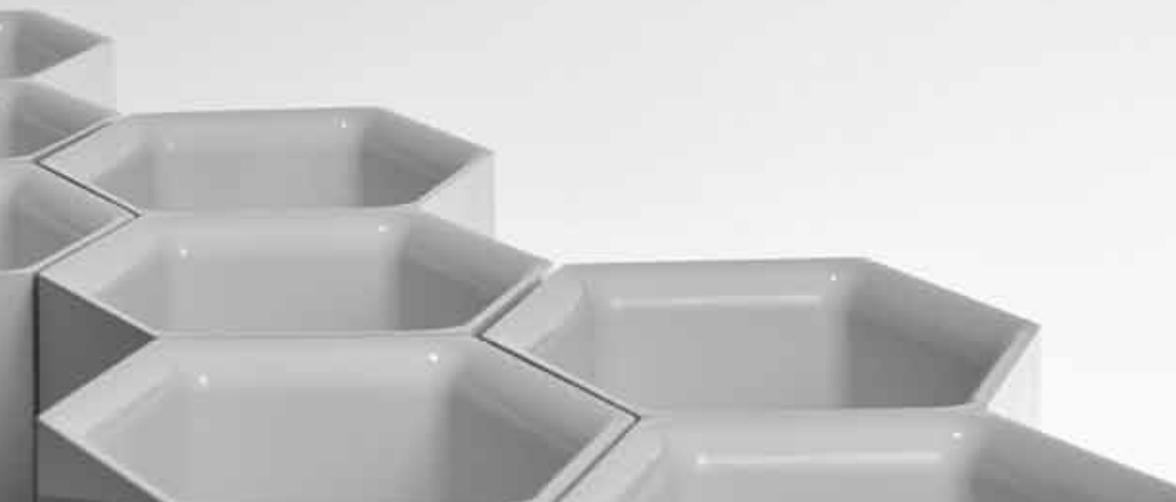


HABITS DESIGN WAY THREE MORE RULES

TWENTYTHREE NEW PROJECTS
THE WORK OF HABITS STUDIO

VOL 2



BEYOND THE PRODUCT

Studio Habits was founded in 2004 by Innocenzo Rifino and Diego Rossi, following a few years' independent professional experience: Japan, robotics, lighting, interaction design. From these come the first products designed for Luceplan, a company of international renown in the field of lighting design: Zeno (pendant lamp was awarded an honorable mention at Compasso d'Oro 2004), Agave (page 58), Supergiù (pendant lamp, winner of the Design Plus 2006). In the same period the studio designed Uma, a kitchen scale for Casa Bugatti, a brand that over the years and has become one of the leading global innovators in kitchen accessories and small appliances design. Studio Habits is based on a new entrepreneurial idea, Elements of Luceplan with the design definition of a new corporate reality, a project/company that requires thought creation that is structured, systematic and capable of reaching beyond the product, designing the image, the buying experience, the contract. This approach becomes the main aspect of the studio's expressive personality: multidimensional design repeated over time.

The latest example of this design is Digital Habits, enterprise program for the Open Source Design, the Digital Manufacturing, Natural Interfaces (www.digitalhabits.it; page 154). The first products, edited in 2013, get great reverberation mainly on international media and a good appreciation from the audience: Open Mirror, OSound, P.A.C.O. (RedDot2014 winner) and followed, in 2014, by Cromatica and Dragon. From the projects of light coming initial awards. Afterwards there are other types of award-winning products: the honorable mention at Compasso d'Oro 2004 for the suspension lamp Zeno; four Design Plus (Zeno 2002 pendant lamp, lamp suspension Supergiù 2006, E04 pendant lamp 2008 page 254, notebook for notes Quattroggià, 2012 page 258), two Red Dot (E04 pendant lamp 2008, keypad intercom outdoor SENSE 316 2013 page 212, bluetooth speaker P.A.C.O. 2014 page 168, home gestural control keyboard ONE 2014 page 120).

Then the experiences increase in different areas, complexity and internationalization. In 2011 Habits starts cooperating with Panasonic for audio and video products. Today, the works of Studio Habits are focused largely on illumination, household goods, electrical appliances, electronics; these are integrated with the company's activities of corporate identity definition, visual and interaction design, interior architecture and layouts. The studio holds two patents of invention and one patent of use. Main offices are in Europe (with studios in Milan and Rovereto), Middle East (with a studio in Istanbul and one in Teheran) and the Far East (Hong Kong).

Our design method escapes any sequential logic. Intuition and innovation emerge from a cultural substrate created through ongoing research, interest for technology and its applications, but most of all thanks to experimentation through studio models and prototypes that evaluate the future potential of products.

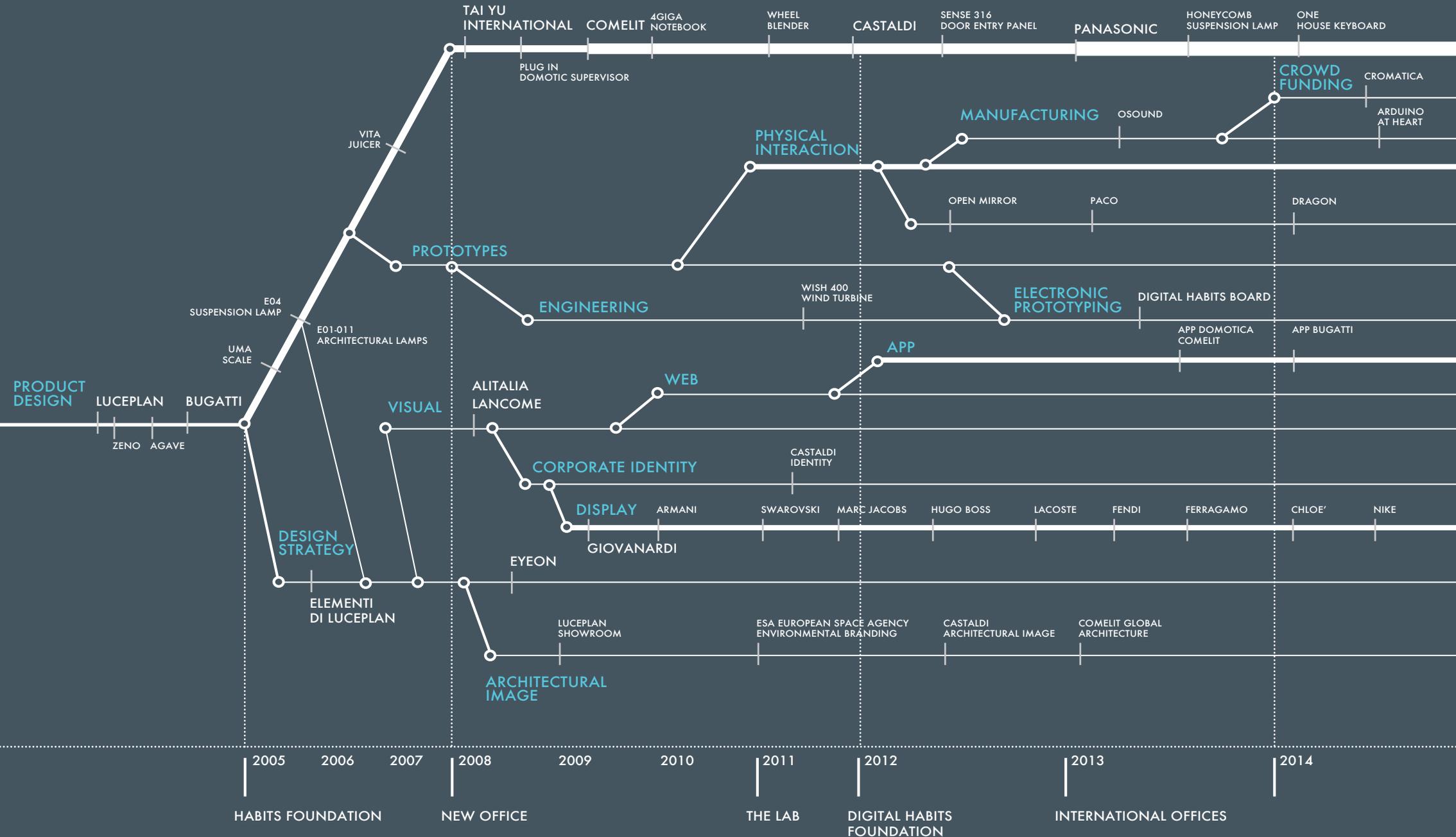
OLTRE IL PRODOTTO

Lo studio Habits viene fondato nel 2004 da Innocenzo Rifino e Diego Rossi dopo alcuni anni di esperienze professionali autonome: il Giappone, la robotica, l'illuminotecnica, l'interaction design. Da queste nascono i primi prodotti introdotti sul mercato e disegnati per Luceplan, azienda di rilievo internazionale nel settore dell'illuminazione di design: Zeno (lampada a sospensione premiata con la menzione d'onore al Compasso d'Oro 2004), Agave (pag.58), Supergiù (lampada a sospensione vincitrice del Design Plus 2006). Dello stesso periodo è la bilancia da cucina Uma per Casa Bugatti, brand che negli anni è divenuto globale e uno dei maggiori innovatori nei complementi per la cucina e piccoli elettrodomestici di design. Nei momenti iniziali della propria vicenda, Habits trae impulso dal progetto imprenditoriale Elementi di Luceplan. Si tratta della definizione progettuale di una nuova realtà aziendale, un progetto/impresa, che necessita della creazione di un pensiero strutturato, sistematico, capace di generare il prodotto ma anche di andare oltre disegnando l'immagine, l'esperienza d'acquisto, il contract. Questo approccio diviene il carattere espressivo peculiare dello studio: il metodo di design che coinvolge più dimensioni e che si reitera nella storia dell'impresa-cliente con miglioramenti successivi.

L'ultimo esempio di questo modo progettuale è Digital Habits, programma di impresa per il Design Open Source, la Manifattura Digitale, le Interfacce Naturali (www.digitalhabits.it; pag.154). I primi prodotti, editati nel 2013, ottengono grande riverbero mediatico soprattutto sulle interviste internazionali e un buon apprezzamento da parte del pubblico: Open Mirror, OSound, P.A.C.O. (vincitore del Red Dot 2014) seguiti nel corso del 2014 da Cromatica e Dragon. Dai progetti di luce arrivano i primi riconoscimenti; in seguito anche altre tipologie di prodotti vengono premiate: la menzione d'onore al Compasso d'Oro 2004 per la lampada a sospensione Zeno, quattro Design Plus (lampada a sospensione Zeno 2002, lampada a sospensione Supergiù 2006, lampada a sospensione E04 2008, quaderno per appunti Quattroggià 2012 pag.258), quattro Red Dot (lampada a sospensione E04 2008 page 254, pulsantiera citofonica da esterni SENSE 316 2013 pag.212, lo speaker bluetooth P.A.C.O. 2014 pag.168, l'interruttore domestico gestuale ONE 2014 pag.120). Successivamente le esperienze si moltiplicano in differenti ambiti, piani di complessità e internazionalizzazione. Nel 2011 inizia la collaborazione con Panasonic nei prodotti audio e video. A oggi lo studio opera principalmente nei settori elettronica di consumo, home automation, illuminazione, elettrodomestici, oggetti per la casa; affiancando attività di corporate identity, visual e interaction design, architettura di interni e allestimenti. Detiene due brevetti di invenzione sfruttati in altrettanti prodotti, un brevetto d'uso e innumerevoli brevetti di design. I mercati nei quali lo studio opera sono l'Europa (con gli studi a Milano e Rovereto), il Medio Oriente (con uno studio a Istanbul e uno a Teheran) e il far East (con uno studio embrionale a Hong Kong).

Il nostro modo di disegnare sfugge a una logica sequenziale. L'intuizione e l'innovazione nascono in un substrato culturale che si crea attraverso la ricerca continua, l'interesse per la tecnologica e le sue applicazioni, ma soprattutto la sperimentazione attraverso modelli di studio e prototipi che indagano le potenzialità di prodotti futuri.

INNOVATION DESIGN VENTURE



HABITS FOUNDATION

NEW OFFICE

THE LAB

DIGITAL HABITS FOUNDATION

INTERNATIONAL OFFICES

TAI YU INTERNATIONAL

COMELIT 4GIGA NOTEBOOK

WHEEL BLENDER

CASTALDI

SENSE 316 DOOR ENTRY PANEL

PANASONIC

HONEYCOMB SUSPENSION LAMP

ONE HOUSE KEYBOARD

PLUG IN DOMOTIC SUPERVISOR

VITA JUICER

PHYSICAL INTERACTION

MANUFACTURING

OSOUND

CROWD FUNDING

CROMATICA

ARDUINO AT HEART

OPEN MIRROR

PACO

DRAGON

PROTOTYPES

ENGINEERING

WISH 400 WIND TURBINE

ELECTRONIC PROTOTYPING

DIGITAL HABITS BOARD

APP DOMOTICA COMELIT

APP BUGATTI

E04 SUSPENSION LAMP

UMA SCALE

E01-011 ARCHITECTURAL LAMPS

WEB

ALITALIA LANCOME

CASTALDI IDENTITY

CORPORATE IDENTITY

GIOVANARDI

ARMANI

SWAROVSKI

MARC JACOBS

HUGO BOSS

LACOSTE

FENDI

FERRAGAMO

CHLOE'

NIKE

DESIGN STRATEGY

ELEMENTI DI LUCEPLAN

EYEON

ARCHITECTURAL IMAGE

LUCEPLAN SHOWROOM

ESA EUROPEAN SPACE AGENCY ENVIRONMENTAL BRANDING

CASTALDI ARCHITECTURAL IMAGE

COMELIT GLOBAL ARCHITECTURE

PENSIERI / THOUGHTS

6 Meccanica, Computing /
Mechanic, Computing

8 Gestualità, Interazione /
Gesture, Interaction

11 Metodo Habits /
The Habits Method

PROGETTI / PROJECTS

12 Three More Rules

15 Genoma /
Genoma

16 Honeycomb
28 Castaldi Identity
42 Castaldi Exhibition stand
50 Amadeo 59
58 Agave
66 Eyeon
82 Comelit architectural identity
94 E01-E03
102 Showroom Luceplan

DESIGN WEEK 2013

110 Digital Renaissance 1

PROGETTI / PROJECTS

119 Interattività /
Interactivity

120 One
130 Diver
138 Mimesi
146 Wheel

PROGETTI / PROJECTS

154 Digital Habits
144 Open Mirror
168 Paco
176 Osound
184 Dragon
196 Cromatica

WORKSHOP

204 Arduino and Tinker light Workshop at
Fondazione Achille Castiglioni

PROGETTI / PROJECTS

211 Tecnologia e creatività /
Technology and creativity

212 Sense 316
224 Wish 400
234 Petalo
242 Flora
250 Eva
258 4 Giga
266 E04
274 Intercall

REFERENZE / REFERENCES

284 Awards

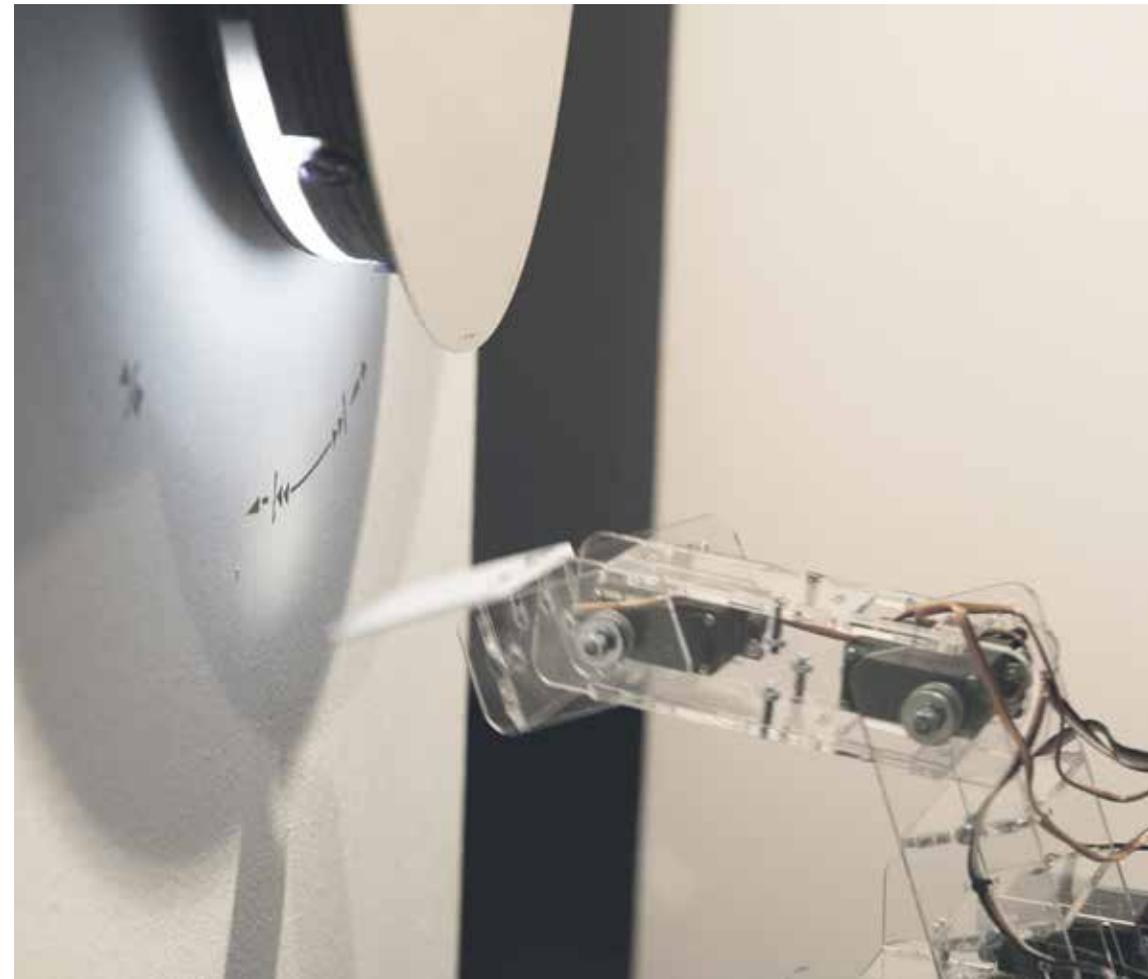
286 Dove / Where

MECHANIC, COMPUTING

Compared to the previous edition of the portfolio (2009), our design experience are now strongly oriented to the avant-garde field of industrial design that embraces the contamination of the traditionally mechanical products with electronics, computer devices, sensors and activators, interaction, wearability. The discipline is known as interaction design and it combines various features without placing it in a specific box. What results are interactive artefacts that stimulate the humans senses on several levels creating the primary relationship between actions and results, between behavior and settings – artefacts on the boundary between the physical world and the virtual habits. For example, the Formula One race cars are now highly-developed yet well-defined in mechanical terms; however, they would be unable to function efficiently without certain behavioral procedures and the on-board computer systems. Another example is sound reproduction, the virtual nature of the supports and the digitization of the source files, but particularly the modern listening habits that supersede any form of continuity between rooms, ambiances, time periods in our everyday lives. This topic has been treated by us as a field of research and application as the reader will appreciate in the pages of this volume.

MECCANICA, COMPUTING

Rispetto alla precedente edizione del portfolio (2009), le nostre esperienze progettuali si sono indirizzate intensamente in un campo di avanguardia del disegno industriale che abbraccia l'ibridazione dei prodotti tradizionalmente meccanici, con l'elettronica, la computazione, i sensori e gli attuatori, l'interazione, la portabilità. L'ambito disciplinare è l'interaction design che coniuga questi temi, senza essere confinabile in una definizione. Il risultato sono artefatti interattivi che agiscono su più livelli del percepito umano creando una relazione primaria tra azioni e risultati, tra comportamenti e scenografie. Artefatti in bilico tra il mondo fisico e le abitudini virtuali. Per esempio un'auto di Formula Uno oggi è, ovviamente, meccanicamente molto evoluta e altrettanto definita, ma al tempo stesso non potrebbe funzionare efficacemente senza i comportamenti impliciti e i sistemi attivi introdotti dall'elettronica montata a bordo. Un altro esempio è la riproduzione audio che oggi non prescinde dalla virtualizzazione dei supporti e la digitalizzazione dei file sorgenti, ma soprattutto dall'abitudine di ascolto senza soluzione di continuità tra stanze, ambienti, tempi della nostra vita. Quest'ultimo argomento è stato da noi trattato come campo di ricerca e applicazione come il lettore potrà apprezzare nelle pagine di questo volume.





GESTURE, INTERACTION

Activating an action using an electronic instrument is a process that oscillates between analogue and digital systems, between the physical component of our input systems (gestures, the fingers, the voice) and the translation by the interfaces into commands used in computer processing. We investigate how we can make sense of this process, avoiding interruptions in the usage experience of the user. These are micro interactions in which the flow of the actions is often based on habits, actions and instincts that are already clearly impressed in the minds of the user. We transport a lot of the intelligence required

GESTUALITA', INTERAZIONE

Attivare un'azione compiuta attraverso uno strumento elettronico è un processo che si muove tra analogico e digitale, tra la fisicità dei nostri sistemi di input (i gesti, le dita, la voce) e la traduzione che le interfacce ne fanno in dati e comandi utili all'elaborazione dei processori. Noi studiamo come rendere questo processo ricco di senso, evitando discontinuità per l'esperienza d'uso che l'utente compie. Si tratta di micro interazioni in cui il flusso dell'azione si basa spesso su consuetudini e azioni già chiare nella memoria e nell'istinto l'utilizzatore. Spostiamo nel device molta dell'intelligenza

for this transition into the devices that implicitly interpret analogue user behaviors. Our research remit is largely directed to the interfaces that do not require this informative mediation but through complex procedures, interpret the routine gestures of Man's life and times with habits rooted in our culture.

necessaria a questa transizione e lasciamo che esso interpreti implicitamente i comportamenti analogici dell'utente. Nelle interfacce grafiche il processo logico è affidato all'attenzione dell'utente che esprime le proprie intenzioni attraverso la digitazione di un'area specifica con un'azione che non ha un senso implicito ma si rende comprensibile attraverso simboli e parole. Il nostro ambito di ricerca si rivolge maggiormente alle interfacce che non hanno bisogno di questa mediazione informativa ma interpretano attraverso computazioni complesse i gesti che l'uomo compie nella vita e nello spazio reale con abitudini radicate nella nostra cultura.



THE HABITS METHOD

"Our role is to create visions, through designs and prototypes, where the imagination and the reason demonstrate a result that has an impact on the material culture, a value that can be transformed into a tangible reality". Studio Habits employs an extremely rational approach in which the human aspects of the design gives meaning and sense to every action. The focus looks to the future and the balance between function, technique, emotion and personality to bridge the gap between reality and imagination. The design procedure is based on an attentive and inquisitive research that blends and creates memories, know-how, intuition, risks, dreams and functions. The designer has the responsibility of envisaging order in which the intensity becomes a primary element: attitude, mood, drive that can communicate the quality of the inventive thoughts. The design language applied by Studio Habits is simple and concise: calm, precise neopurism for the fluid design that aims for core values, a mindful summary of honesty, esthetics, innovation, discretion, coherence, ethics. Basic and versatile, the shape is interpreted in terms of the substance and not purely on the decorative aspects: Studio Habits subtracts matter and decoration because the function itself tells its story and creates the solid foundations. The real meaning, the passion behind every project is the firm belief that the effects of the thought process, the research method and scope, and the dynamic challenge of rhetoric lie in the heart of the design. Contaminated by technology, experimentation moves along unbeaten tracks where new requirements emerge; the designers elaborate solutions to satisfy the changes in prospect and paradigm, to express the meaning and the purpose of the designs in functional and emotional terms.

The studio's rational approach is expressed in its standard design method: technology is transformed into performance, techniques, esthetics, in a tightly-bound correlation with the evolution of ideas and the realities.

"Il nostro ruolo è creare visioni, attraverso progetti e prototipi, dove la fantasia e la ragione dimostrano un risultato che abbia un impatto sulla cultura materiale, un valore realizzabile in concreto".

Quello di studio Habits è un approccio fortemente razionale in cui il lato umanistico del progetto dà senso e significato a ogni azione. Lo sguardo puntato al futuro e l'equilibrio tra funzione, tecnica, emozione, personalità colmano il divario tra realtà e immaginazione. L'iter progettuale si basa su una ricerca attenta e curiosa in cui si convogliano e da cui dipanano memorie, saperi, intuizioni, rischi, sogni, funzioni. Compito del progettista è intravedere un ordine delle cose in cui l'intensità diventa elemento primario; un'attitudine, uno stato d'animo, un impeto in grado di comunicare la qualità del pensiero.

