcendone la percezione o rivelando una nuova inedita forma fisica. A dare vita a tutto questo è il movimento. “Beyond The Body” pone in essere un’immagine ambigua che intriga, stupisce o addirittura, talvolta, perturba.

## **DANE WHITEHURST**

[www.danewhitehurst.com](http://www.danewhitehurst.com)

Dane Whitehurst è un designer e artista londinese. La sua ricerca prende spunto dal quotidiano e si interroga sulle possibili interazioni tra persone e cose. Dane è interessato al ruolo che gli oggetti ricoprono in qualità di “oggetti di scena” all’interno della vita di tutti i giorni, ed è incuriosito dal modo in cui, grazie agli oggetti, le persone riescano a interagire con l’ambiente che le circonda.

## **HOROCULARS**

Il mondo è in uno stato di “flusso” costante. Le città si espandono e si contraggono come maree. Giorno dopo giorno, siamo testimoni di come questo flusso di cambiamenti si rifletta sul paesaggio, senza talvolta aver modo di osservarlo con attenzione. Spesso colleghiamo una sorta di senso di nostalgia a luoghi che sono diventati scenario di vita per molte persone; l’accelerazione inarrestabile dello sviluppo urbano tende a cancellare i nostri punti di riferimento per la memoria, che tende lentamente a svanire. Horoculars è uno strumento per rivisitare questo passato nascosto. Sembra un normale binocolo. In realtà, mentre una lente è una semplice lente, l’altra è un visualizzatore di diapositive storiche. Guardando attraverso entrambi i punti focali è possibile sovrapporre le immagini del passato a quelle del presente, visualizzando memoria e destino dei luoghi di affezione.

## **DOMINIC WILCOX**

[www.dominicwilcox.com](http://www.dominicwilcox.com)

Dominic Wilcox è un designer inglese impegnato sul fronte della ricerca. Studi presso l’Edinburgh College of Art, dopo una trasferta in Giappone, completa la formazione con un Master presso il Royal College of Art di Londra. Dal 2002, Wilcox collabora con importanti aziende come Nike, Vipp ed Esquire. Tra i suoi progetti, pubblicati ed esposti in tutto il mondo, si segnalano: “Speed Creating”, trenta prototipi realizzati in trenta giorni con un budget massimo di 10 sterline, “Comfortably Oblivious”, in mostra per “The Sitting Man and Unrequited Handshake” presso Phillips de Pury London e il blog “Variations on Normal”.

## **NO PLACE LIKE HOME**

L’idea di “No Place Like Home” è quella di guidare le persone che indossano queste scarpe verso una qualsiasi destinazione a scelta nel mondo. La destinazione è tracciata su una mappa visualizzata su uno schermo, a sua volta trasmessa alle scarpe via cavo USB. Trasmessi i dati, le scarpe sono pronte per essere indossate. Dopo aver battuto i tacchi uno contro l’altro tre volte per far partire il navigatore GPS, il cerchio di LED sulla scarpa sinistra punta nella direzione selezionata, mentre i LED sulla scarpa destra formano una barra di avanzamento che mostra la distanza percorsa. L’idea è chiaramente ispirata al film “Il Mago di Oz”, in cui la protagonista Dorothy batte tre volte i tacchi delle sue scarpette rosse per raggiungere magicamente la sua casa in Kansas. Il progetto “No Place Like Home” è stato commissionato da Global Footprint, per celebrare la storica tradizione dei calzolari del Northamptonshire, Inghilterra.

## **PRESS INFO:**

Mauro Scarpellini

+39 339 3752495

[maoscarp@gmail.com](mailto:maoscarp@gmail.com)