Il linguaggio scelto da studio Habits è semplice e sintetico: un neo-purismo pacato e rigoroso per un design fluido che cerca l'essenza, una consapevole sintesi di onestà, estetica, innovazione, discrezione, coerenza, etica. Essenziale e plastica, la forma è intesa come sostanza e non come aspetto decorativo: studio Habits lavora di sottrazione di materia e di decorazione perché è la funzione stessa a raccontarsi e a darsi concretezza. La motivazione vera, la passione, che guida ogni progetto è la ferma convinzione che al centro del design vi siano il processo del pensiero, la ricerca metodica ed estesa e una energica sfida alla retorica. Contaminata dalla tecnologia, la sperimentazione conduce verso strade mai battute in cui affiorano nuovi bisogni e in cui si elaborano cambi di prospettive e di paradigma, dando vita a soluzioni in grado di comunicare senso e significato a livello funzionale ed emotivo.

L'approccio razionale che guida la progettazione dello studio si esplicita nel metodo Habits: la tecnologia diventa funzione, tecnica, estetica, in una corrispondenza profonda con l'evoluzione delle idee e della realtà.

THREE MORE RULES

RULE 1 / GENOMA GENOMA

Racchiudere nella forma l'intelligenza per creare sistemi complessi, forme (fisiche e virtuali) capaci di aggregazioni, mutevoli nel tempo e sempre differenti.

Disegnare il codice genetico dei prodotti per fare in modo che i tratti somatici emergano da uno spontaneo processo di crescita.

Embodying intelligence in shapes to create complex systems; physical and virtual forms can lead to aggregations that are always different and that change over time.

Designing the genetic code of the products to ensure that the somatic traits emerge from a spontaneous growth process.

RULE 2 / INTERATTIVITA' INTERACTIVITY

Ibridare i prodotti con l'elettronica, la computazione, sensori e attuatori. Non più prodotti o interfacce grafiche, ma esperienze.

I prodotti Digital Habits sono ibridi. Coniugano meccanica e dati, iconografie e gesti, abitudini e sistemi di oggetti. Forma, comportamenti d'uso e computazione si fondono in un'esperienza continua ed istintiva per chi li usa.

L'estetica degli oggetti trascende la geometria e diventa sceneggiatura. Chi interagisce con i nostri prodotti utilizza gestualità innate, percepisce confortevolezza nell'uso, non fa uno sforzo attento e non deve apprendere un codice.

Prodotti che esprimono intelligenza intrinseca e reattività sono a scala umana.

Blending products with electronics, computer processing, sensors and activators. This will create experiences, not just graphic interfaces.

The Digital Habits products are hybrids. They blend mechanics and data, images and gestures, habits and systems of articles. Shape, user behavior and computer processing merge in a continuous and instinctive experience for the user. The esthetic appearance of the articles transcends geometry and becomes the setting. Anyone who interacts with our products uses innate gestures, perceives the comfort of use, no effort is needed and a code of practise is not required.

Products that express intrinsic intelligence and reactivity are ideal for the human dimension.

RULE 3 / TECNOLOGIA, CREATIVITA' TECHNOLOGY, CREATIVITY

"La creatività, in definitiva, secondo questa corrente artistica, doveva andare in parallelo con la tecnologia ed il progresso scientifico. I sistemi di produzione dovevano essere al servizio dei meccanismi creativi dell'uomo. Attraverso la padronanza della scienza e della tecnologia l'arte cinetica e programmata studiava la percezione umana e poteva quindi analizzare la realtà in maniera straordinaria."

Bruno Munari, 'Manifesto del macchinismo', 1952

"Ultimately, according to this artistic orientation, creativity should move in step with technology and with scientific progress. The production systems must always be at the service of Man's creative mechanisms. Through scientific and technological know-how, kinetic and programmed art examined the human perception and could therefore analyze reality in an extraordinary manner."

Bruno Munari, 'Manifesto del macchinismo', 1952

GENOMA

Embodying intelligence in shapes to create complex systems; physical and virtual forms can lead to aggregations that are always different and that change over time.

Designing the genetic code of the products to ensure that the somatic traits emerge from a spontaneous growth process.

GENOMA

Racchiudere nella forma l'intelligenza per creare sistemi complessi, forme (fisiche e virtuali) capaci di aggregazioni, mutevoli nel tempo e sempre differenti.

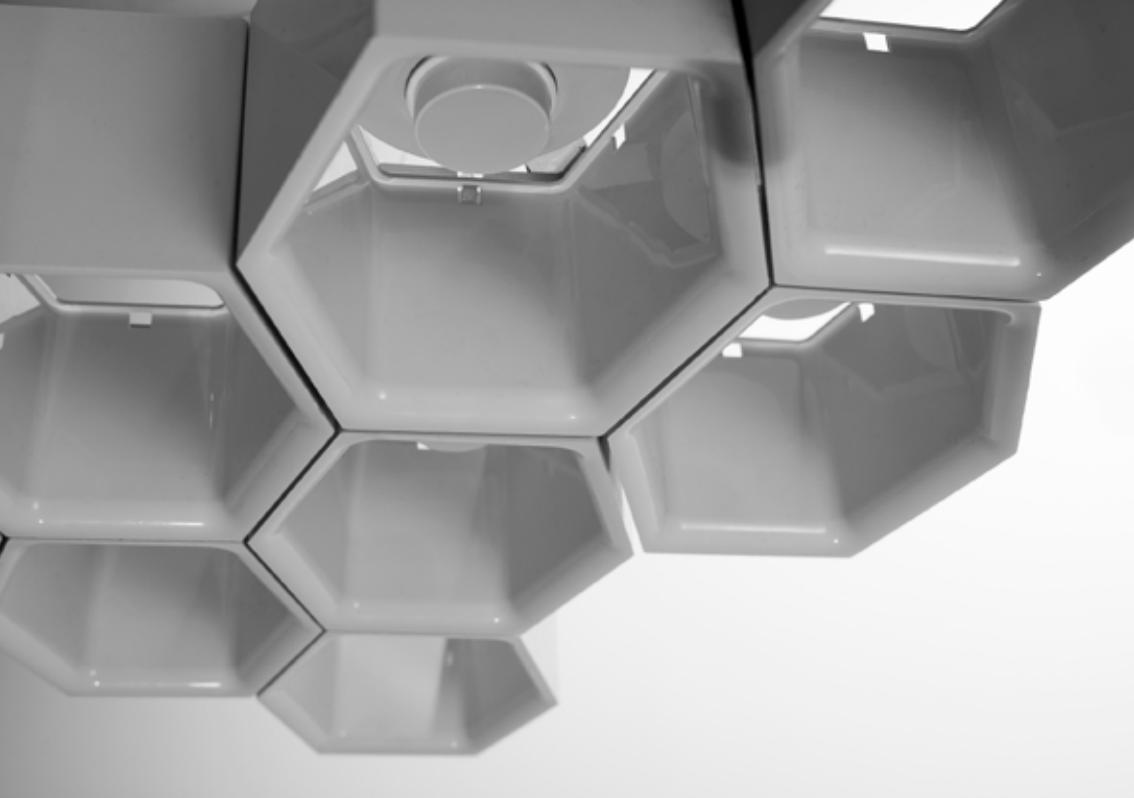
Disegnare il codice genetico dei prodotti per fare in modo che i tratti somatici emergano da uno spontaneo processo di crescita.

16	Honeycomb
28	Castaldi identity
42	Castaldi exhibition stand
50	Amadeo 59
58	Agave
66	Eyeon
82	Comelit Architectural identity
94	E01-E03
102	Showroom Luceplan

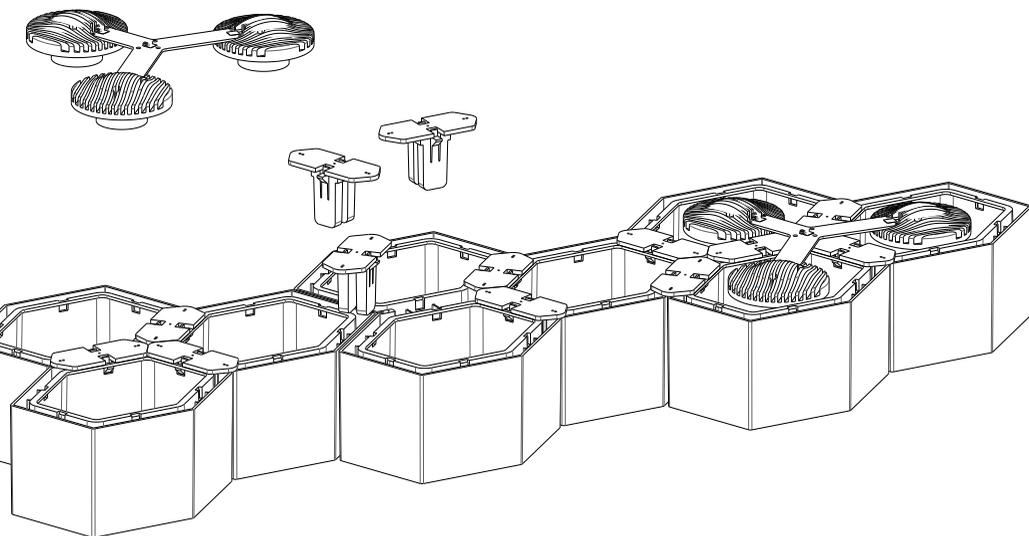
FREE JOINING AGGREGAZIONE LIBERA

name Honeycomb client LucePlan year 2010





Disegno del sistema di aggregazione dei moduli Honeycomb
Drawing of the aggregation of Honeycomb modules



A free aggregation of hexagonal modules of technopolymers injection molded elements designs a suspended modular lighting object. The system recalls the geometric regularity and repetitive cells of the hive, but allows considerable autonomy in shaping the overall shape of the lighting system.

Una libera aggregazione di moduli esagonali di tecnopolimeri stampati a iniezione disegna un oggetto luminoso modulare a sospensione. Il sistema evoca la regolarità geometrica e ripetitiva delle celle dell'alveare, ma permette notevole autonomia nel delineare la forma globale del sistema e l'illuminazione desiderate.



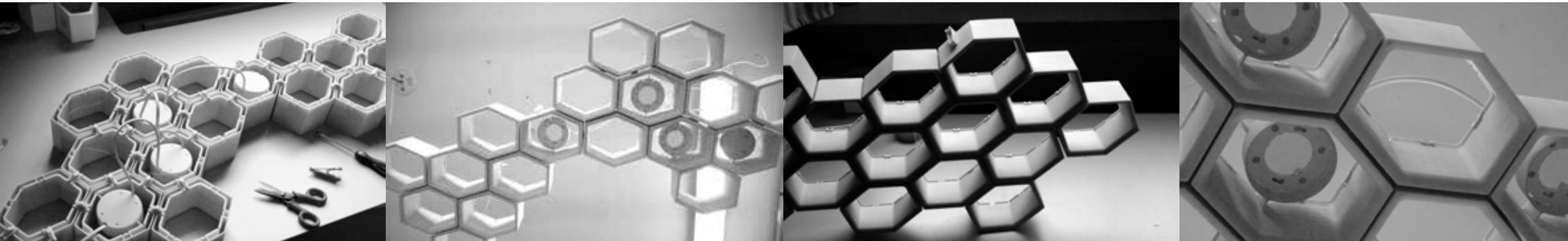
Luce e struttura sono progettati come elementi indipendenti: è possibile scegliere, infatti, di equipaggiare con fonte luminosa solo alcuni moduli, alternando liberamente composizioni di elementi illuminanti e non, espandendo il sistema infinitamente.

Light and structure are designed as independent elements: you can choose to set the few modules with light source, alternating compositions of lighting and dark elements, expanding the system infinitely.



Sede tecnologica Philips, Aquisgrana, Paesi Bassi
Philips technology gmbh headquarters, Aachen, the Netherlands

Prototipi dei moduli realizzati in stereolitografia,
LucePlan head offices.
Prototypes of the modules made in
stereolithography, LucePlan head offices.



The modules are coupled together using small plastic forks, they give rise to a self-supporting structure, able to house different types of light source for different atmospheres of light from halogen bulbs to low voltage and high efficiency LED, from the source for a focused accent lighting to the omnidirectional sources for a soft direct and indirect light.

I moduli, aganciati tra loro usando piccole forcelle di plastica, danno vita a una struttura autoportante in grado di alloggiare differenti tipologie di fonte luminosa per differenti atmosfere di luce: dalle lampadine alogene a bassa tensione e alta efficienza ai LED, dalle sorgenti prefocalizzate per una luce d'accento alle sorgenti omnidirezionali per una luce morbida diretta e indiretta.

TWO BRANDS MERGING FUSIONE DI DUE BRAND

name: Castaldi identity client: Castaldi Lighting year: 2012



**TITOLO
PROGETTO**

data 24.05.2012



BRAND BOOK



The rebranding of the new Castaldi Lighting group is founded on a revisitation of the brands of the two companies involved in the merger: Castaldi and Norlight. The procedure aimed to objectify the two pictograms to increase geometric clarity and power, and to reduce the symbolic value associated with an industrial past. The two geometric items merge to become a new symbolic sign and promote the new company's merchandise.

Il progetto di rebranding per il nuovo gruppo Castaldi Lighting poggia sulla rivisitazione dei marchi delle due aziende fuse: Castaldi e Norlight. L'intervento intende 'oggettualizzare' i due pittogrammi al fine di aumentarne la chiarezza e potenza geometrica e diminuire il loro valore simbolico legato al passato industriale. I due oggetti geometrici divengono nuova segno e nuova impressione sui prodotti dell'azienda.



The two basic colors chosen are complementary: a dull moss green and a rich deep maroon. They represent the two industrial faces, Castaldi and Norlight, which make up the new group with a new image and productive attitude.

The new shade of green is a variation of the traditional Castaldi colors, but remains closely aligned with its production of outdoor lighting.

The maroon is a new take on the traditional shade of orange used by Norlight to standardize the target for the communication.

I due colori scelti come primari nella palette sono due complementari: il verde muschio piuttosto spento e un bordeaux profondo. Rappresentano le due facce industriali, Castaldi e Norlight, che compongono il nuovo gruppo e ne rinnovano immagine e attitudine produttiva. Il nuovo verde è una variazione rispetto alla tradizione cromatica Castaldi, ma è molto in linea con l'attitudine produttiva di illuminazione per esterni. Il bordeaux è una interpretazione del tradizionale arancio utilizzato da Norlight al fine di uniformare, ma soprattutto cambiare il tono della comunicazione.





Campioni di colore
Colour samples



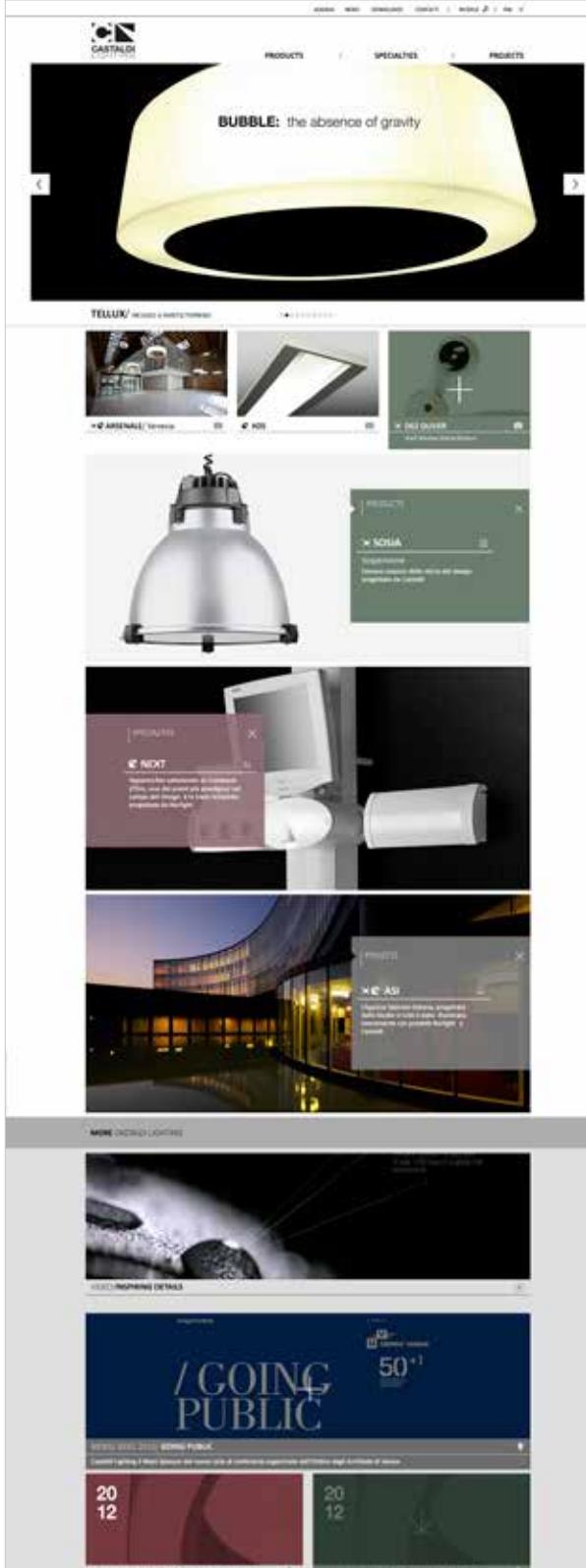
Palette primaria e secondaria.
Declinazione delle palette primaria in base alle categorie merceologiche
Primary and secondary colors.
Variation of the primary colors on the basis of the merchandise categories.



Declinazione della palette secondaria in relazione in base alle tipologie di pubblicazione.
Variation of the secondary colors on the basis of the type of publication.

Development of corporate identity for Castaldi Lighting (logo, business cards, letterhead, press kit). The group includes two brands of lighting: Castaldi and Norlight. The project underlines the value of the new brand, Castaldi Lighting, born from the merger of Castaldi and Norlight.

Sviluppo della corporate identity per Castaldi Lighting (logo, biglietti da visita, carta intestata, fincati, cartella stampa). Il gruppo comprende i due marchi di illuminazione Castaldi e Norlight. Il progetto afferma il valore del nuovo brand, Castaldi Lighting, nato dalla fusione di Castaldi e Norlight.



Navigazione di primo livello e contenuti in evidenza

First level menu and content in evidence

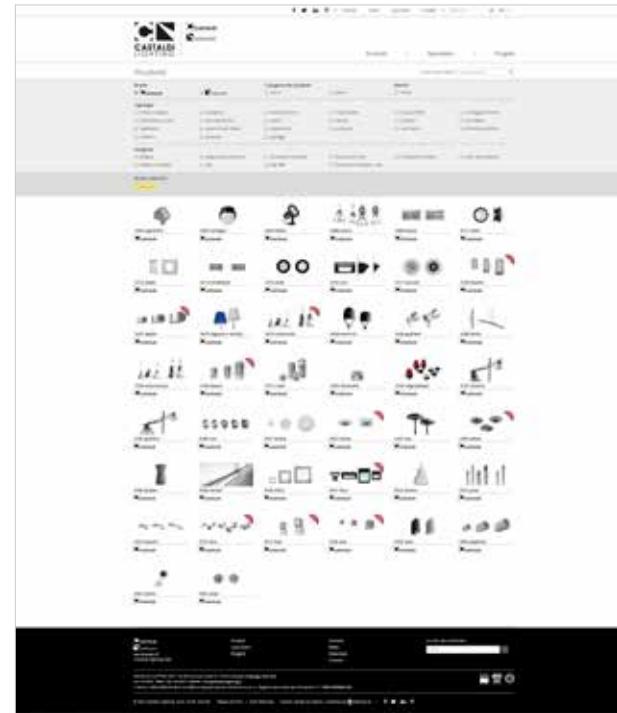
Fondo bianco per novità di prodotto e progetti

White background for new products and projects

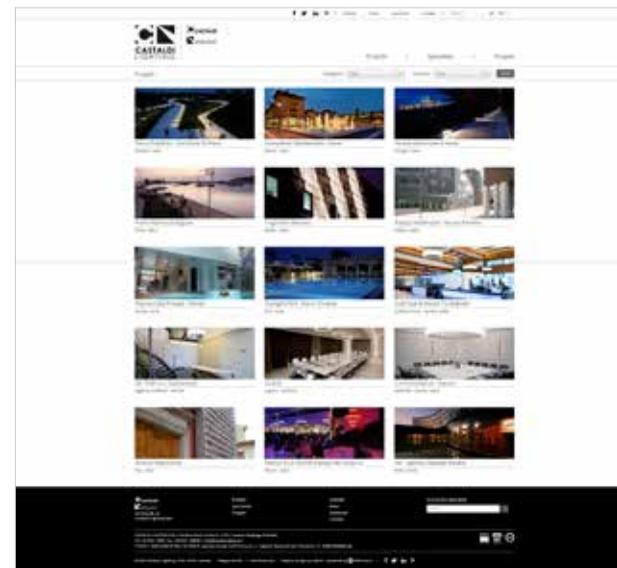
Fondo grigio per multimedia e download

Grey background for multimedia and downloads

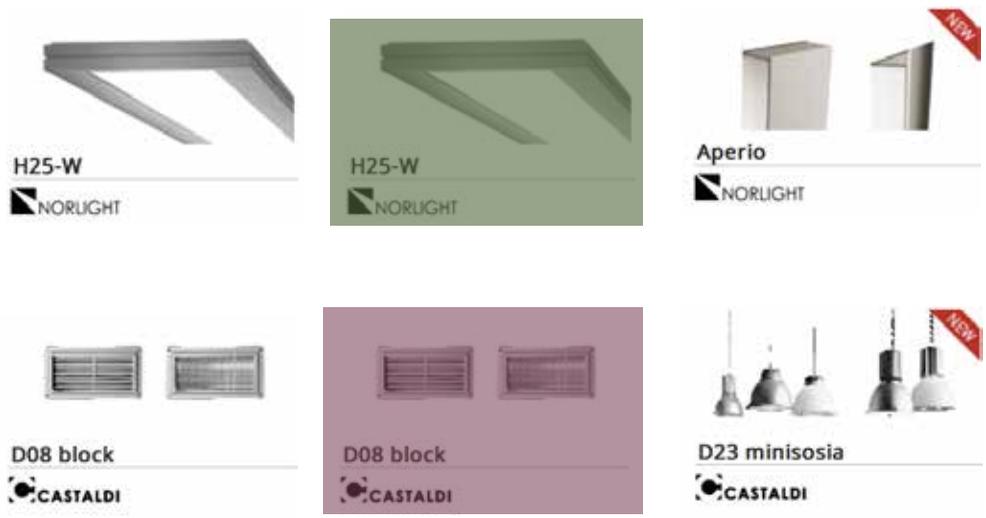
Menù e filtri di selezione dei prodotti
Product selection filter



Pagina progetti
Projects page



Studio cromatico e di labeling degli elementi grafici in relazione ai brand
 Color and label identity of graphical elements



ASI - Agenzia Spaziale Italiana
 Roma - Italia



ASI - Agenzia Spaziale Italiana
 Roma - Italia

Stato active
 Active

Stato hover / grigio per progetti comuni ai due brand
 Hover / grey for shared projects

Fondo grigio per contenuti relazionati al prodotto
 Grey background related contents



ARCHITECTURAL IMAGE IMMAGINE ARCHITETTONICA

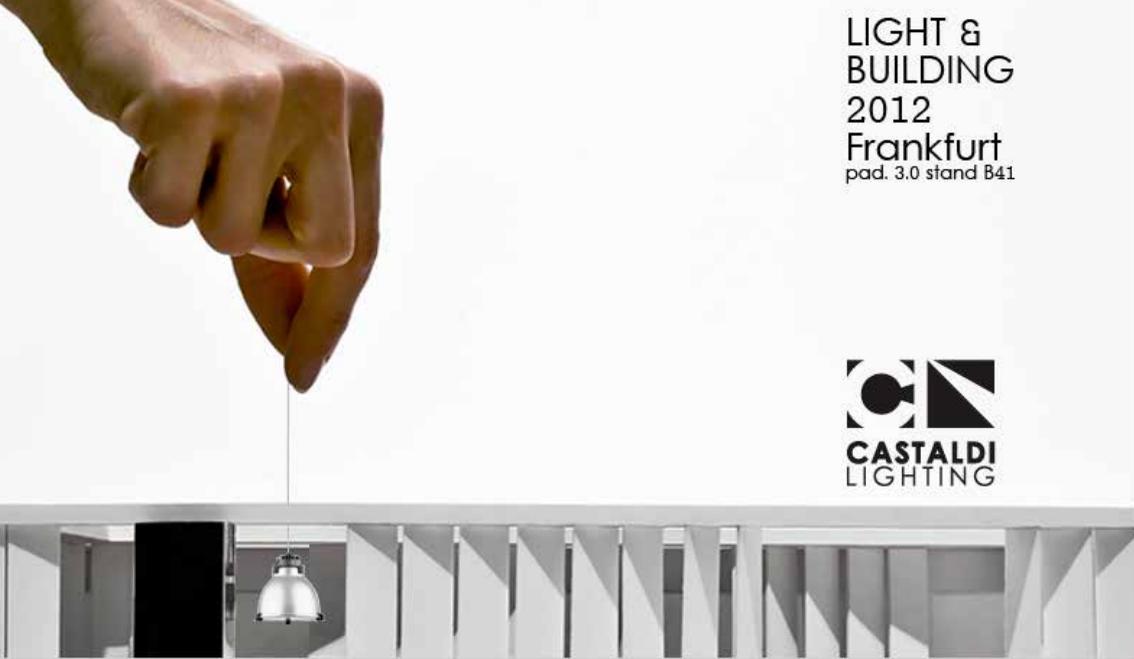
name Castaldi exhibition stand client Castaldi year 2012, Light & Building Frankfurt



CN
CASTALDI
LIGHTING

CN
CASTALDI
LIGHTING

Progetto dello stand di Castaldi Lighting in occasione di Light & Building 2012 a Francoforte
Project of Castaldi Lighting stand for Light & Building 2012 in Frankfurt

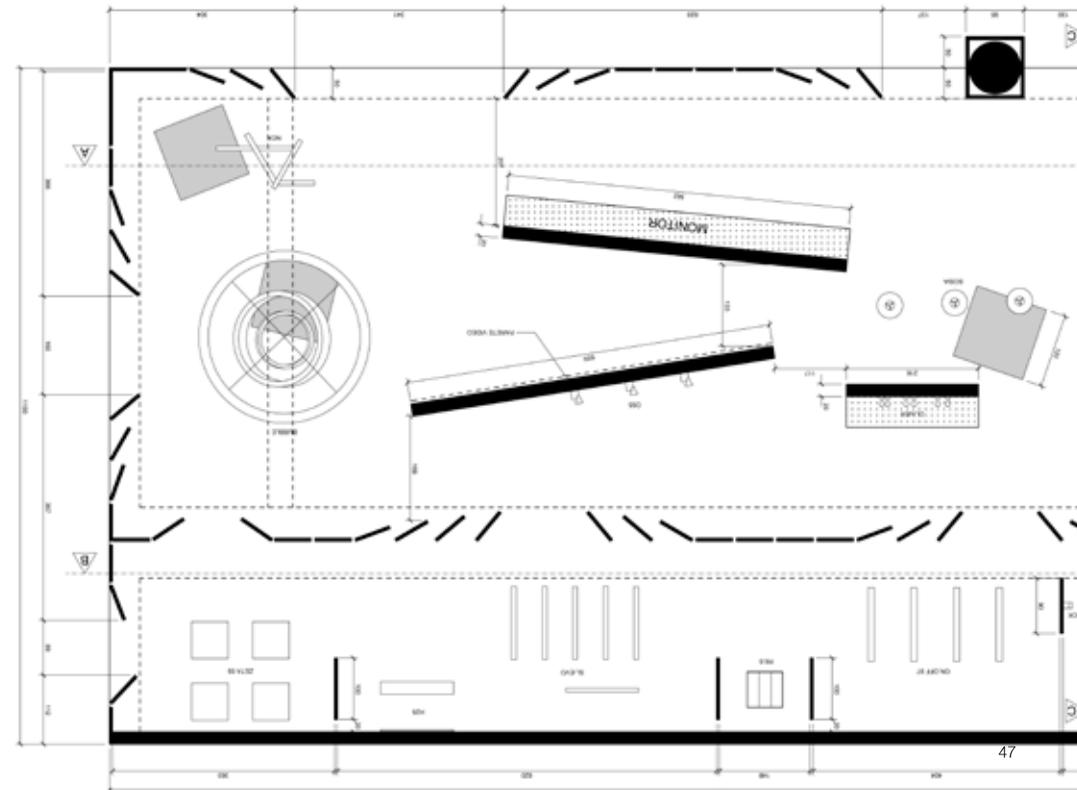


The project consolidates the value of the new brand, Castaldi Lighting, that was formed from the merger of the two companies, Castaldi and Norlight. The image is both monumental and dynamic like a piece of architecture illuminated by the products. The uniformity of the vertical dimension draws the eyes along the perimeter of the installation and beyond to examine the interiors.

There are two main finishes: whitewash and cement marked by the quarterdecks. They were inspired by two of the company's main operational areas: the interior design of modern buildings and architectonic exteriors. The two materials can be likened to a stage on which the products are cast in their respective illumination technology parts.

Il progetto afferma il valore del nuovo brand, Castaldi Lighting, nato dalla fusione di Castaldi e Norlight. L'immagine è al contempo monumentale e dinamica come fosse un'architettura in scala illuminata dai prodotti dell'azienda. Il ritmo delle scansioni verticali accompagna lo sguardo lungo il perimetro dell'installazione e oltre a scrutarne gli interni.

Le finiture principali sono il bianco calce e il cemento segnato dai casseri. Per assonanza rimandano ai due spazi principali in cui l'azienda opera: gli interni di edifici moderni e gli esterni architettonici. I fondi nei due materiali giocano come scene in cui i prodotti recitano le rispettive funzioni illuminotecniche.





Integrated with images and sound, a large screen positioned in the central area of the building and tells the story of the technological aspects of the products and the construction details; these animate the design and drive the consequent notoriety of the brand. In a symmetrical position, a block of cement stands in front of the screen and together these define the stand's internal visual axis.

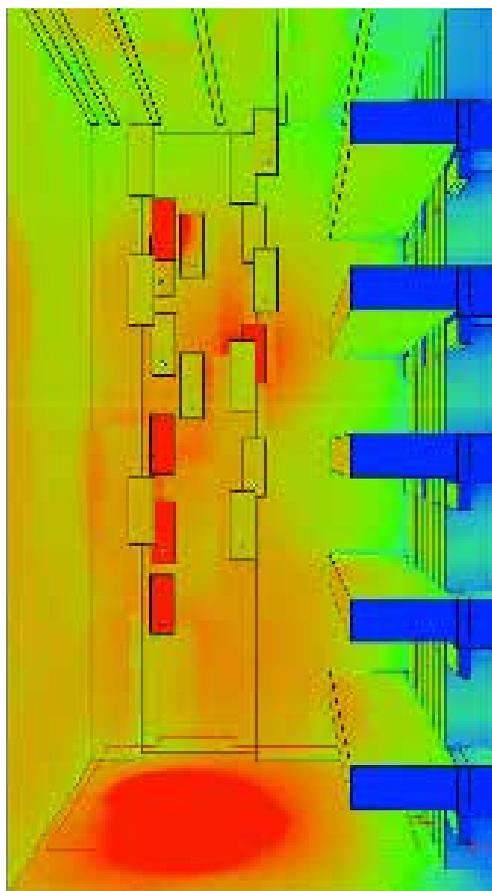
Un grandissimo schermo posto nell'area centrale dell'architettura racconta, con immagini e suoni, la tecnica dei prodotti e i dettagli costruttivi che animano il design e la conseguente notorietà del marchio. In posizione simmetrica un blocco di cemento fronteggia lo schermo e, insieme, descrivono l'asse prospettico dello spazio interno dello stand.

THIN LIGHT LUCE SOTTILE

name Amadeo 59 building client Luceplan year 2010

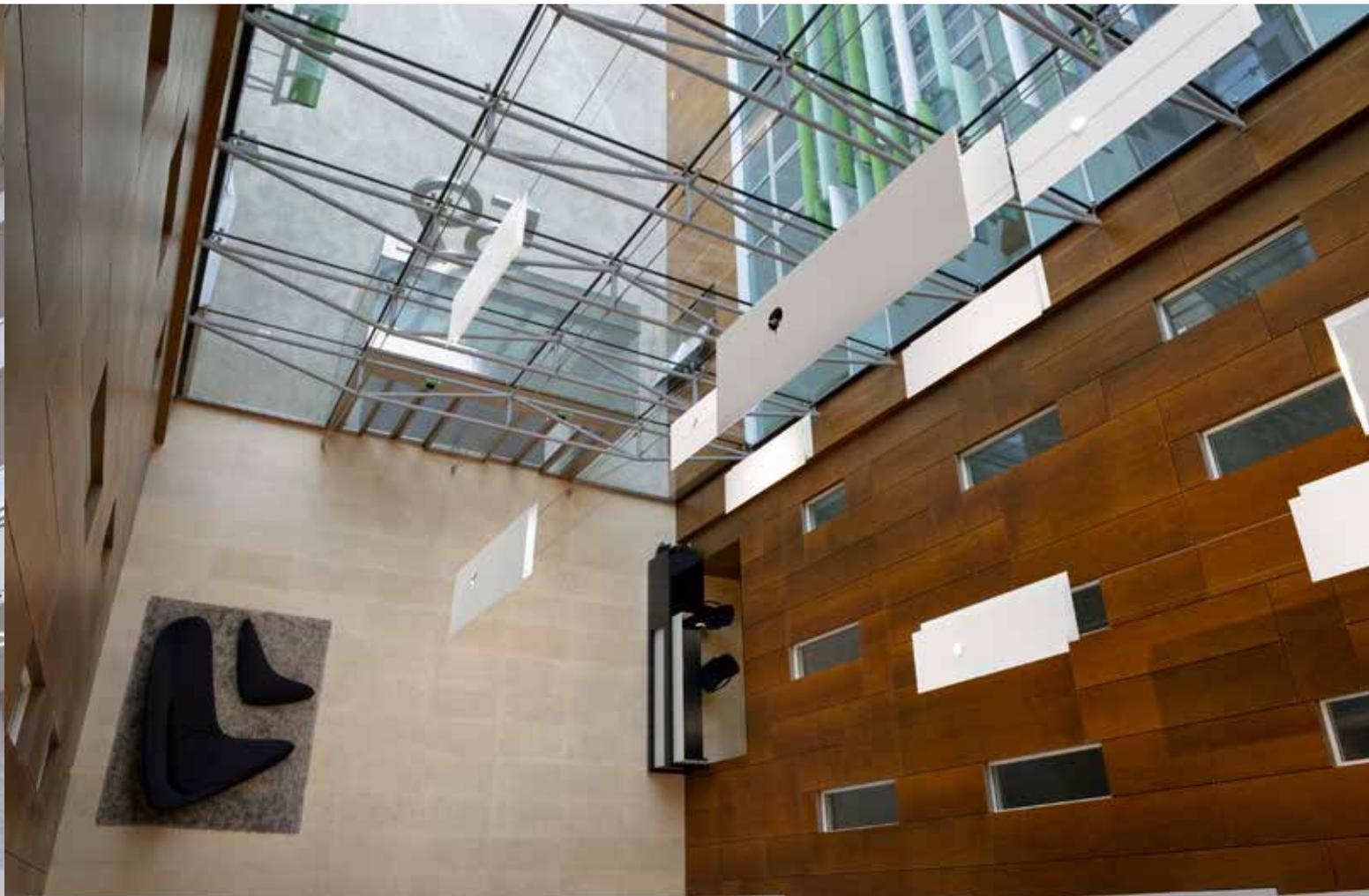


Studio dell'effetto di luce della composizione
Light effect study of the configuration



Amadeo 49 developed as an idea of illumination for the entrance hall of a large management complex in the East districts of Milan, in Via G.A. Amadeo 59; the project exploits light to tell describe two wings of a building that face each other in parallel but do not coincide.

Amadeo 49 nasce con un'idea di illuminazione per la hall di ingresso di un grande complesso direzionale sito nella zona est di Milano, via G.A. Amadeo 59. Il progetto racconta con la luce la storia di due corpi di fabbrica che si fronteggiano e si aprono sulla hall attraverso una serie di finestre che si affacciano parallele ma non coincidenti.



Regal window openings have been reproduced by white panels of equal sizes arranged in a bunched geometric shape that re-iterates the hall windows. They lie in parallel to these and at night when illuminated, they are transformed into a metaphor. The panels interact and mutually illuminate by reflection. This effect is created by projectors fitted to the panels themselves. The projectors on the lower panels face towards the walkway, guaranteeing uniform lighting throughout the hall.

Le aperture finestrate reali sono biunivocamente riprodotte da pannelli bianchi di eguali dimensioni disposti secondo una geometria a grappolo che riproduce il ritmo delle finestre della hall. Si dispongono paralleli a queste e di notte, illuminandosi, divengono metafora delle stesse. I pannelli vengono illuminati gli uni dagli altri per riflessione. Questo effetto è dato da proiettori montati sul corpo stesso dei pannelli. I pannelli più bassi montano dei proiettori puntati verso il piano di camminamento che garantiscono l'uniformità luminosa della hall.

1 LAMP 18 RIBS 1 SORGENTE 18 CENTINE

name Agave client LucePlan year 2006 on exhibition Luxury in Living 2007





The body of the lamp consists of ribs in injection-moulded transparent methacrylate. These, besides guaranteeing transparency and brightness, cover the bulb to prevent dazzle and dispersion of light flow. A set of filters makes it possible with the greatest of ease to change the predominant colour of the lamp and of the light generated by it.

Il corpo della lampada è formato da centine in metacrilato trasparente stampate a iniezione, che, oltre a garantire trasparenza e lucentezza, coprono la lampadina impedendo abbagliamenti. Un set di filtri colorati, sovrapponibili e sfumati alle estremità, consente di personalizzare il prodotto creando inediti effetti di colore.

The ribs transmit light at the edges making them very bright as they were many bulbs of a virtual chandelier.

A set of colored filters, superimposable and faded at the ends, allow the user to customize the product by creating unusual color effects.

Le centine trasmettono la luce fino ai bordi rendendoli brillanti, come elementi di uno chandelier virtuale.

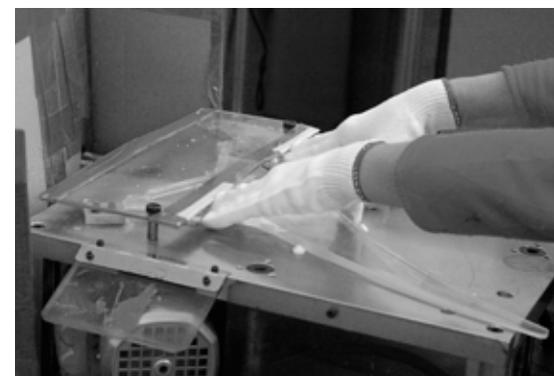
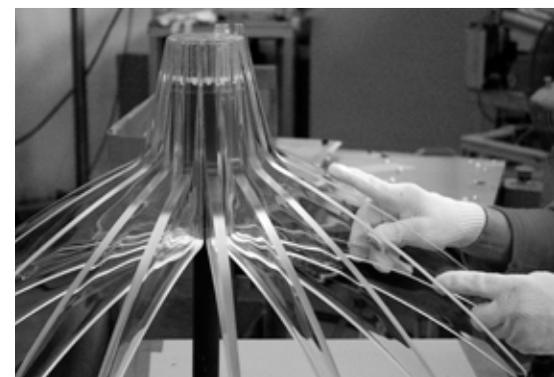
Un set di filtri colorati, sovrapponibili e sfumati alle estremità, consente di personalizzare il prodotto creando inediti effetti di colore.



Agave, primi prototipi, LucePlan head office.
Agave, first prototypes, LucePlan head office.

Materia, luce e colore si incontrano in una nuova concezione dell'illuminazione che restituisce suggestivi giochi di trasparenze e rifrazioni. Effetti unici per un prodotto che rivisita, in un'ottica di riduzione dei consumi all'interno della casa, l'utilizzo delle fonti luminose a fluorescenza.

A new perception of the luminous object, with light, material and colour interacting through a play of transparency, reflection, refraction and diffusion. Thanks to Agave the use of fluorescent light sources in domestic interiors is today a possible and mature choice, as regards both the technical and the aesthetic aspects of the product as well as the quality of light emitted by it.



ARCHITECTURAL DOMOTICS DOMOTICA ARCHITETTURALE

name Eyeon client Eyeon year 2010



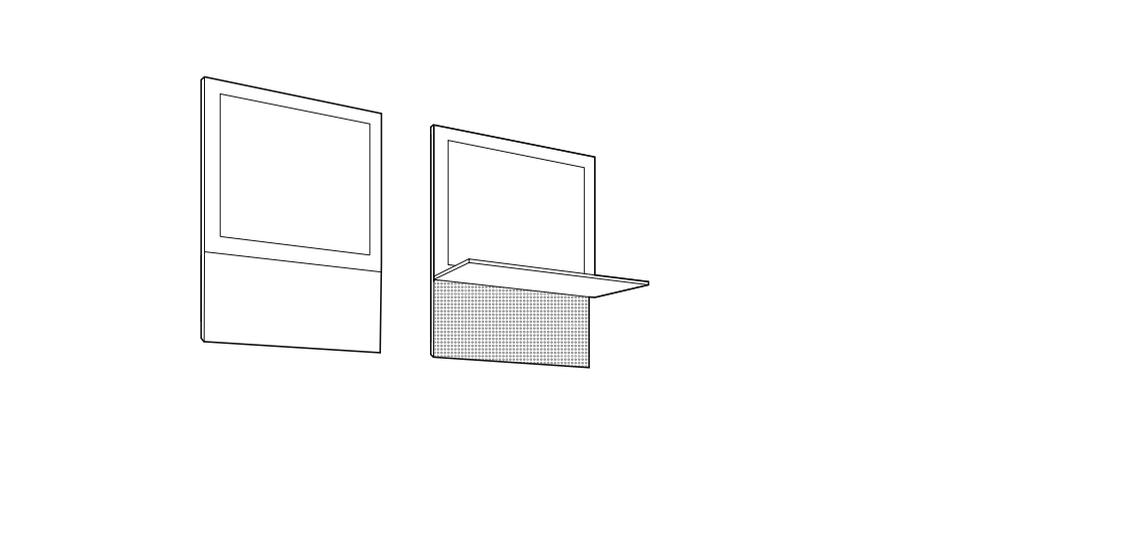
EYEON

PRELIMINARI
PRODOTTO
MATERIE PLASTICHE
MATERIE PLASTICHE

ACCESSO
SCARPE
TRUFI
STILWAFEN

EYEON

STILWAFEN
TRUFI
SCARPE
ACCESSO



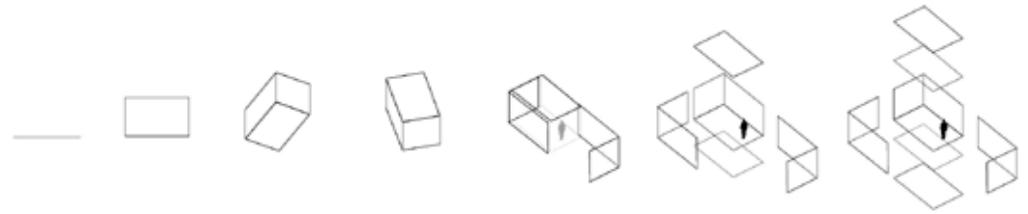


Plugin is a touch panel which acts as a supervisor for the functions and activities integrated into the home automation system. Its design is inspired by the desire to lose the usual appearance similar to the control panel for machine tool and to become a furnishing accessory able to express an aesthetic close to the language of the architecture. Plugin consists of two parts separated mechanically. The top is a touch panel of fifteen inches. The bottom compartment is a flap that also acts as shelf, charging unit, and storage device (phones, PDAs, MP3 players, ..). Under this little shelf are placed: electrical outlets, switches, USB ports, as well as the sound system with speakers and microphone.

Plugin è un Touch panel che ha funzione di supervisore per le funzioni e attività domestiche integrate nell'impianto domotico. Il suo disegno è ispirato dalla volontà di perdere l'usuale aspetto di pannello di comando per macchina utensile e divenire complemento capace di esprimere un'estetica vicina al linguaggio dell'architettura. Plugin è composto da due parti meccanicamente separate. La parte superiore è un Touch Panel da quindici pollici. La parte inferiore è una ribaltina portaoggetti che svolge anche la funzione di appoggio e ricarica di device (cellulari, palmari, lettori Mp3, ..). Sotto questo piccolo ripiano sono predisposte prese elettriche, interruttori, porte USB, oltre ad essere collocato il sistema audio con speaker e microfono.

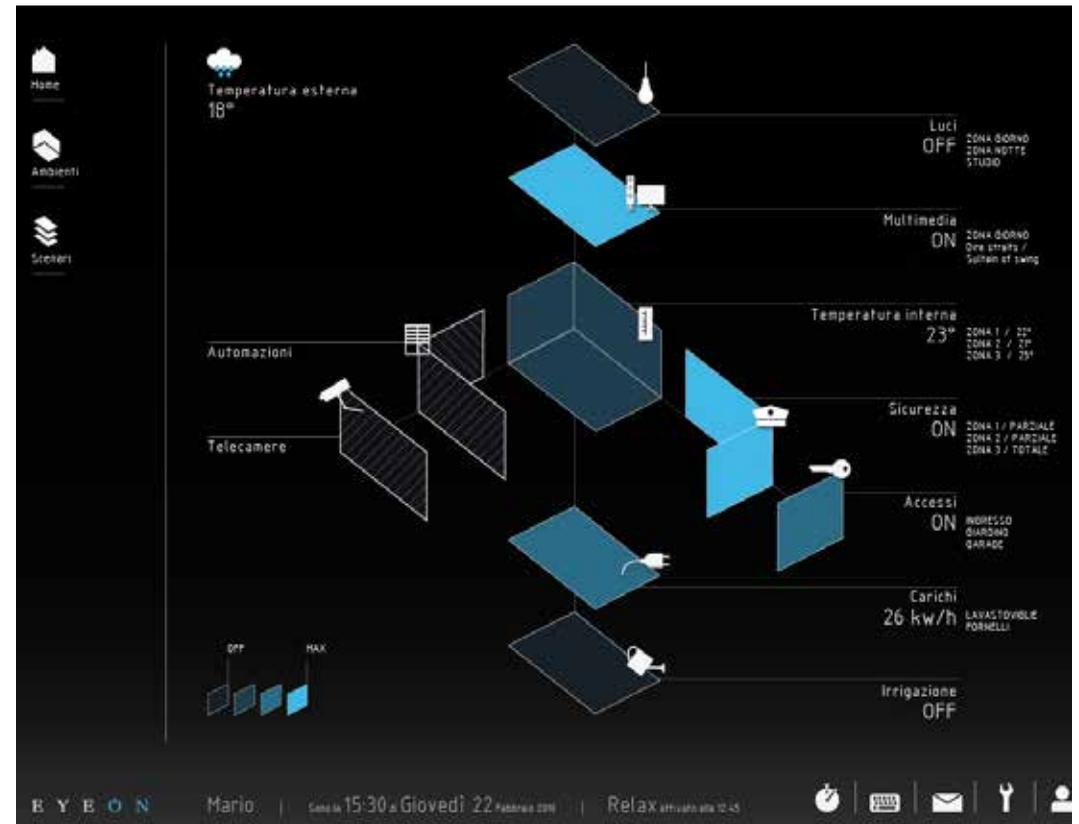
E Y E O N
 E Y E  N
 E Y E  N

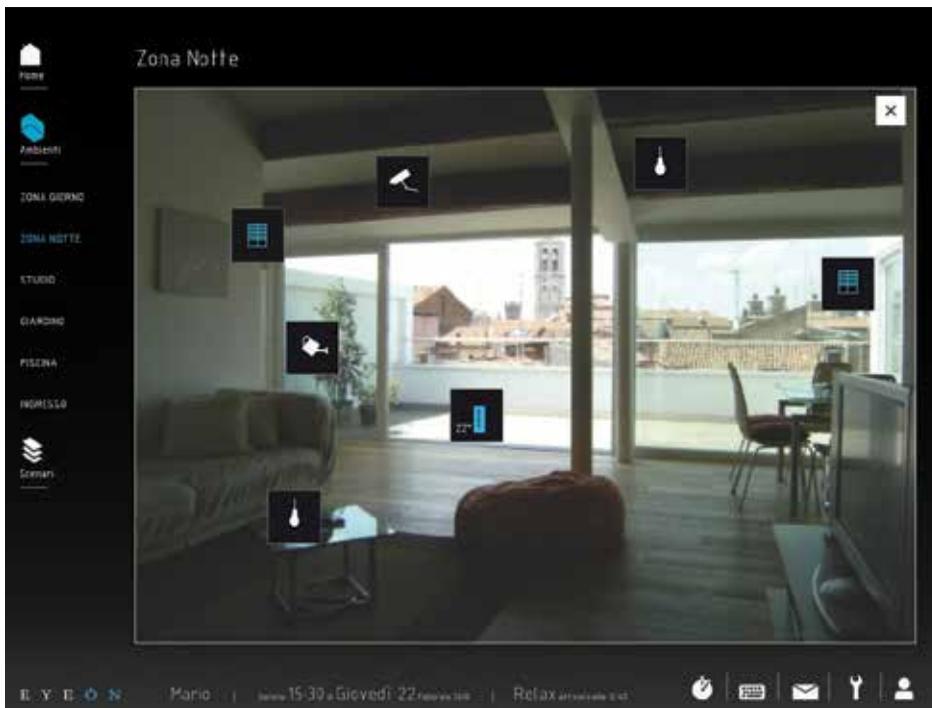
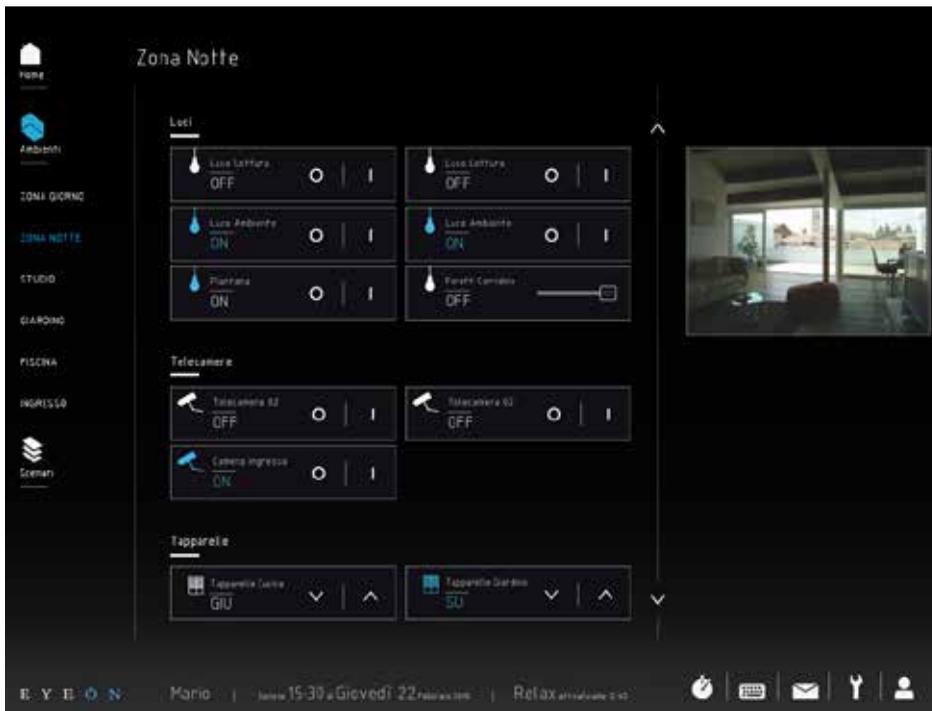
Studio del logo, genesi compositiva.
 Study of the logo, and composition genesis.



Touch Plugin is a touch PC that is part of a series of models of home automation supervisors that are able to interact with architectural space.

Plugin è un Touch PC che fa parte di una serie di modelli di supervisor domotici capaci di dialogare con lo spazio architettonico.





Set di icone progettate per il software di gestione domotica Eyeon
Set of icons designed for Eyeon home automation software

Plugin is a touch panel which acts as a supervisor for the functions and activities integrated into the home automation system. Its design is inspired by the desire to lose the usual appearance similar to the control panel for machine tool and to become a furnishing accessory able to express an aesthetic close to the language of the architecture.

Plugin è un Touch panel che ha funzione di supervisore per le funzioni e attività domestiche integrate nell'impianto domotico. Il suo disegno è ispirato dalla volontà di perdere l'usuale aspetto di pannello di comando per macchina utensile e divenire complemento capace di esprimere un'estetica vicina al linguaggio dell'architettura.



Spazio. Energia.
Armonia. Luci. Suoni.
Sicurezza. Comfort.
Efficienza. Scenari.
Tecnologia. Controllo.
Comunicazione.
Eleganza. Emozione.
L'architettura vive.

EYEON

Listino
Prezzi
2010.

EYEON

Less.
Hide.
Plugin.

Gestire.
Vigilare.
Impostare.

EYEON

EYEON Hide
Soluzioni
Domotiche

EYEON



Uffici Eyeon, via Statale 22, Osnago (LC)
Eyeon Offices, via Statale 22, Osnago (LC)

GLOBAL ARCHITECTURAL IMAGE IMMAGINE ARCHITETTONICA GLOBALE

name Comelit architectural identity client Comelit year 2013





The aesthetic concept is based on the interpretation of architectural styleme in an exhibition set up point of view: architraved structures and overlapping orders.

The composition of these elements makes the stand a little monumental architecture that serves as the background for the application of home automation products, intercom, alarm and video surveillance that are contextualized in an abstract way in a scenario that clearly refer to the building.

Il concetto estetico si basa sulla riproposizione in chiave allestitiva di stilemi architettonici: strutture architravate e ordini sovrapposti.

La composizione di questi elementi rende lo stand una piccola architettura monumentale che funge da sfondo per l'applicazione dei prodotti domotici, citofonici, d'allarme e video sorveglianza che risultano contestualizzati in modo astratto in uno scenario che rimanda con chiarezza all'edificio.



ELEKTROTECHNIEK 2013, 30 sett - 4 ott, Utrecht, Olanda.
 Layout allestimento, studio Habits
 ELEKTROTECHNIEK 2013, 30 sept - 4 oct, Utrecht, The Netherland.
 Layout exhibition, Habits studio

HLM 2013, 25 - 27 sett, Lille, France.
 Layout allestimento, studio Habits
 HLM 2013, 25 - 27 sept, Lille, France.
 Layout exhibition, Habits studio

IFSC WEST 2014, 1 - 4 aprile, Las Vegas
 Layout allestimento, studio Habits
 IFSC WEST 2014, 1 - 4 april, Las Vegas
 Layout exhibition, Habits studio

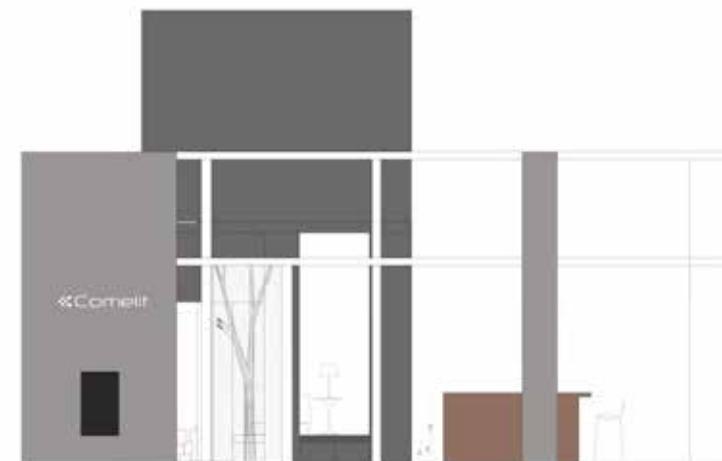
The architectural image of Comelit Group is a project that includes many facets by the product categories exhibited, by the need to communicate different products in different areas and at different times, by the geographical location of the fairs, by the available layout and geometry.

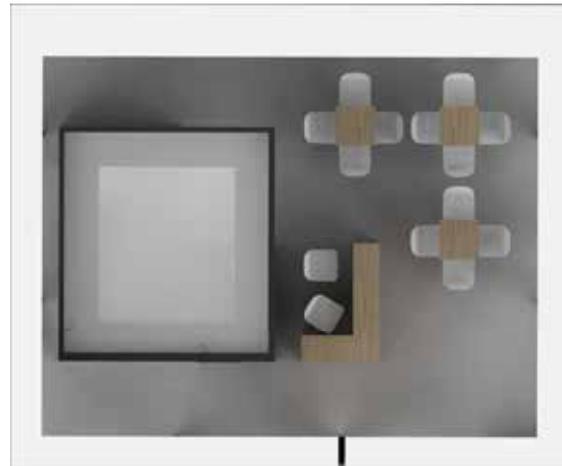
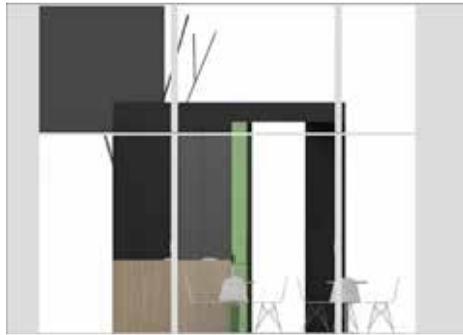
L'immagine architettonica di Comelit Group è un progetto che include molteplici declinazioni per le merceologie esposte, per le necessità di comunicare prodotti differenti in aree e tempi differenti, per la localizzazione geografica delle fiere, per i layout a disposizione e la loro geometria.



ELEKTROTECHNIEK 2013, 30 sett - 4 ott, Utrecht, Olanda.
 Allestimento, studio Habits
 ELEKTROTECHNIEK 2013, 30 sept - 4 oct, Utrecht, The Netherland.
 Exhibition, Habits studio

IFSEC 2013, 13 - 16 maggio, Birmingham, Gran Bretagna.
 Allestimento in costruzione, studio Habits
 IFSEC 2013, 13 - 16 may, Birmingham, Great Britain.
 Exhibition under construction, Habits studio



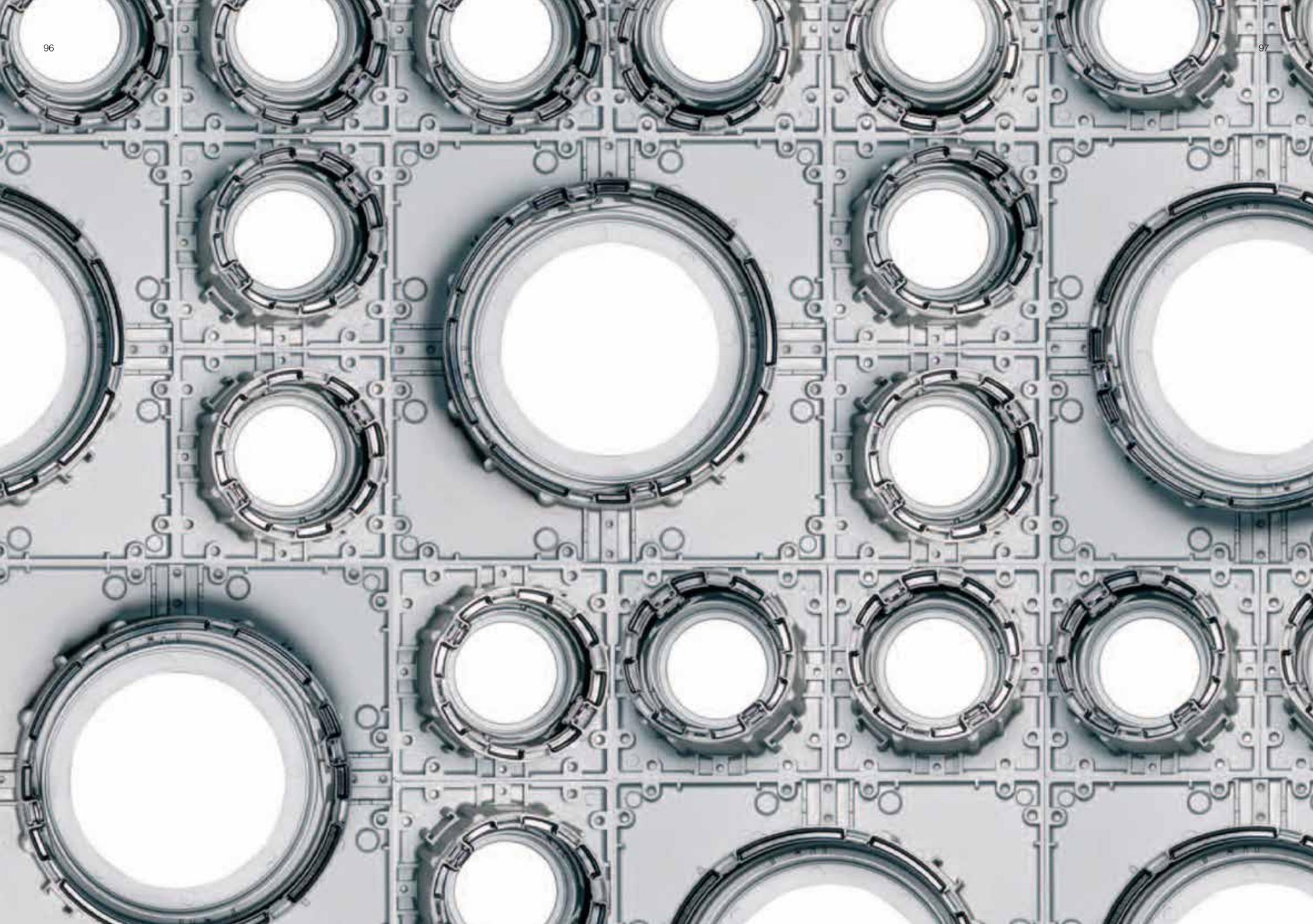


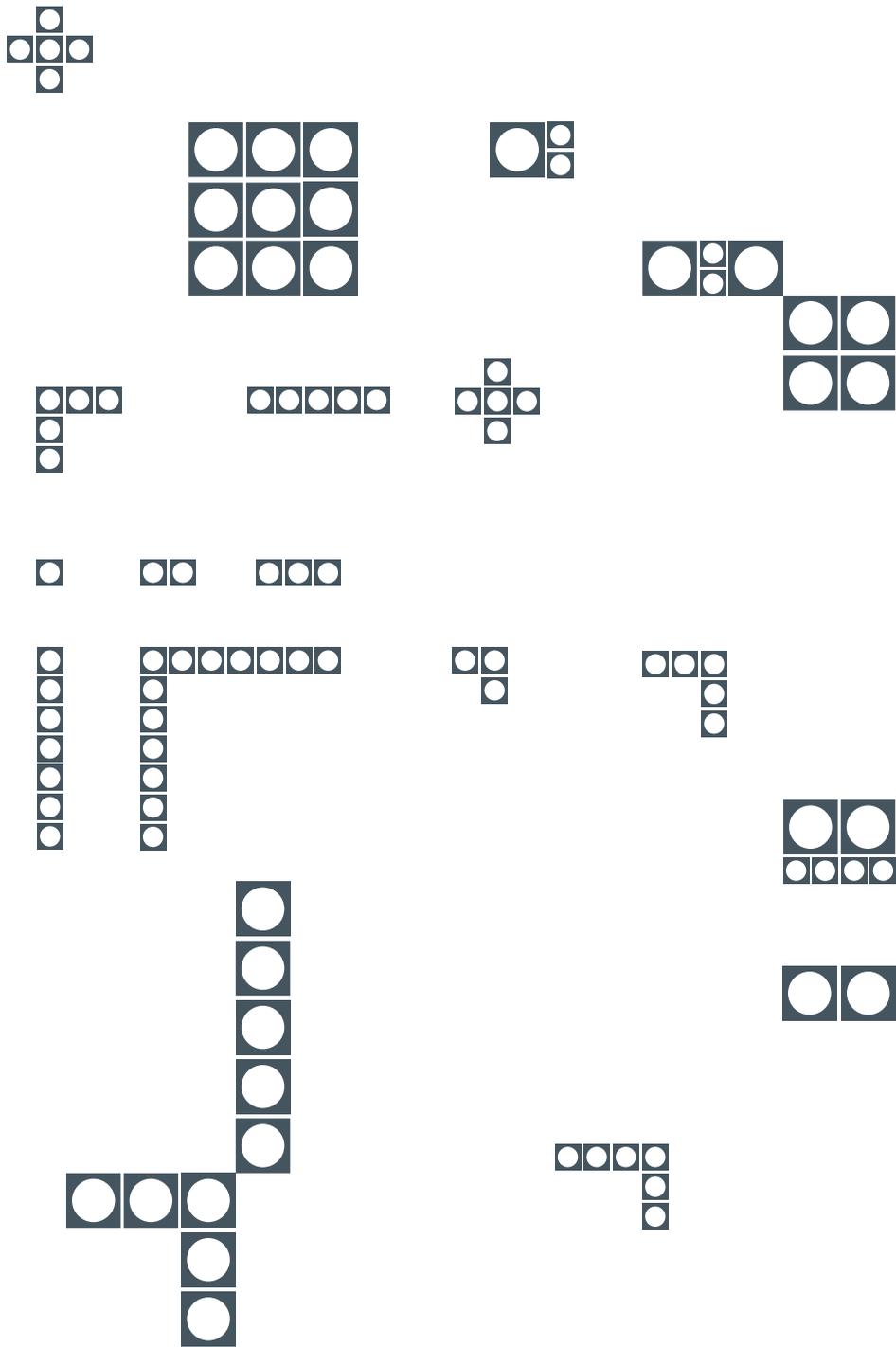
The architraves and overlapping orders are modulated so as to be assembled in different floor plans and elevations. In a discontinuous way, the resulting architectural mesh is filled with different materials that recall the interior (wood, masonry) or external (glass, concrete) in order to contextualize products with different uses.

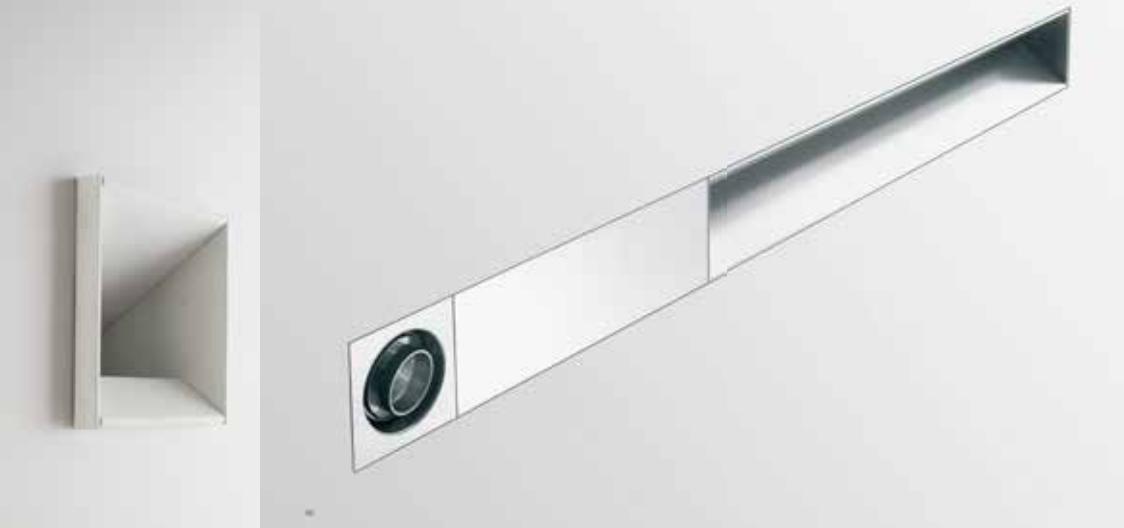
Gli architravi e gli ordini sovrapposti sono modulati in modo da essere componibili in differenti planimetrie e prospetti. In maniera discontinua, la maglia architettonica risultante viene tamponata con differenti materiali che richiamano gli interni (legno, muratura) o gli esterni (vetro, cemento) in modo da ambientare prodotti con destinazioni d'uso differenti.

LIGHT PATTERNS **PATTERN LUMINOSI**

name E01-E03 client Elementi di LucePlan year 2006







E01 is the first luminaire designed for the Elementi di LucePlan collection.

It focuses on the idea of making the recessed projectors as a free configuration modular system, offering freedom both from an architectural and lighting point of view.

The system is designed on the elementary proportion 2:1, so that more power and are less elements are tileable. The outer frame, by using a simple connection, allow to link together in an organized manner, several units of both dimensions. You can get so many configurations, differing in number and type of light source.

E01 è il primo apparecchio progettato per la collezione Elementi di LucePlan. E' incentrato sull'idea di rendere i proiettori da incasso un sistema modulare a configurazione libera, in grado di offrire libertà compositiva sia da un punto di vista illuminotecnico che architettonico. Il sistema E01 è disegnato sulla proporzione elementare 2:1, in modo che elementi di potenza maggiore ed inferiore siano accostabili. La cornice esterna permette, attraverso un semplice elemento di connessione, di collegare tra loro in modo strutturale più apparecchi di entrambe le dimensioni. Si possono così ottenere molteplici configurazioni, differenti per numero e tipologia di sorgente luminosa.



Light+Building 2008, Frankfurt Messe, stand LucePlan. Progetto di allestimento studio Habits
Light + Building 2008, Frankfurt Messe, stand LucePlan. Design by Habits studio

LIGHTS ON SCENE LUCI IN SCENA

name Showroom client Luceplan year 2009 with P. Rizzatto, A. Cavalchini





Immagine generale, showroom LucePlan head office, Progetto studio Habits, P. Rizzato, A. Cavalchini
General image, LucePlan head office showroom, project Habits studio, P. Rizzato, A. Cavalchini

The LucePlan showroom was designed as a multipurpose and multitechnological space to hold product presentations to professionals of light and in-depth technical sessions with designers. The space has a diaphanous aesthetics where the light is reflected in an absolute and uncorrupted way. The detailed design is particularly focused on the flexibility in reconfiguring the rooms for exhibition purposes.

Lo showroom LucePlan è stato disegnato come uno spazio polifunzionale e multitecnologico per ospitare presentazioni di prodotto a professionisti della luce e sessioni di approfondimento tecnico con progettisti. Lo spazio ha un'estetica diafana dove la luce si riverbera in modo assoluto ed incorrotto. Il progetto di dettaglio è particolarmente incentrato sulla flessibilità di riconfigurazione degli ambienti a fini espositivi.



Display retro proiettato (4 x 3m), LucePlan head office
Rear projected display (4 x 3m), LucePlan head office

Technology innervates the space, transforming the architectural elements (walls and ceilings) in dynamic surfaces. A sophisticated control system allows artificial light to simulate natural light and its color changes in order to adjust the context for product presentation.

La tecnologia innerva lo spazio trasformando gli elementi architettonici (pareti e soffitti) in superfici dinamiche. Un sofisticato sistema di controllo della luce artificiale permette di simulare la luce naturale e le sue variazioni cromatiche al fine di poter variare il contesto di presentazione del prodotto.



DIGITAL RENAISSANCE 1
[DESIGN WEEK]
MILAN, 2013

HABITS
Temporary Showroom

```

#include <AdvancedRemote.h>
#include <iPodSerial.h>
#include <SimpleRemote.h>

#define SWIPOD 4
#define V0 5
#define V1 6
#define V2 7
#define V3 8
#define S0 A3 //Sinistra
#define S1 A4 //Centrale
#define S2 A5 //Destra
#define T_RESET 200 //1000ms
#define T_HOLD_MAX 200 //1000ms
#define T_HOLD_MIN 70 //350ms hold
#define T_HOLD_MIN2 10 //50ms hold
#define LED 10
#define LEDDOWN 11
#define SWOPENCLOSE 9

SimpleRemote sr;

int volume = 0;
int count = 0;
int last = -1;
int curr = -1;
int ssx;
int scx;
int sdx;

int val= 0;
int brightness = 0; //luminosità del led
int brightnessdown = 0; //luminosità del led
inferiore
int fadein = 2; //incremento luminosità del
led
int fadeout = 15; //decremento luminosità
del led

void setup(){
  pinMode(SWOPENCLOSE, INPUT);
  pinMode(SWIPOD, INPUT);
  pinMode(S0, INPUT);
  pinMode(S1, INPUT);
  pinMode(S2, INPUT);
  pinMode(V0, OUTPUT);
  pinMode(V1, OUTPUT);
  pinMode(V2, OUTPUT);
  pinMode(V3, OUTPUT);

  pinMode(LED, OUTPUT);
  pinMode(LEDDOWN, OUTPUT);

  digitalWrite(SWOPENCLOSE, HIGH);

  Serial.begin(9600);
}

void playPausa(){
  sr.sendPlay();
  delay(50);
  sr.sendButtonReleased();
  delay(50);
  sr.loop();
}

void nextTraccia(){
  sr.sendSkipForward();
  delay(50);
  sr.sendButtonReleased();sr.loop();
}

void prevTraccia(){
  sr.sendSkipBackward();
  delay(50);
  sr.sendButtonReleased();
  sr.loop();
}

void incrementaVolume(){
  if(volume<15){
    volume++;
    digitalWrite(V0, bitRead(volume, 0));
    digitalWrite(V1, bitRead(volume, 1));
    digitalWrite(V2, bitRead(volume, 2));
    digitalWrite(V3, bitRead(volume, 3));
    //Serial.println("Volume+"); //OK Funz
  }
}

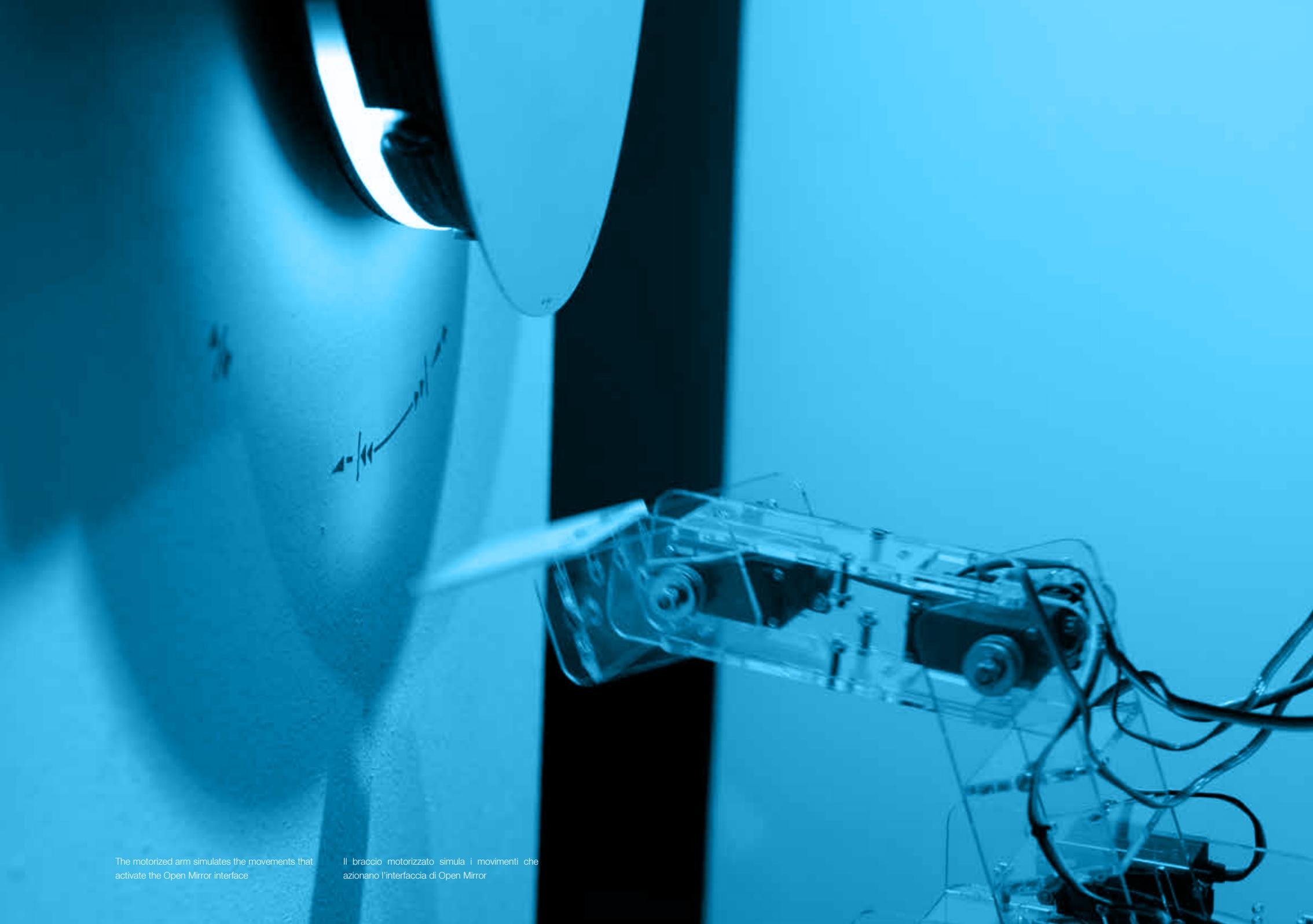
void decrementaVolume(){
  if(volume>0){
    volume--;
    digitalWrite(V0, bitRead(volume, 0));
    digitalWrite(V1, bitRead(volume, 1));
    digitalWrite(V2, bitRead(volume, 2));
    digitalWrite(V3, bitRead(volume, 3));
  }
}

void loop(){
  val = digitalRead (SWOPENCLOSE) ;

```

A delegation of Japanese designers visiting the temporary showroom of Digital Habits temporary showroom, Fuori Salone 2013 Milan

Una delegazione di designer nipponici visita il Digital Habits temporary showroom, al Fuori Salone 2013, Milano



The motorized arm simulates the movements that activate the Open Mirror interface

Il braccio motorizzato simula i movimenti che azionano l'interfaccia di Open Mirror



Digital Reinassance talk at Swiss Corner, Brera Design District, Fuori Salone 2013 Milan.

Guest speakers: Massimo Banzi, Massimo Botta.

Contemporary machinery permits a direct connection between bits and atoms, while the Internet consents the diffusion and the sharing of the files between makers around the world that contain the production techniques and methods. So, mass production is no longer restricted and each avant-garde article can be designed, engineered and produced by micro-organizations, way ahead of and in competition with the large multinationals.

Small scale production can be described as a representation of the human dimension. This is the new Renaissance.

Conferenza Digital Reinassance allo Swiss Corner, Brera Design District, Fuori Salone 2013 Milano.

Relatori ospiti: Massimo Banzi, Massimo Botta.

Oggi, i macchinari esistenti permettono una connessione diretta tra bit e atomi, mentre internet consente di diffondere e condividere tra i maker di tutto il mondo file contenenti tecniche e metodi di produzione.

In questo modo, la produzione di massa non è più vincolante e ogni oggetto può essere progettato, ingegnerizzato e prodotto da micro organizzazioni, in anticipo e in antitesi alle grandi multinazionali. Le edizioni in piccola scala rappresentano la scala umana. Questo è il nuovo Rinascimento.

INTERACTIVITY

Blending products with electronics, computer processing, sensors and activators. This will create experiences, not just graphic interfaces.

The Digital Habits products are hybrids. They blend mechanics and data, images and gestures, habits and systems of articles. Shape, user behavior and computer processing merge in a continuous and instinctive experience for the user. The esthetic appearance of the articles transcends geometry and becomes the setting. Anyone who interacts with our products uses innate gestures, perceives the comfort of use, no effort is needed and a code of practise is not required. Products that express intrinsic

INTERATTIVITA'

Ibridare i prodotti con l'elettronica, la computazione, sensori e attuatori. Non più prodotti o interfacce grafiche, ma esperienze.

I prodotti Digital Habits sono ibridi. Coniugano meccanica e dati, iconografie e gesti, abitudini e sistemi di oggetti. Forma, comportamenti d'uso e computazione si fondono in un'esperienza continua ed istintiva per chi li usa.

L'estetica degli oggetti trascende la geometria e diventa sceneggiatura. Chi interagisce con i nostri prodotti utilizza gestualità innate, percepisce confortevolezza nell'uso, non fa uno sforzo attento e non deve apprendere un codice.

Prodotti che esprimono intelligenza intrinseca e reattività sono a scala umana.

120	One
130	Diver
138	Mimesi
146	Wheel
154	Digital Habits
156	Open Mirror
168	Paco
176	Osound
184	Dragon
196	Cromatica

GESTURAL HOME CONTROL CONTROLLO DOMESTICO GESTUALE

name One client Comelit year 2013 award Red Dot 2014





Interruttori luci
Light switches

Controllo del colore della luce
Light color control

Alzare/abbassare le tapparelle
Rolling shutter up - down

Controllo dell'intensità della luce
Light intensity control

ONE is a keyboard for the control of light, color, temperature, sound, automation, and other domestic electrical utilities. It is a single item that gathers and performs all the command functions. It is equipped with a dynamic interface that recognizes gestures and is instinctively understandable.

1. By running your finger from right to left (and vice versa), the keyboard 'changes the page'; the interface may reveal additional sets of secondary controls;
2. prolonged pressure on primary command will provide access to deeper controls;
3. rotation of the finger will increase or decrease the light intensity, the temperature, etc.

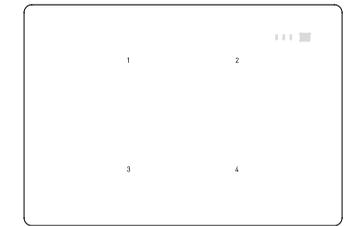
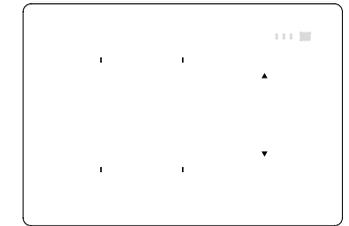
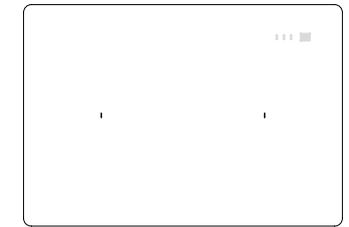
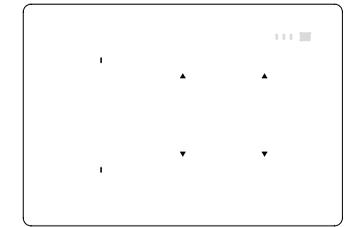
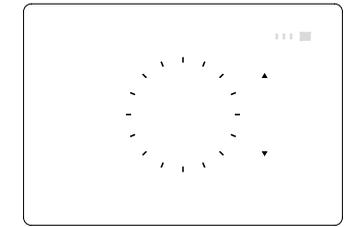
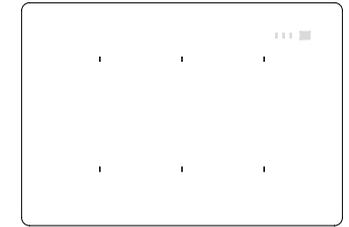
ONE can be considered to be a center for data collection regarding the quality of the domestic environment.

ONE è una pulsantiera per il controllo della luce, colore, temperatura, suono, automazioni e altre utenze elettriche domestiche. Tutto in un unico oggetto dotato di un'interfaccia dinamica, gestuale e facilmente comprensibile. L'interfaccia della pulsantiera è attiva e configurabile in innumerevoli modi e per comandi molto differenti anche quando già in opera, senza la sostituzione di alcun componente elettrico, meccanico o grafico.

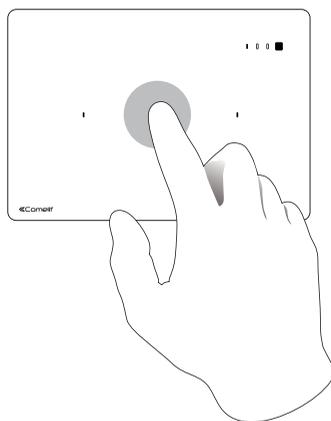
ONE riconosce le gestualità:

1. scorrendo il dito da destra a sinistra (e al contrario) si 'cambia pagina' e l'interfaccia svela ulteriori set di comandi secondari;
2. la pressione prolungata consente l'accesso a controlli contestuali al comando primario su cui si agisce con la pressione;
3. il movimento di rotazione del dito permette le regolazioni di intensità di luce, la temperatura e simili.

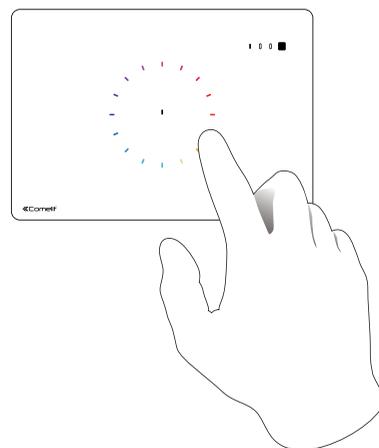
ONE è un unico oggetto che assolve a tutte le funzioni di comando, per la qualità dell'ambiente domestico.



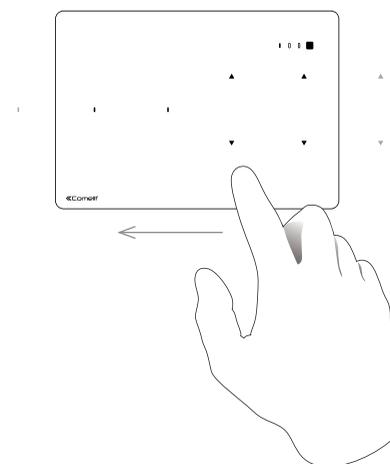
Controllo Gestuale
Gestural Control



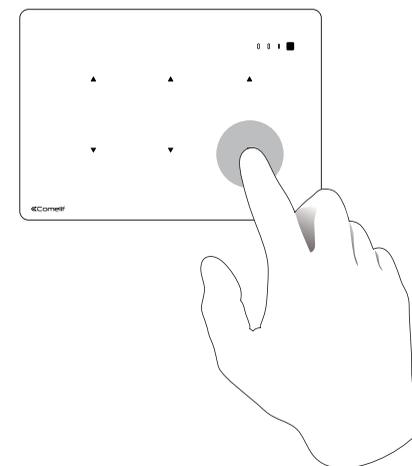
tenere premuto il pulsante
hold



controllo del colore della luce
light color control



scorrere per cambiare pagina
swipe to change page



alzare/abbassare le tapparelle
rolling shutter up - down

ROBUST AND SQUARED ROBUSTO E SQUADRATO

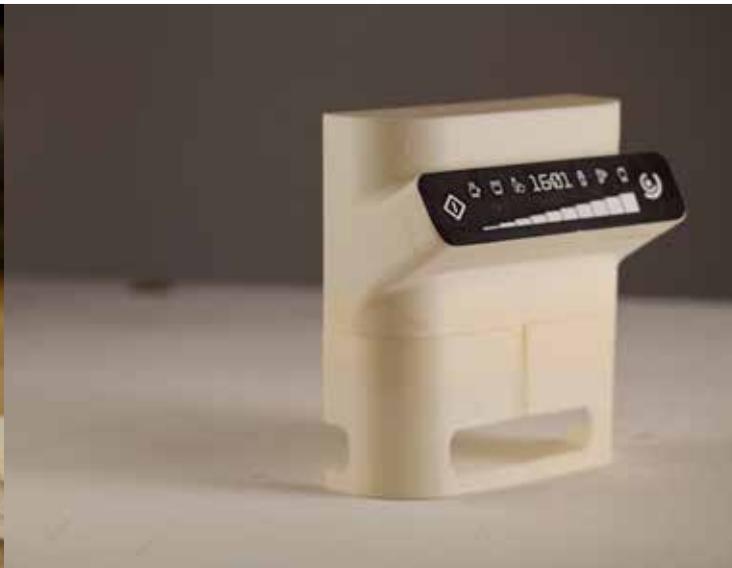
name Diver client Mexus year 2013





The power blender is developed to complete the family that the Taiwanese manufacturer TaiYu developed to help us. The shape of the previous articles Arch and Wheel (see page 146) is based on arches and second degree cones, yet Diver interprets parallelepiped shapes. Weight, gravity, strength, power, professional use are the concepts that this almost cubic product wishes to express. The casing has been created in pressure-fused aluminum.

Il power blender è nato a completamento della famiglia che il produttore taiwanese TaiYu ha messo a punto con il nostro aiuto. Mentre i precedenti Arch e Wheel (vedi pag.146) hanno forme costruite su archi e coniche di secondo grado, Diver interpreta forme di parallelepipedo. Peso, gravità, robustezza, potenza, uso professionale sono i concetti che il volume quasi cubico del prodotto vuole comunicare. Il corpo è realizzato in pressofusione di alluminio.



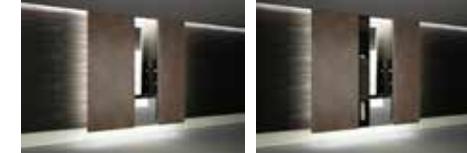
The interface required a specific study. It is a highly-evolved capacitive system that traces the finger movements without any perceived pressure. The innovation lies in the design of the command box that is mechanically distant from the jug that contains the blended food. This design prevents the liquids accidentally spilling onto the delicate electronic touch pad for the commands.

L'interfaccia ha meritato uno studio specifico. È un evoluto sistema capacitivo che traccia i movimenti delle dita senza bisogno di imprimere una pressione percepibile. L'innovazione sta soprattutto nell'architettura costruttiva del vano di alloggiamento dei comandi che è meccanicamente distanziato dalla giara che contiene il cibo frullato. In questo modo si evita che i liquidi possano bagnare accidentalmente la parete elettronica più delicata che è appunto il touch panel di comando.

BUILD-IN BATHROOM BAGNO A SCOMPARSA

name Mimesi client Minotti cucine year 2012





La struttura maestosa della composizione si identifica attraverso elementi quali le superfici, gli spessori, gli angoli, il cromatismo, ma soprattutto la potenza espressiva dei materiali in dimensioni ampie. In Mimesi forme, luce e spazio dialogano tra loro, creando un lessico essenziale e fondendosi con l'ambiente circostante. L'ampia superficie rivela, alle sue spalle, il contenuto funzionale dell'arredo. Mimesi è imitazione della natura. Rappresenta in forme semplici una piccola cascata d'acqua che si apre un varco in un sottobosco madido e bruno (le lastre scorrevoli in ottone brunito). La linea luminosa che separa le lastre scorrevoli e funge da punto di apertura per esse, è il riflesso di luce che preannuncia il flusso d'acqua che lo genera ed è nascosto dietro. All'apertura della lastre la cascata d'acqua metaforica si rivela: è un alto settore specchiante che funge anche da lavabo. Le pareti metalliche celano accessori, specchi, contenitori e lavello. Il lavandino è in pietra brown tarquinia con fronte a specchio, i contenitori in legno lati tinto, il sistema a parete in mogano affumicato.

The majesty of the arrangement can be observed through the surfaces, the thicknesses, the angles, the colorways, but above all through the enormous expressive potential of the materials. In Mimesi, shapes, light and space interface and interact, creating a primitive language and blending with the surroundings. At the back, the extensive surface reveals the functional content of the furnishings.

Mimesi is an imitation of nature – small waterfalls that open in a muggy dark forest (metaphorically defined by the sliding panels in burnished bronze). The luminous line that separates the sliding panels indicates the point where they can be opened; the reflection of light announces the stream of water generated by and hidden behind them. When the panels open the metaphoric waterfall is revealed - another reflecting surface is also a basin.

The metal walls camouflage the accessories, the mirrors, the storage containers and the basin. The basin has been created with brown Tarquinia stone and is complete with a mirror front panel; the storage containers are stained wood, the wall system is in smoked mahogany.



Mimesi interpreta l'immaginario austero e lineare di Minotti cucine e lo applica a un sistema di lavabo, specchio e contenitori attrezzati. Celato dietro due ampie quinte dalla potente matericità, il sistema a pareti scorrevoli emana una forte vibrazione luminosa.

Mimesi interprets the austere and linear imagination of Minotticucine and applies it to the bathroom with a system composed of a wash basin, a mirror and two large equipped containers. The sliding door system, hidden behind the scenes of a strong materiality, originates a strong light vibration.

INTERFACE INNOVATION INNOVAZIONE DELL'INTERFACCIA

name Wheel client Mexus year 2011



BISOUVE
SAUCE
VEGETABLE
SOY MILK
NUTS
SMOOTHIE

Speed
+
-
Speed

Time
+
-
Time

00:00
3





The preparation of natural food, using raw materials of plant origin, has assumed great importance in the dietary habits in the Anglo-Saxon countries. Consequently, the power blender is an essential electrical appliances for the home, bars and restaurants.

Interface is the core feature of the design. The wheel or dial facilitates the selection of the preset programs for the preparation of specific dishes, the preparation speed and times. This circular device also includes the display its chrome cover that hides the internal components when not being used.

The surface of the base casing is extremely simple and matches the circular style of the interface to reinforce the central position of the selection dial and bring the project together.

La preparazione di cibi naturali, utilizzando soprattutto materie prime vegetali, è diventata molto importante nelle abitudini alimentari nei paesi anglosassoni. Il power blender ha quindi acquisito un peso rilevante nel mercato dei piccoli elettrodomestici per un utilizzo sia a casa che nei bar e ristoranti.

L'interfaccia è il nucleo del progetto. Attraverso la ruota è possibile selezionare programmi preselezionati per la preparazione di pietanze specifiche, velocità, tempi. Questo spazio circolare include anche il display di visualizzazione delle selezioni che è ricoperto da una finitura cromata polarizzata che nasconde la vista dell'interno quando non è in funzione.

La superficie della scocca di base è estremamente semplice e si accorda con lo stile circolare dell'interfaccia a rafforzare la centralità della ruota di selezione e la coerenza del progetto.



The interface is the core of the blender. Through the wheel it is possible to select pre-set programs for the preparation of specific dishes, speed, time. This circular space also includes the visual display of selections that is covered with a chrome finish polarized that hides the view of the interior when it is not in use.

L'interfaccia è il nucleo del frullatore. Attraverso la ruota è possibile selezionare programmi pre-selezionati per la preparazione di pietanze specifiche, velocità, tempi. Questo spazio circolare include anche il display di visualizzazione delle selezioni che è ricoperto da una finitura cromata polarizzata che nasconde la vista dell'interno quando non è in funzione.



DIGITAL HABITS

The professional activities of Studio Habits has always questioned the future needs and necessities and channeled their key findings into their research for new functional and expressive codes; it led to the spin-off enterprise of Digital Habits, a completely original experience, a scenario in which the present and the future meet. Habits is a study of industrial design with multiple experiences of international importance, Digital Habits is its dream. The design procedure of Digital Habits – an enterprise formed by the unrestricted enlightened minds of Innocenzo Rifino and Diego Rossi – presented new angles for looking at articles, to connect with them and lead to the development of new habits. The articles created by Digital Habits are not simply products or graphic interfaces; they are experiences developed from contamination of electronics, technology, traditional design and physical computing. The new paradigms of this

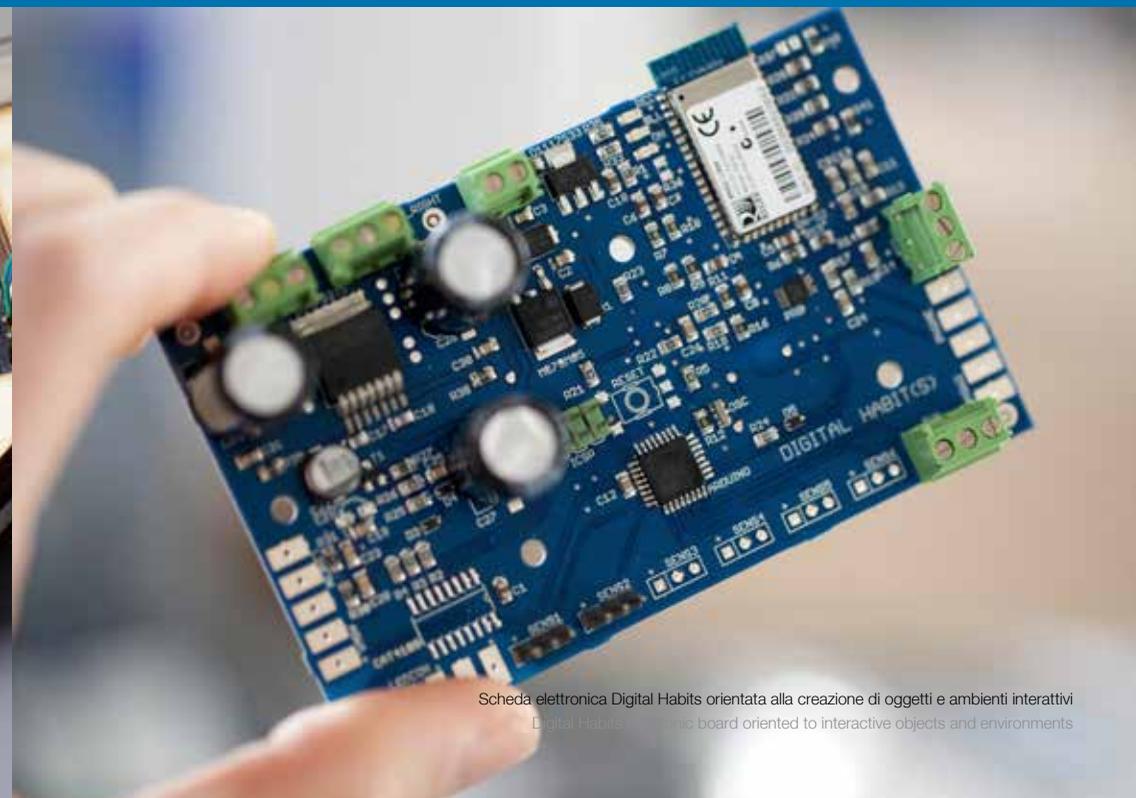
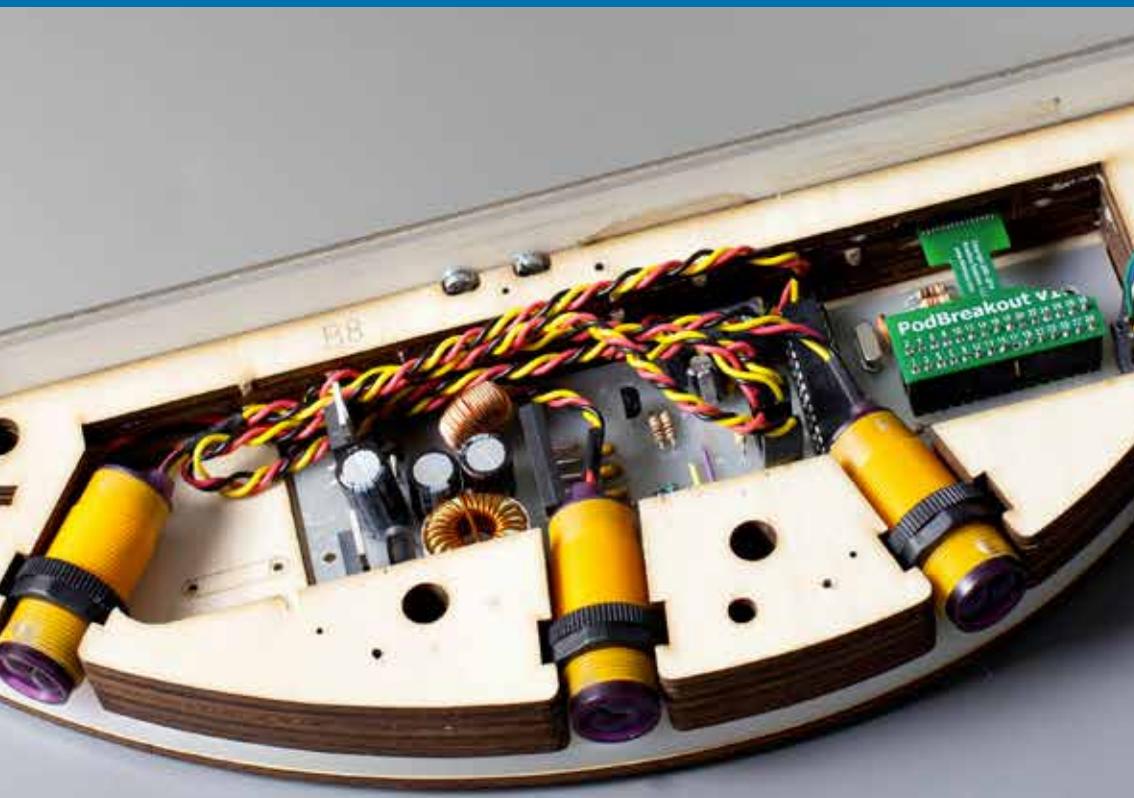
Interrogarsi su necessità e bisogni futuri alla ricerca di nuovi codici funzionali ed espressivi. Questo processo che da sempre connota studio Habits ha portato alla nascita di Digital Habits, una esperienza inedita, uno scenario in cui presente e futuro si incontrano.

Habits è uno studio di industrial design con molteplici esperienze di rilievo internazionale, Digital Habits è il suo sogno. Proporre nuovi modi di vedere gli oggetti, di relazionarsi con essi, dar vita a nuove abitudini: questo è il design di Digital Habits, nato dallo sguardo libero e illuminato di Innocenzo Rifino e Diego Rossi. Quelli creati da Digital Habits non sono semplici prodotti o interfacce grafiche, ma esperienze nate dall'ibridazione con l'elettronica, la tecnologia, il design tradizionale e il physical computing. I nuovi paradigmi di questa esplorazione nel futuro sono il design open source, la manifattura digitale, le interfacce naturali.

exploration of the future are source design open, digital manufacture and natural interfaces. The Digital Habits collection consists of five interactive articles that interact on many levels of human perception creating an elementary relationship between actions and results, between behavior and settings. These domestic items acquire new meaning thanks to an original approach that balances the physical world and the virtual habits. Digital Habits is a platform of innovation where the designers share the projects with the consumers, through a platform interface. The projects are designed to be produced and used by the consumers. They will not be charged for the downloads necessary for the construction of each item – the electronic circuits, the software to control the interfaces and the sensors, the list of essential components, the instruction manual; the goods are then produced in a FabLab. The projects are released under the Creative Commons license CC BY-NC-SA.

La collezione Digital Habits si compone di cinque oggetti interattivi che agiscono su più livelli del percepito umano creando una relazione primaria tra azioni e risultati, tra comportamenti e scenografie.

Sono oggetti domestici che acquistano un nuovo senso grazie a un approccio inedito in equilibrio tra il mondo fisico e le abitudini virtuali. Digital Habits è una piattaforma di innovazione dove i designer condividono con gli utenti i propri progetti basati sulle interfacce gestuali. I progetti sono pensati per essere realizzati e implementati dall'utente che può scaricare gratuitamente i file necessari per la costruzione di ogni oggetto, del suo circuito elettronico, il software per controllare interfacce e sensori, la lista dei componenti necessari, il manuale di istruzioni per poi realizzarlo in un FabLab. I progetti sono rilasciati con licenza Creative Commons CC BY-NC-SA.



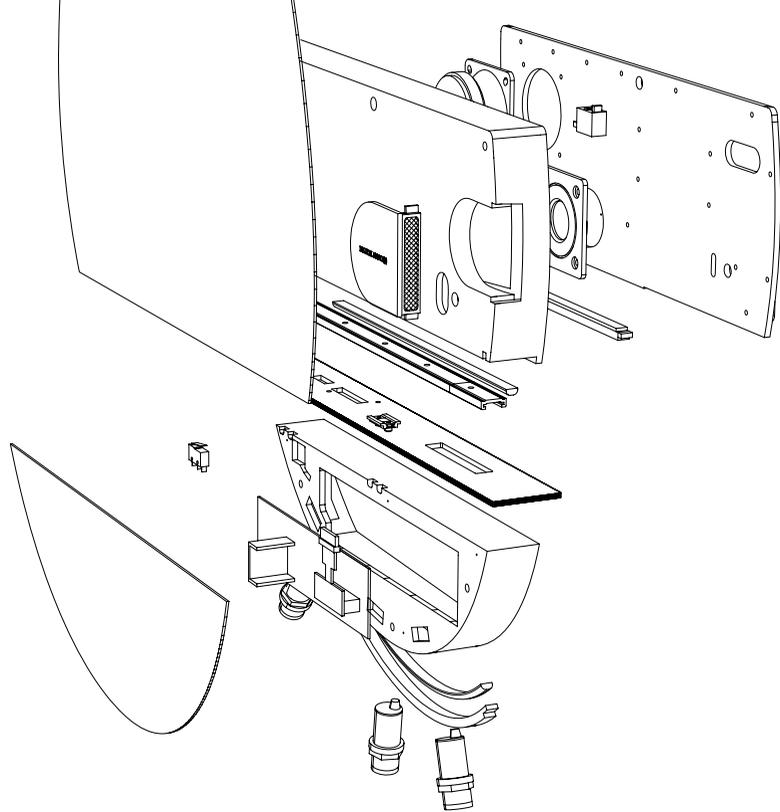
Scheda elettronica Digital Habits orientata alla creazione di oggetti e ambienti interattivi
Digital Habits electronic board oriented to interactive objects and environments

MIRROR & MUSIC SPECCHIO & MUSICA

name Open Mirror client Digital Habits year 2012

published on DDN, Design Milk, Arch Hello, Uncrate





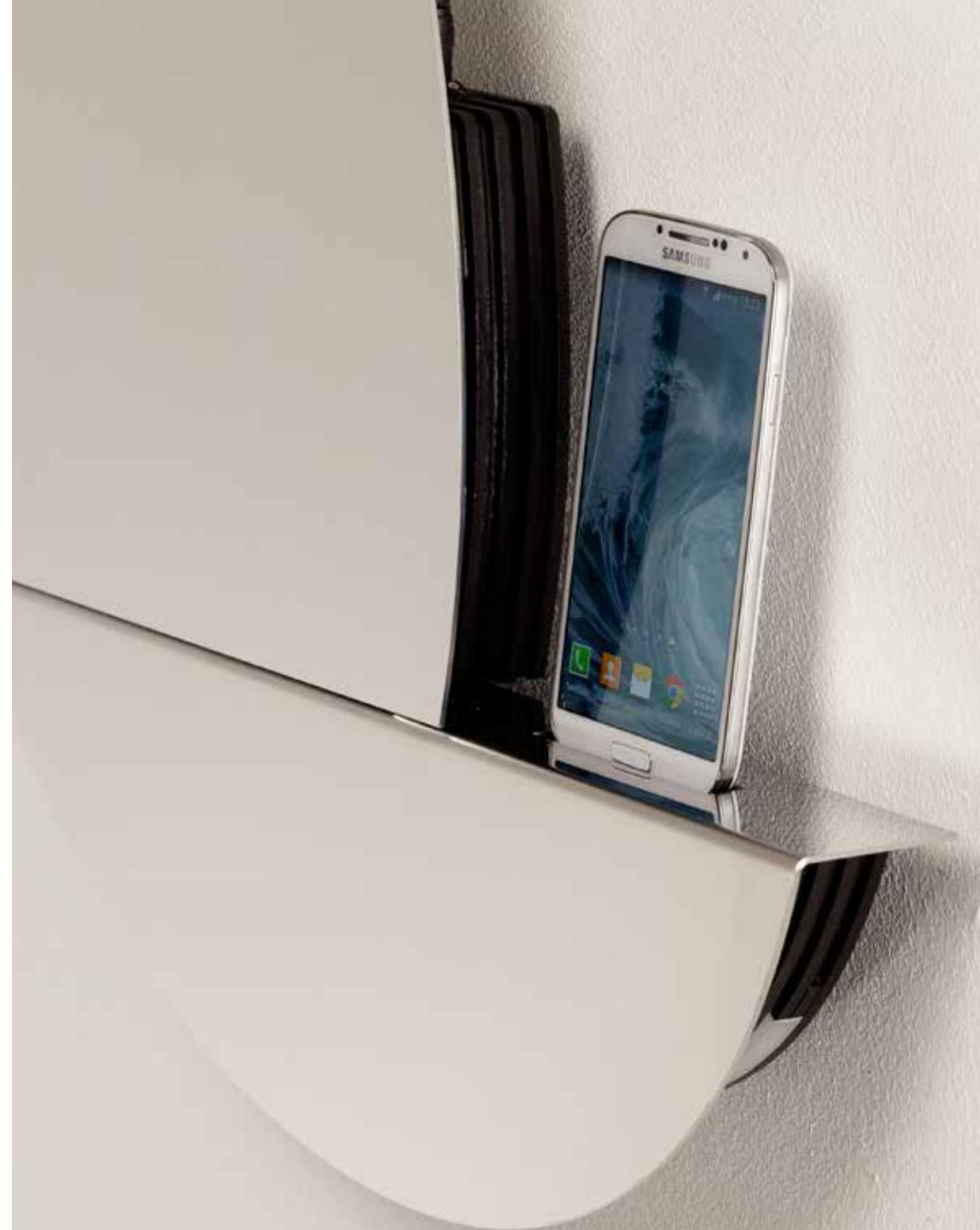
A mirror to listen to the music, that connects with mobile or MP3 player and can be controlled even without touching it. That's because it is set up with an advanced gesture interface.

In the stand-by position the mirror is a full oval. The shape is divided by a line of light that suggests the direction of the decomposition of the figure.

The sliding movement reveals the functions of the product. The docking station comes out and a different light starts to illuminate the area where the sensors are active.

Specchio per ascoltare la musica, che si connette allo smartphone o al lettore MP3. Può essere controllato anche senza essere toccato per l'avanzata interfaccia gestuale che lo caratterizza. Nella posizione di stand-by lo specchio è perfettamente ovale. La forma è divisa da una linea di luce che suggerisce la decomposizione della figura.

Il movimento di scorrimento rivela le funzioni del prodotto. Emerge la docking station e una luce diversa inizia a illuminare l'area dove sono attivati i sensori.





A new and different way of listening to music. Designed to be used in the bathroom, Open Mirror is an oval mirror for listening to music. During Salone del Mobile 2014 Digital Habits presents it in the new bluetooth version. The project is based on advanced gestural interface. The slide reveals its essence. The docking station emerges and a different light begins to illuminate the area where they are active sensors. The hidden secret of Open Mirror is represented by the sensors which recognize the gestures of the hand and the software interprets and decodes them.

Un modo nuovo e diverso di ascoltare la musica. Pensato per essere utilizzato in bagno, Open Mirror è uno specchio ovale per ascoltare musica presentato al Salone del Mobile 2014 nella nuova versione bluetooth. Il progetto si basa su un'avanzata interfaccia gestuale. Il movimento di scorrimento ne rivela l'essenza facendo emergere la docking station e una luce differente inizia a illuminare l'area dove sono attivi i sensori. Il segreto nascosto di Open Mirror è rappresentato dai sensori che riconoscono la gestualità della mano e il software li interpreta e li decodifica.

On Digital Habits web site are shared information and source files sufficient to self-build one product using the FabLab or prototyping center machinery. Projects exploit the potential of the most popular CNC machine (3D printer, laser cutter, milling machine...). The Digital Habits products are open to changes and developments that any user/designer would make and share. However products are licensed through Creative Commons CC BY-NC-SA, that means that are all released for free use, anyone that makes changes to the object is obliged to release them, moreover the commercial exploitation by third parties is not permit to anybody.

Sul sito Digital Habits sono condivise le informazioni e i file sorgente necessari per costruire i prodotti utilizzando i macchinari di un FabLab o di un centro di prototipazione. I progetti esplorano le possibilità delle più diffuse macchine a controllo numerico (stampanti 3D, laser cutter, fresatrice). I prodotti Digital Habits sono aperti ai cambiamenti e agli sviluppi che ogni utilizzatore/designer vorrà realizzare e condividere. Sebbene tutti prodotti siano rilasciati con licenza Creative Commons CC BY-NC-SA – sono cioè rilasciati per uso libero –, chi modifica l'oggetto è obbligato a rilasciare le modifiche; inoltre lo sfruttamento commerciale da parti terze non è permesso a nessuno.

Open Mirror can be controlled by hand movements and let the user make common interactions with the music player of compatible devices.

Physical computing gives a new approach to the discipline of HCI (human computer interaction). People are more skilled in moving their bodies or hands in the space than grasping mouse or keyboards: natural gesture is a way of giving input that humans already know by their common experience.

The sensors detect human gestures and the software interprets and decodes their complexity, generating a consistent output through various actuators.

Open Mirror può essere controllato da movimenti delle mani e consente all'utente di effettuare interazioni comuni con il lettore musicale di dispositivi compatibili.

Il physical computing offre un nuovo approccio alla disciplina dell'HCI (interfaccia uomo-macchina). Le persone sono più abili nel muovere i corpi o le mani nello spazio piuttosto che utilizzare il mouse o le tastiere: la gestualità naturale è un modo di dare input che gli esseri umani conoscono da sempre dalla loro esperienza comune.

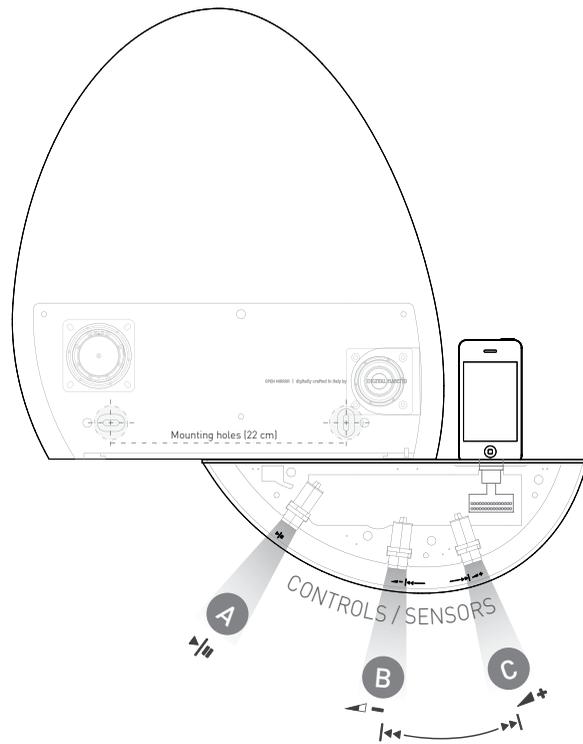
I sensori rilevano gesti umani e il software li interpreta e decodifica la loro complessità, generando un output attraverso vari attuatori.



Ricarica device
Device charging



Connessione bluetooth
Bluetooth connection



Move your hand from right to left and vice versa and get forward and backward song control. Stay on the middle or right position and make the volume down or up. Stay on the left position and play or pause the music.

Open Mirror is based on Arduino technology and Processing programming language. The project matches the idea of open source that substantiates the Makers movement and community.

Muovere la mano da destra a sinistra e viceversa e ottenere la selezione avanti o indietro delle canzoni. Rimanere sulla posizione centrale o a destra e il volume sale o scende. Rimanere sulla posizione di sinistra e accendere o mettere in pausa la musica.

Open Mirror si basa sulla tecnologia Arduino e linguaggio di programmazione Processing. Il progetto accoglie l'idea di open source che sostanzia il movimento e la comunità Makers.



PLACE AND REMOVE YOUR HAND UNDER SENSOR A



VOLUME DOWN PLACE AND HOLD YOUR HAND UNDER SENSOR B



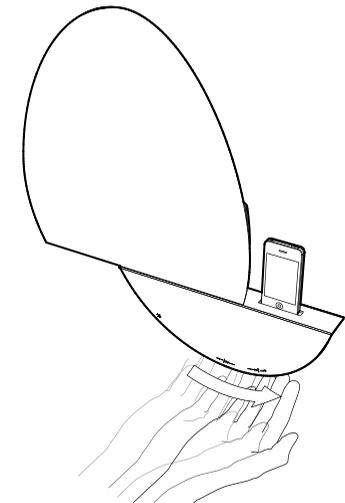
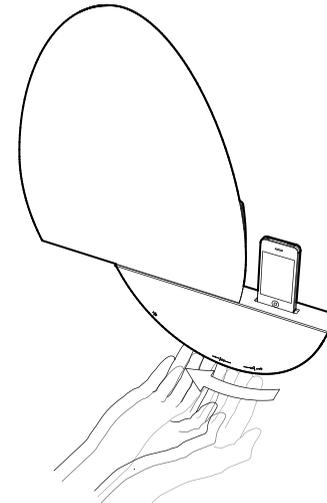
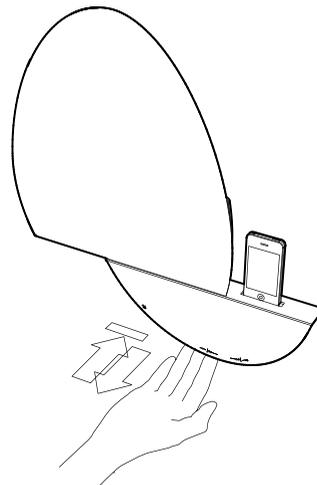
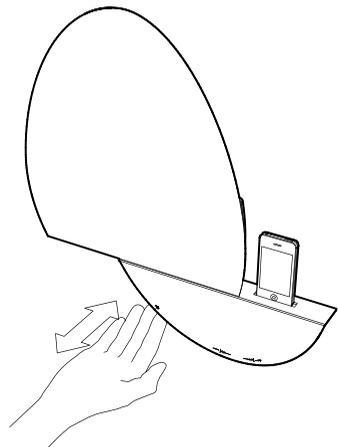
VOLUME UP PLACE AND HOLD YOUR HAND UNDER SENSOR C



FORWARD SWAP YOUR HAND BETWEEN SENSOR B & C



BACKWARD SWAP YOUR HAND BETWEEN SENSOR C & B



SOUND, CONCRETE, HARMONIC WOOD SUONO, CEMENTO, LEGNO ARMONICO

name P.A.C.O. client Digital Habits year 2012 award Red Dot 2014

published on Chiara Alessi, Anno Zero / il nuovo design italiano, Hearst Home, Designboom

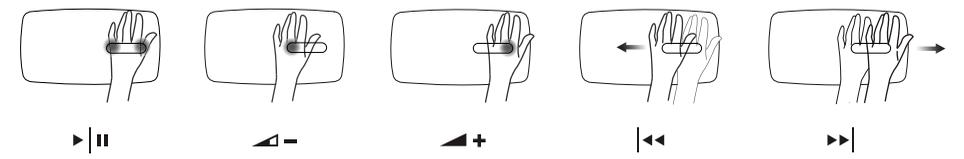




Bluetooth
Bluetooth connection

P.A.C.O. is a digital loudspeaker manufactured in concrete and fir. The body enhances the deepness of bass and the harmonic wood give clearness to the treble. It offers wireless streaming via bluetooth, so music from different sources (smartphone, PC, tablet) can be played. Music controls can be managed using gestural interface.

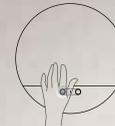
P.A.C.O. è un altoparlante digitale in cemento e legno di abete. Il corpo migliora la profondità dei bassi e il legno armonico dona chiarezza agli alti. Funziona attraverso lo streaming wireless via bluetooth, quindi la musica può essere riprodotta da diverse fonti (smartphone, PC, tablet). La selezione musicale e il volume possono essere gestiti utilizzando l'interfaccia gestuale.





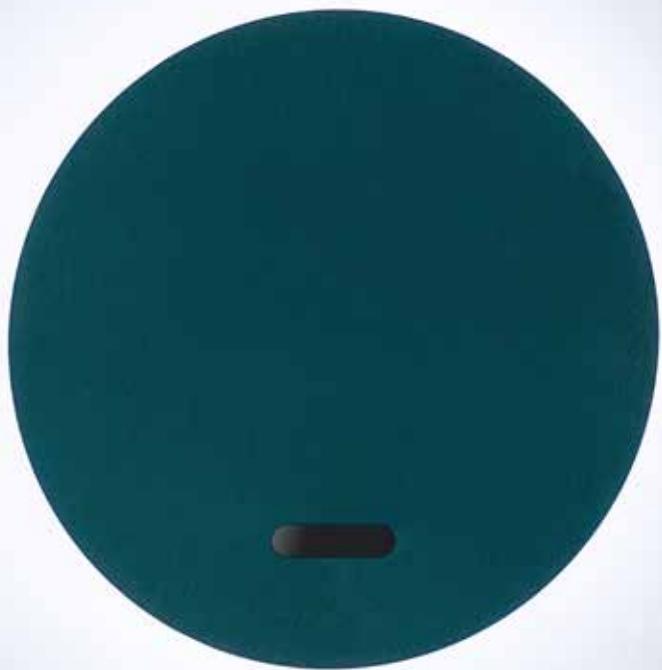
SOUND IN SHAPE OF SUN RISE SUONO IN FORMA DI AURORA

name Osound client Digital Habits year 2012 award EXPO Village 2013



OSOUND is an audio system for wall mounting in shape of sunrise. The system plays music wirelessly from any devices through bluetooth connection. It is equipped with natural gestural interface for music controls. Like all products of Digital Habits is digitally crafted in Italy.

OSOUND è un sistema audio da parete il cui aspetto evoca l'aurora. Il sistema trasmette la musica in modalità wireless da ogni device attraverso la connessione bluetooth. Intuitive interfacce gestuali gestiscono la selezione musicale. Come tutti i prodotti di Digital Habits è costruito digitalmente in Italia.





Componenti in multistrato per la costruzione artigianale del pezzo
Plywood components for craft manufacturing



Stampo per la produzione industriale della scocca
Mold for industrial production

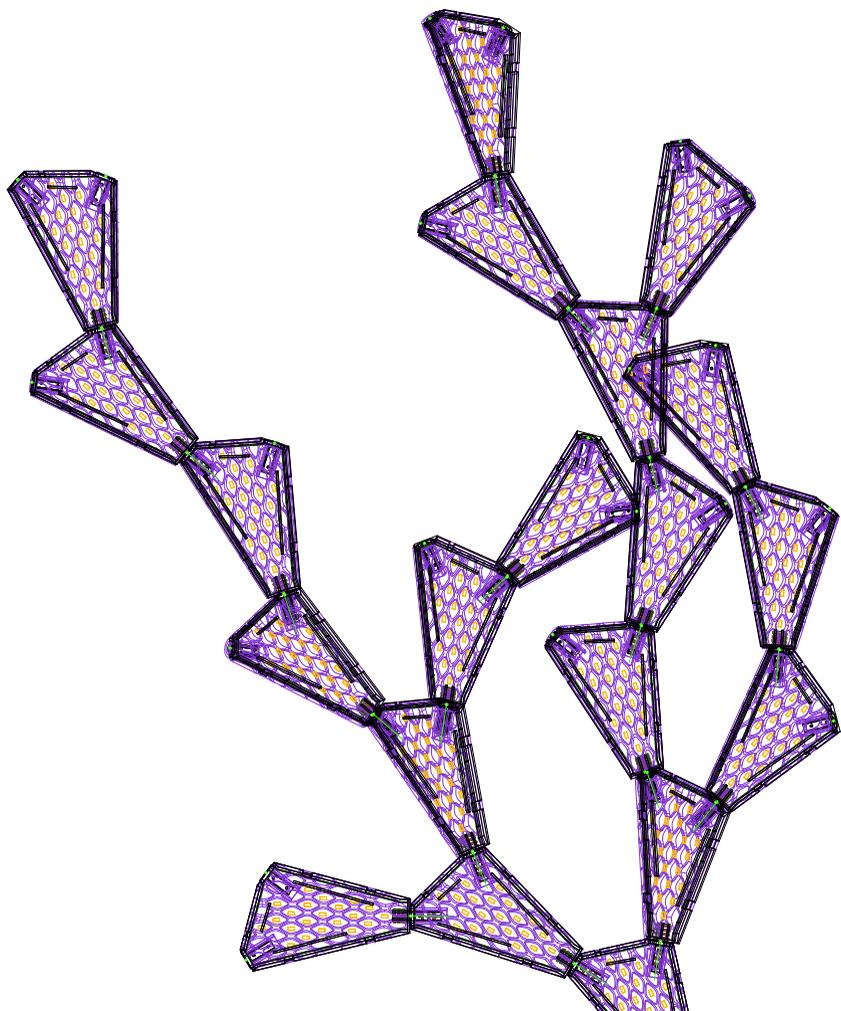
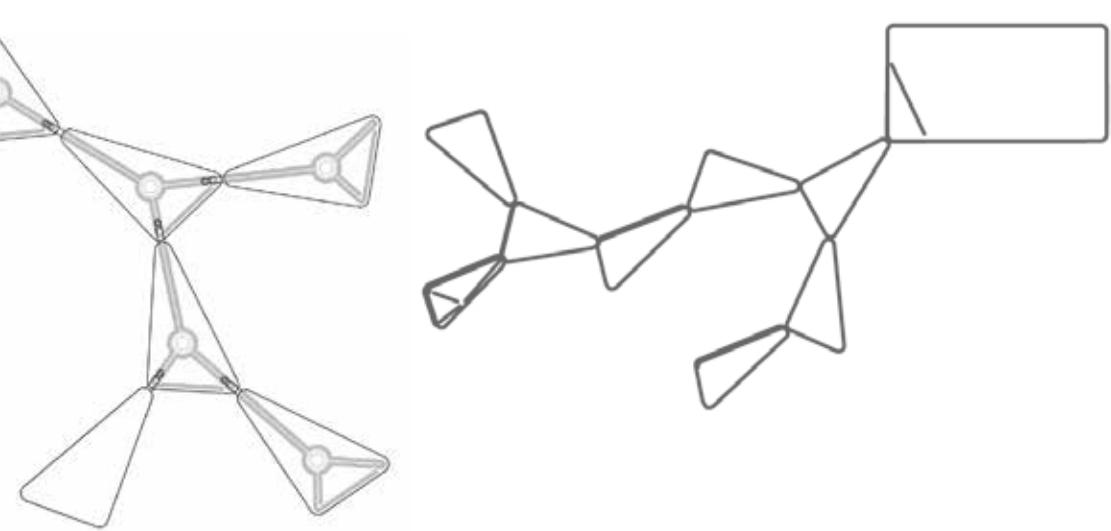


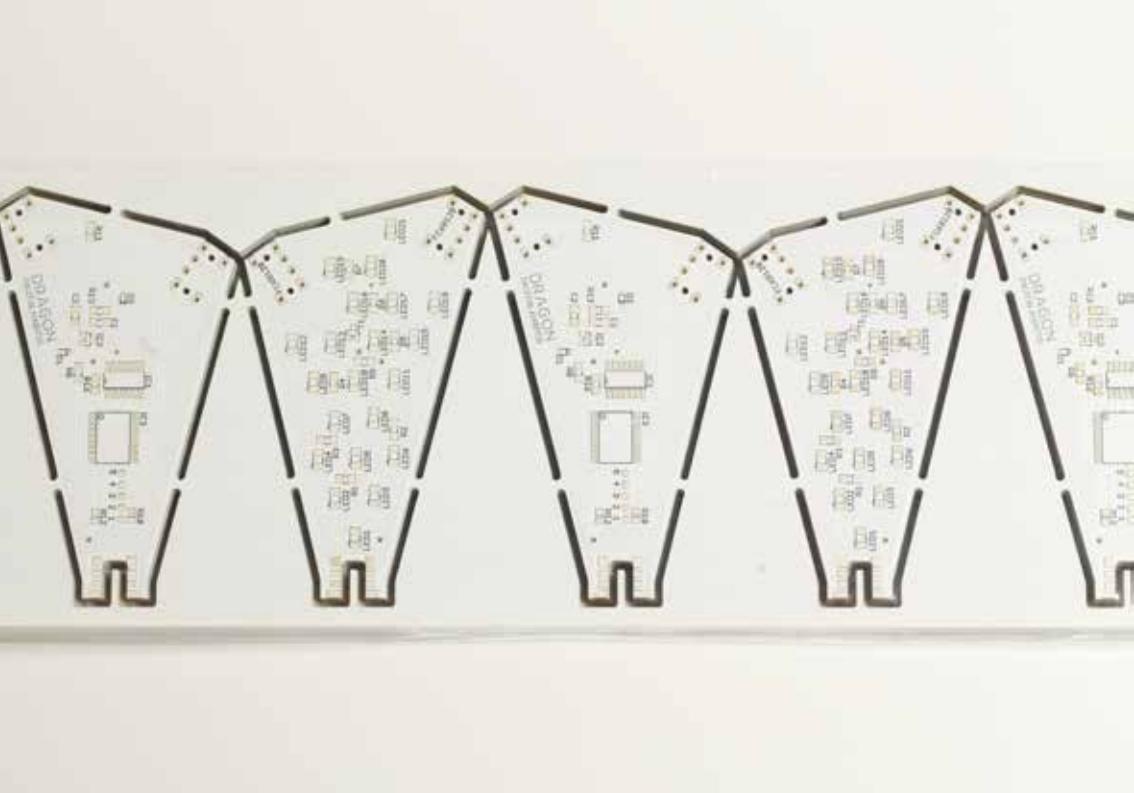
Pezzi stampati
Printed parts

FRACTAL CHANDELIER CHANDELIER FRATTALE

name Dragon client Digital Habits year 2014







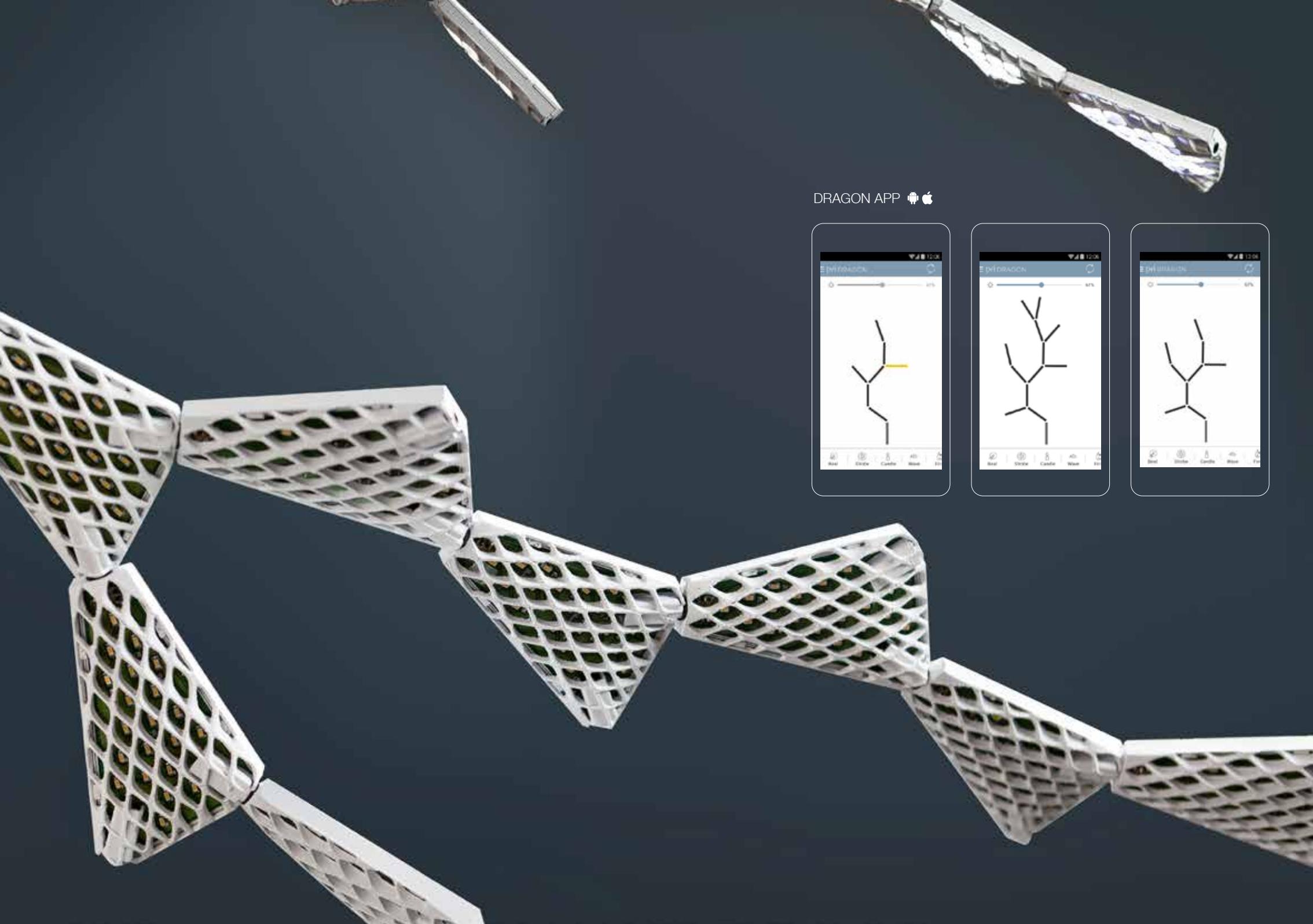
Lamp based on modularity of its components. Each of them is controlled remotely from a device like the tablet. The software program that accompanies Dragon syncs automatically mapping the chosen layout, type and arrangement of the modules to the desired lighting effects.

Each module of the Dragon, which was presented for the first time during the Salone del Mobile 2014, has a triangular geometry designed to be composed and aggregated to infinity. The combination of each module is suitable to the creation of high-impact lighting scenarios.

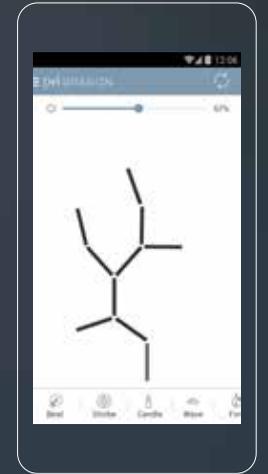
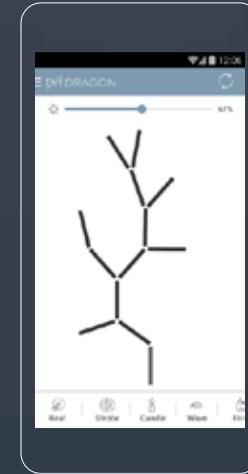
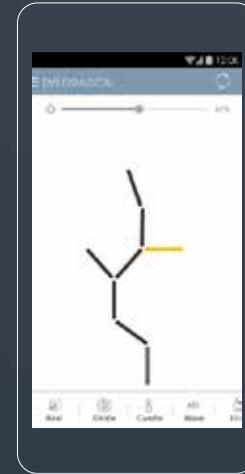
Lampada basata sulla modularità dei suoi componenti. Ognuno di essi è comandato a distanza da un device come il tablet. Il programma software che accompagna Dragon sincronizza in automatico la mappatura del layout scelto, la tipologia e la disposizione dei moduli agli effetti luminosi desiderati.

Ogni modulo di Dragon, presentato per la prima volta durante il Salone del Mobile 2014, ha una forma geometrica triangolare pensata per essere composta e aggregata all'infinito. La loro combinazione si presta alla creazione di scenari luminosi di forte impatto.





DRAGON APP  



LAMP & SPEAKER LAMPADA & SPEAKER

name Cromatica client Digital Habits year 2014 crowdfunding Crowdrooster





A new interactive lamp with spot light, presented for the first time during the Salone 2014, designed to illuminate the desk or the nighttable. The project is open source: its software can be reprogrammed by its user. Inside Boiserie there is a system that allows the mixing of light and sound effects. Equipped with a USB recharging port, Cromatica is completed with alarm function.

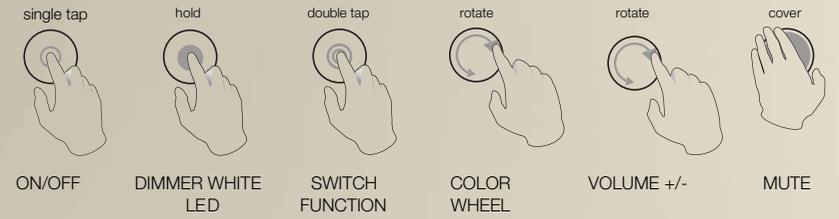
Una nuova lampada interattiva, presentata per la prima volta durante il Salone 2014, con luce puntuale pensata per illuminare la scrivania o per essere usata sul comodino. Il progetto è open source: infatti il suo software può essere riprogrammato e gestito dal suo utilizzatore. Al suo interno si cela il sistema che permette di miscelare effetti luminosi e sonori. Dotata di porta usb per la ricarica dei device mobili, Cromatica si completa con la funzione di sveglia.



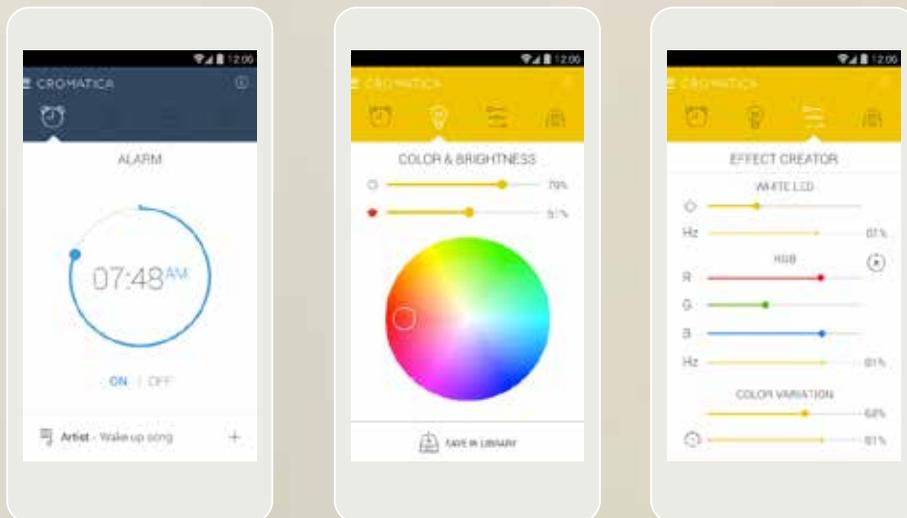


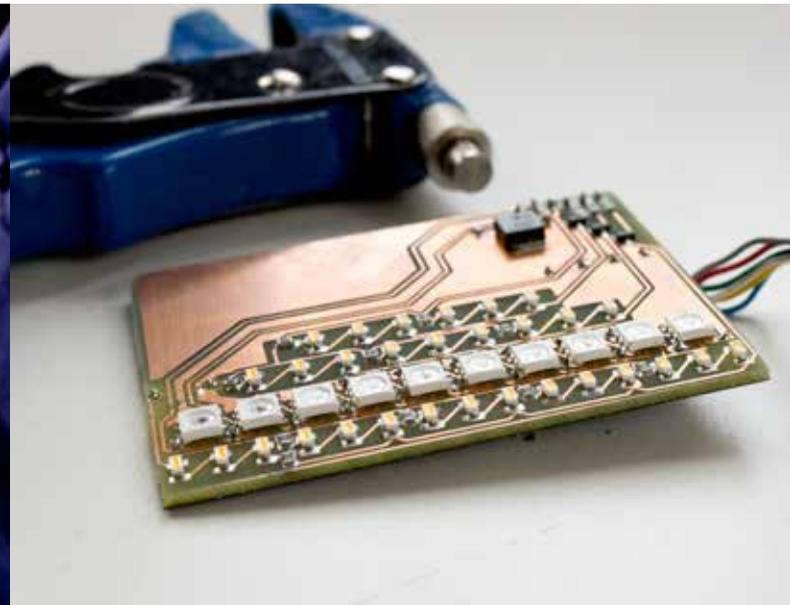
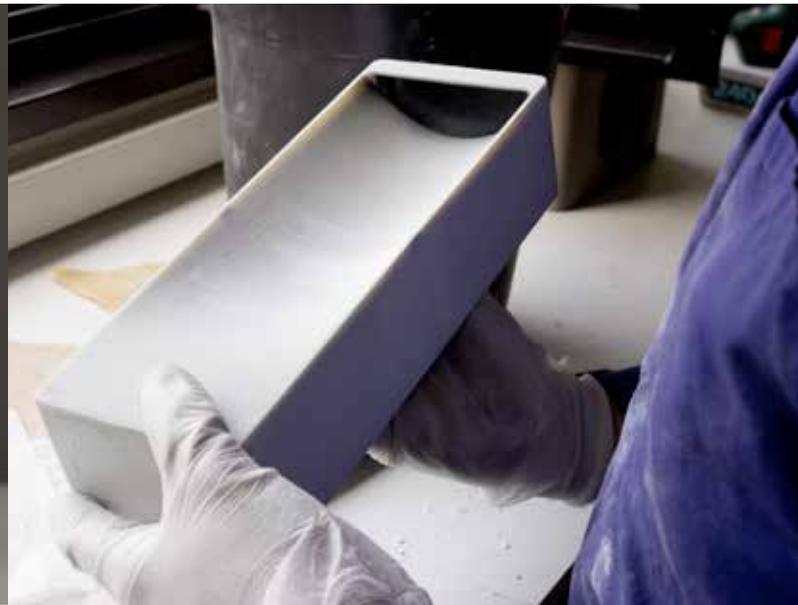
Hybrid digital product: half desk lamp, half speaker / connect your smartphone, tablet or laptop via Bluetooth
 Intelligent lamp+speaker based on Arduino microprocessor / open source, upgradable and hackable
 Natural interface / tap, rotate, swipe your finger on top and control light, colors and music
 App for light and color, light effects according with music, light effects community sharing
 App for natural awakening with light rise and music / alarm function
 Device charger via USB
 Microphone for hands free phone calls

Oggetto digitale ibrido: lampada da scrivania e speaker / per smartphone, tablet o laptop via Bluetooth
 Basato su microprocessore Arduino / open source, aggiornabile e hackerabile
 Interfaccia naturale / tocca, ruota, scorri il dito sulla luce superiore e controlla luce, colori e musica
 App per il controllo della luce, il colore, effetti di luce e musica, la condivisione degli effetti con la community
 App per un risveglio naturale con l'accensione incrementale della luce e la musica / funzione sveglia
 Porta USB per caricare i dispositivi portatili
 Microfono per le chiamate in viva voce



CROMATICA APP  

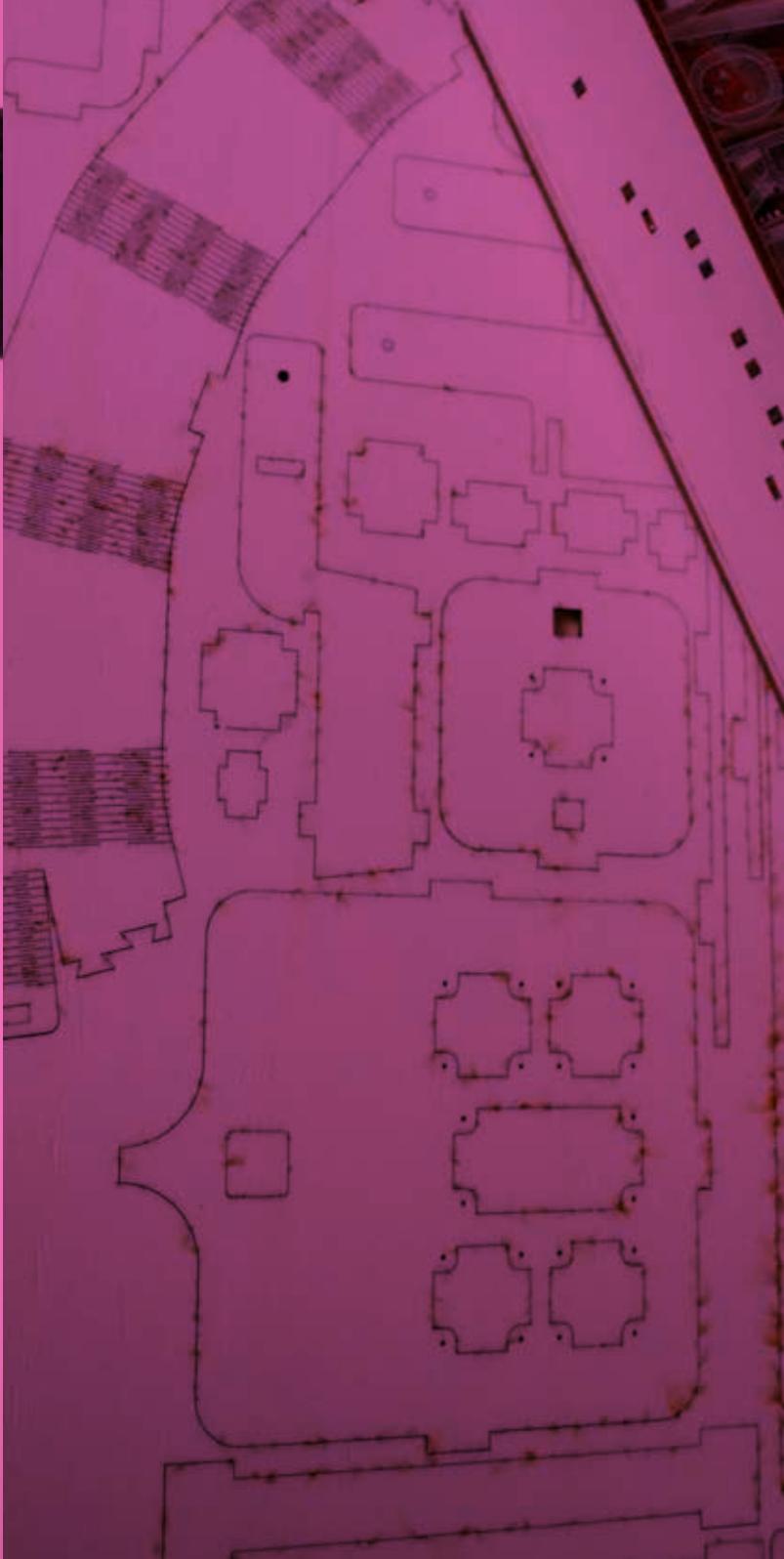




A group of people are gathered around a long wooden table in a room filled with bookshelves. They are working on laptops, and some are looking at the screens while others are talking. The room is dimly lit with a warm, reddish-pink glow. The bookshelves are filled with books, and there are various items on the table, including a laptop, a keyboard, and some papers. The people are dressed in casual clothing. The overall atmosphere is one of a collaborative workspace or workshop.

ARDUINO E (TINKER) LIGHT WORKSHOP

Fondazione Achille Castiglioni, Milano
Achille Castiglioni Foundation, Milan





TECHNOLOGY, CREATIVITY

"The creativity, in short, according to this artistic movement, had to go in parallel with the technology and scientific progress. Production systems should serve the creative mechanisms of the man.

The kinetic and programmed art, through the mastery of science and technology, studied the human perception and could then analyze the reality in an extraordinary way. "

Bruno Munari,
"Manifesto of mechanization", 1952

TECNOLOGIA, CREATIVITA'

"La creatività, in definitiva, secondo questa corrente artistica, doveva andare in parallelo con la tecnologia ed il progresso scientifico. I sistemi di produzione dovevano essere al servizio dei meccanismi creativi dell'uomo. Attraverso la padronanza della scienza e della tecnologia l'arte cinetica e programmata studiava la percezione umana e poteva quindi analizzare la realtà in maniera straordinaria."

Bruno Munari,
"Manifesto del macchinismo", 1952

212	Sense 316
224	Wish 400
234	Petalo
242	Flora
250	Eva
258	4 Giga
266	E04
274	Intercall



The Sense 316 door entry panel is special for the absence of mechanical buttons: thanks to a special capacitive technology developed by Comelit, the metal surface, touch sensitive, allows the sensor to electronically read the slight deformation of the fingers imprinted on the surface of the object when selecting a button or a code to call, then taking advantage of the elastic properties of the metal.

Thanks to technological innovations on which it is based is the intercom on the market with greater material uniformity, lack of extension and front openings of the metal surface in sight. It is therefore the product with the highest resistance to vandalism on the market. The aesthetic is extremely essential in the message clear and concise. The design is based on a bipartition of the surface with the glossy finish on the top and brushed down, touch-sensitive. The simple graphics and material gives the piece great intelligibility and visual order and communicates strength and solidity.

The project includes a series of versions with an innovative numerical keypad, based on a single capacitive sensor, and a version that combines the touchpad with the traditional badges for backlit names. Moreover, one version includes a complete touchscreen that exploits a graphic and dynamic interface.

La particolarità del citofono 316 Sense è nell'assenza di tasti meccanici: grazie a una speciale tecnologia capacitiva sviluppata da Comelit, la superficie metallica, sensibile al tocco, permette al sensore di leggere elettronicamente la lievissima deformazione che le dita imprimono alla superficie dell'oggetto quando selezionano un pulsante o un codice da chiamare, sfruttando quindi le proprietà elastiche del metallo.

Grazie alle innovazioni tecnologiche su cui è basato è il citofono sul mercato con maggiore uniformità materica, mancanza di aperture frontali ed estensione della superficie metallica a vista. È perciò il prodotto con più alta resistenza agli atti vandalici sul mercato. L'estetica è estremamente essenziale, chiara nel messaggio e sintetica. Il disegno è basato su una bipartizione della superficie con la finitura lucida in alto e spazzolata in basso, sensibile allo sfioramento. La semplicità grafica e materica dona al pezzo grande comprensibilità e ordine visivo e comunica forza e solidità.

Il progetto comprende una serie di versioni dall'innovativa pulsantiera numerica basata su un unico capacitivo sensor a una versione che combina una pulsantiera con capacitivo sensor e i tradizionali cartellini per i nomi retro illuminati. Inoltre una versione integra un touch screen completo che consente l'utilizzo di un'interfaccia di interrogazione grafica e dinamica.







17:03 via Manzoni 12 - 20121 Milano 02.02.2012

A-Z 🔍 🔑 ✉

B 🔔 ↗

12345678	🔔	↑
12345678	🔔	○
123456ADODamianoQQQQQQQ	🔔	↓
1234ALDON Davide	🔔	
12BADO Damiano	🔔	

Q	W		E	R	T	Y		
A	S	F	G	H	J			
	Z	X	B	N	M	←		
#	*				🌐			
1	2	3	4	5	6	7	8	9

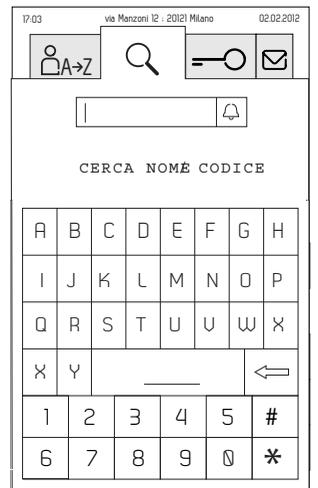
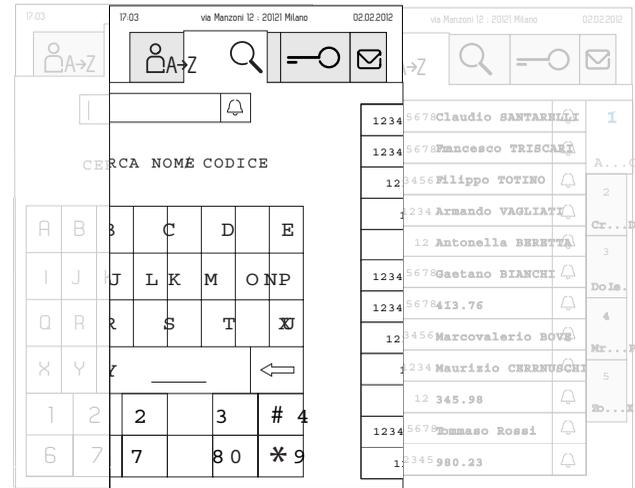
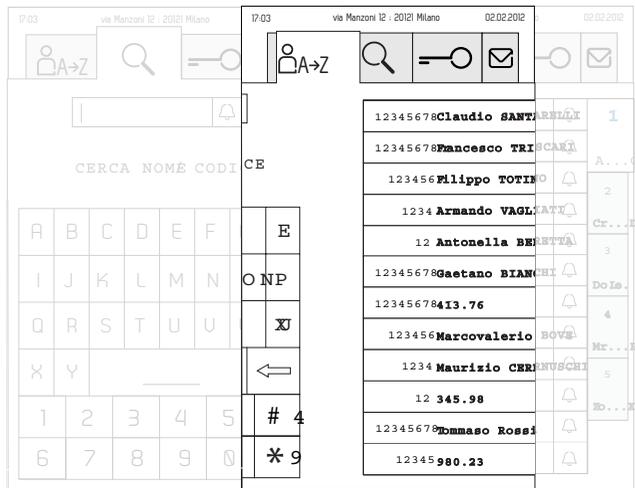
17:03 via Manzoni 12 - 20121 Milano 02.02.2012

A-Z 🔍 🔑 ✉

OK

INSERIRE
CODICE PERSONALE

Q	W	E	R	T	Y			
A	S	F	G	H	J			
	Z	X	B	N	M	←		
#	*				🌐			
1	2	3	4	5	6	7	8	9



The interface for entry phone calls has been greatly simplified; it has been designed like a technical plan, with thin lines. It is based on a dual metaphor.

The first lies in the page layout of the graphic templates – similar to the traditional telephone book.

The other level of semantic investigation lies in the concept of interaction, based on the idea of leafing through a series of virtual pages, just like a magazine. Each page reveals new content and leaves a visual trace of the pages viewed recently in the short-term memory.

L'interfaccia per le chiamate citofoniche è molto semplificata, disegnata come fosse una tavola tecnica, con linee sottili. Si basa su un doppio livello metaforico.

Il primo sta nell'impaginazione dei template grafici che somigliano all'impaginazione di una tradizionale rubrica telefonica.

L'altro piano di studio semantico sta nel concept dell'interazione, basata sull'idea di sfogliare le pagine virtuali come si sfogliassero cartelle cartacee. Una dopo l'altra rivelano i contenuti nuovi e lasciano traccia viva nella memoria a breve termine delle pagine appena sfogliate.



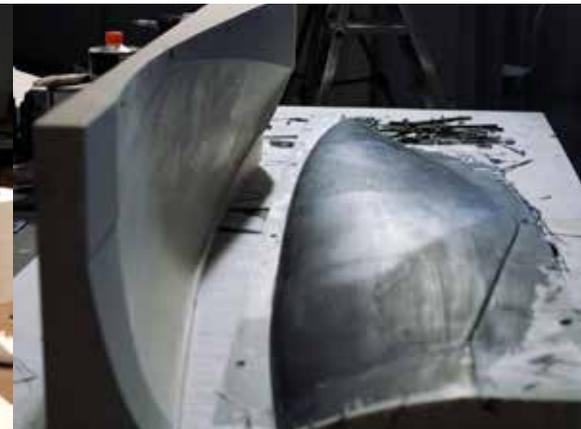
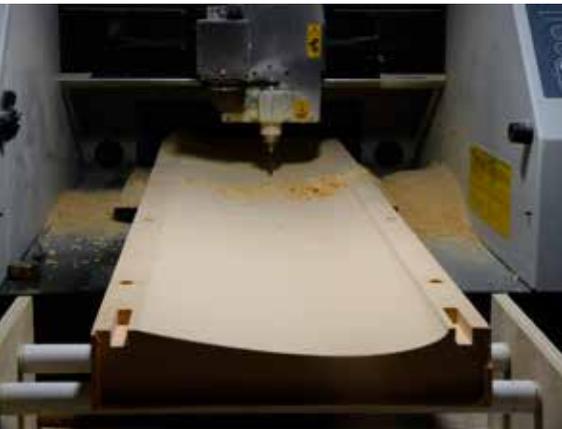
Prototipi in fibra di carbonio
Carbon fiber prototypes

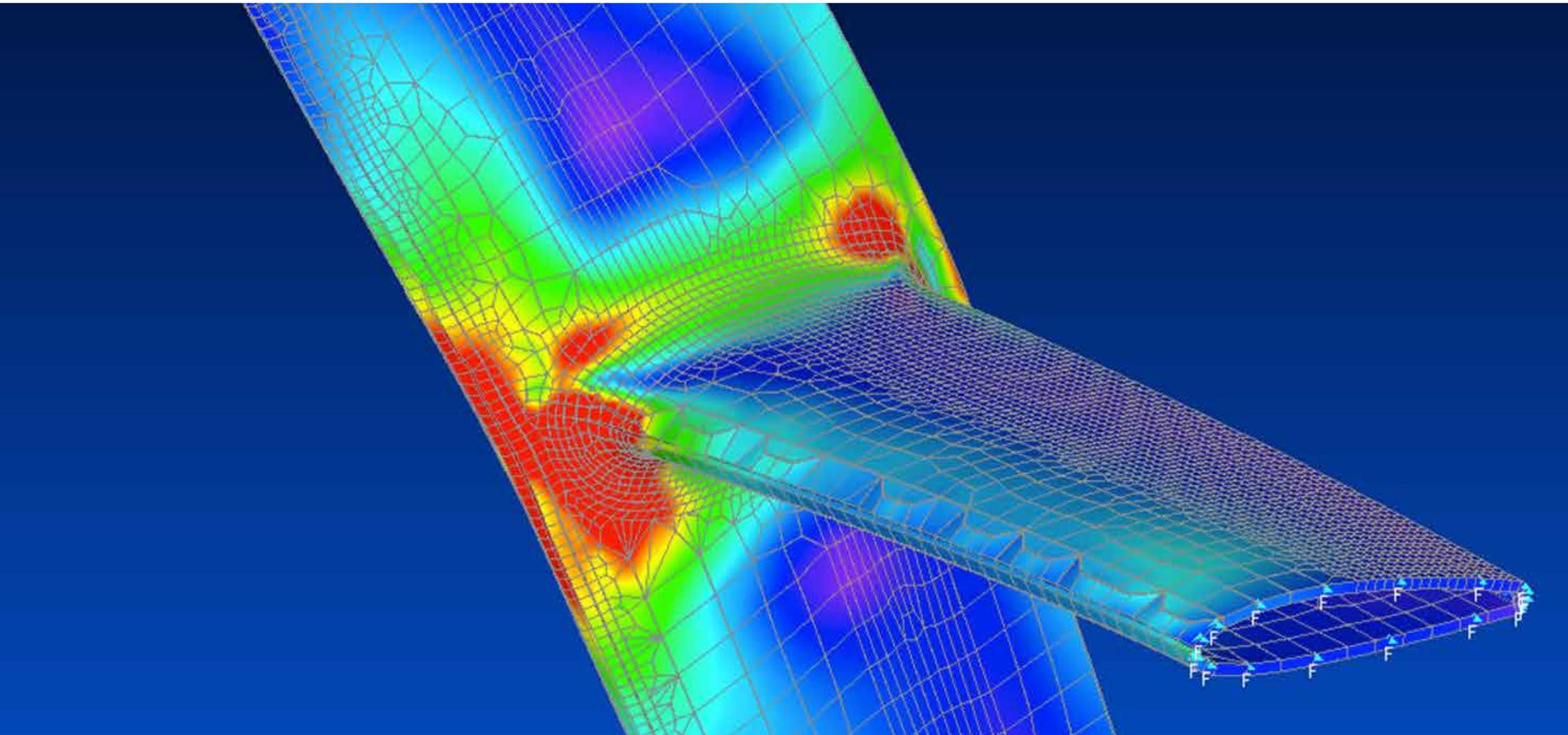


The project is a small domestic-scale wind turbine considered as a normal electrical appliance, on par with an acclimatization system or any other electrical gadget that simplifies our everyday lives. It is an innovative product that optimizes the output, operates silently, and is easy to assemble with a design suitable for urban furnishing purposes at a much lower cost than the current market standards.

Sistema eolico di dimensioni ridotte a uso domestico concepito come comune elettrodomestico, allo stesso modo dei sistemi di climatizzazione o di un altro oggetto elettrico che semplifichi la quotidianità. Si tratta di un prodotto innovativo che presenta caratteristiche di ottimizzazione di rendimento, di silenziosità, di semplice montaggio, con un design adeguato all'arredo urbano e con un costo molto contenuto rispetto agli attuali standard di mercato.







The need for a research project in this area developed from the awareness driven by the growing attention to energy and environmental problems; consequently, many countries have opted to use alternative energy sources; the research into wind-power has not enjoyed the same enthusiasm as the development of photovoltaic devices. The photovoltaic panel bridges the gap between the large energy power stations and the distribution of the energy generated, similarly, Wish 400 is presented to the market as a wind-energy catcher that is available for everyone.

La necessità di un progetto di ricerca in questo settore nasce dalla consapevolezza che, a fronte della crescente attenzione ai problemi energetici e ambientali tali da indurre molti paesi a fare un uso intelligente delle risorse energetiche alternative, non sono seguiti, almeno in campo eolico, iniziative simili a quelle del fotovoltaico. Infatti come il fotovoltaico colma il gap fra grandi centrali elettriche e la generazione distribuita, allo stesso modo il Wish 400 si pone sul mercato imbrigliando l'energia del vento e mettendola a disposizione di tutti.





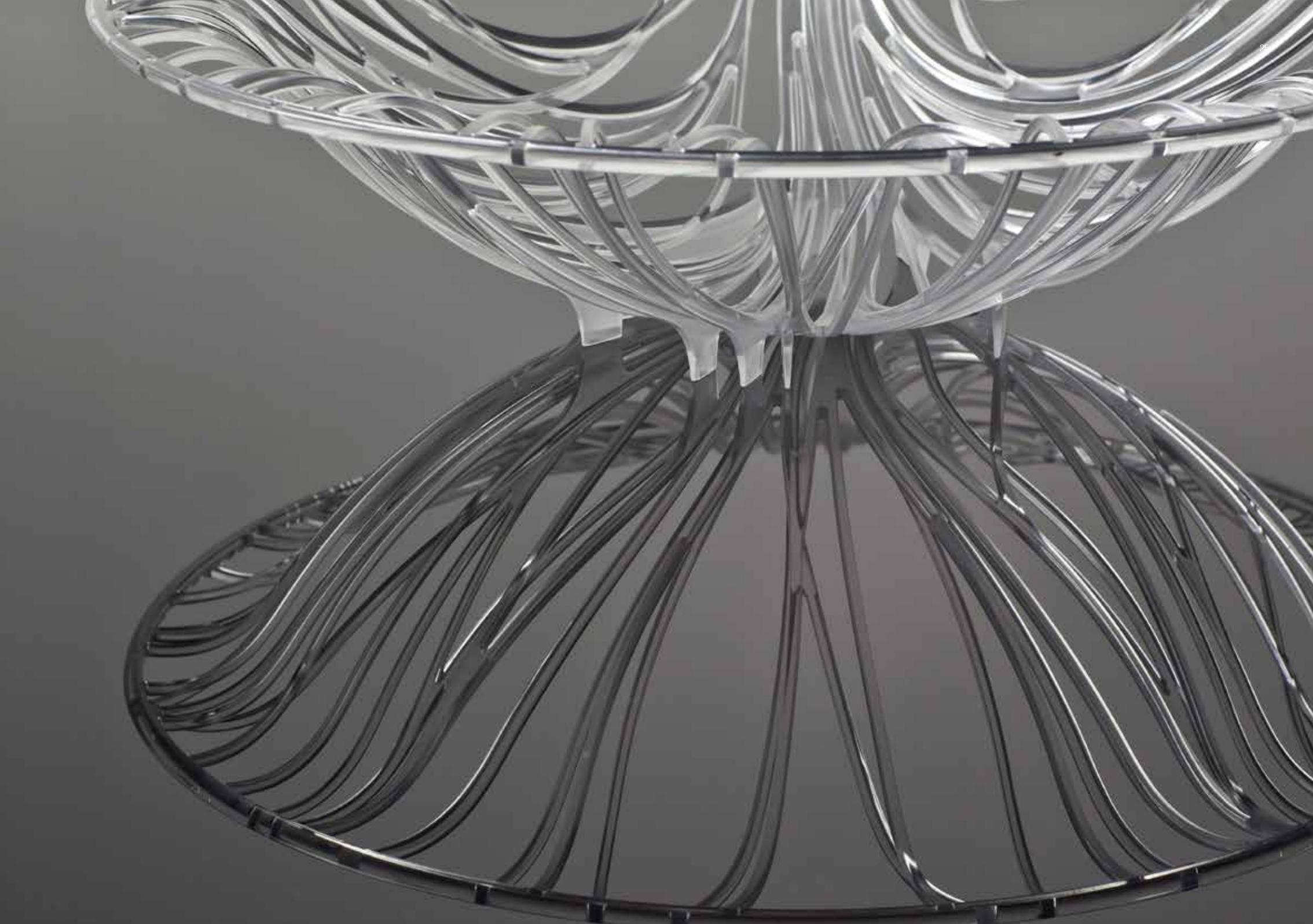
The shape has been captured as a fleeting moment as the metal petal, falls to the ground, and comes to rest in just one point of the circular base. The composition is dynamic, in suspended in precarious equilibrium and apparently ephemeral.

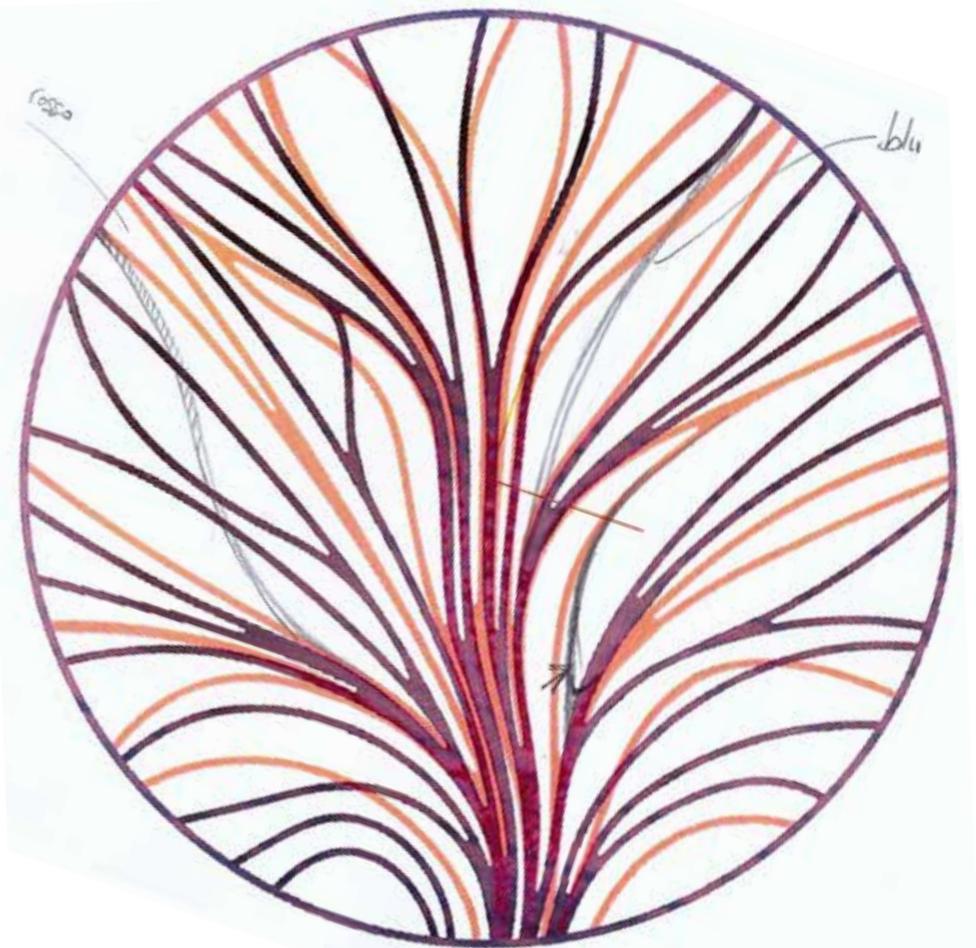
The surface of the petal is extremely complex and has been created using curved Nurbs (a mathematical model known as Non Uniform Rational Basis-Splines). Each view of the object produces a sign perceived in a different manner. The 360° observation is a variation of plasticity achieved through the deformation of steel sheeting with a process known as deep-drawing. The mechanics of this production method makes the article particularly stable and undeformable.

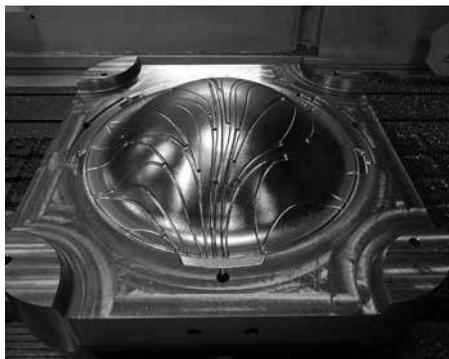
La forma è colta con un'istantanea mentre il petalo metallico, cadendo al suolo, raggiunge la base circolare e la tocca in un solo punto. La composizione è cinetica, in delicata sospensione ed effimera.

Il petalo ha una superficie complessa, descritta da curve nurbs. Ogni punto di vista sull'oggetto rivela un segno diversamente percepito. L'osservazione a 360° è una variazione su tema a mo' di canone. Il tema è la plasticità ottenibile attraverso lo deformazione della lastra di acciaio per imbutitura. La meccanica della costruzione dell'oggetto lo rende particolarmente stabile e indeformabile.









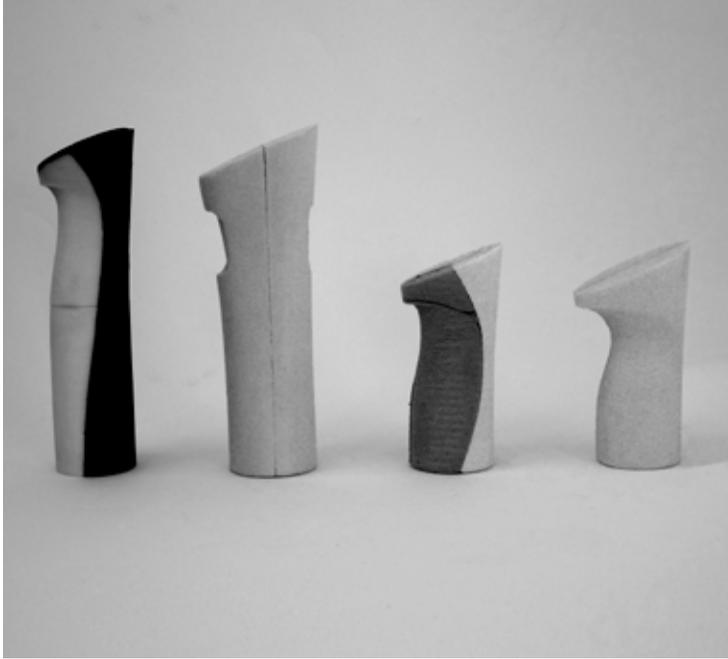
Flora consists of a series of branches that join to form a static circle. What results is a plant-like arrangement that appears fragile and lacking consistency. Each branch grows and the number of intersections with the adjoining branches increases. There is a preferential vertical direction that leads the initial strain from one quadrant to the opposite one on the edge of the circumference.

Flora è una trama di ramificazioni che si ricompono nella forma immobile del cerchio. Ne risulta una composizione fitomorfa dall'apparenza fragile e inconsistente. Ogni ramo cresce in modo da aumentare le intersezioni vicendevoli con le ramificazioni limitrofe. Una direzione verticale privilegiata conduce il ceppo iniziale da un quadrante a quello opposto della circonferenza di bordo.

The branches rest on two suggested spheres of slightly different diameter. This arrangement creates a stiff connection between the two structures, and is undeformable because they counteract each other. It is molded in polycarbonate. The formability is achieved thanks to the engineering process developed during the design of the molds; it exploits the properties of liquid and heat dynamics, and pushes the current state of the art in this field far beyond the limits. The designated use of this article is a centerpiece for the table or a fruit bowl. It is joined with a glass dish for smaller pieces of fruit.

Le ramificazioni giacciono su due sfere teoriche di diametro leggermente differente. Questa costruzione permette di ottenere un accoppiamento rigido tra due strutture che diventano inalterabili per geometria perché si oppongono l'una alle deformazioni dell'altra. Il pezzo è stampato in policarbonato. La formabilità è ottenuta con uno sforzo ingegneristico nel progetto degli stampi, per ragioni di fluidodinamica e termica, che spinge oltre il limite lo stato dell'arte in questo campo. L'utilizzo naturale è di centrotavola o portafrutta. Si completa con una coppa di vetro per i frutti di piccole dimensioni.





The stick-blender usually spends its life wrapped in its electrical cable and lying in a drawer or cupboard in the kitchen. On the contrary, this particular product was designed as a well-balanced arrangement that it rests comfortably on its base when not in use.

Ergonomic and stylistic studies focused on the design of the handles with the article created from individual components of injection-molded plastic.

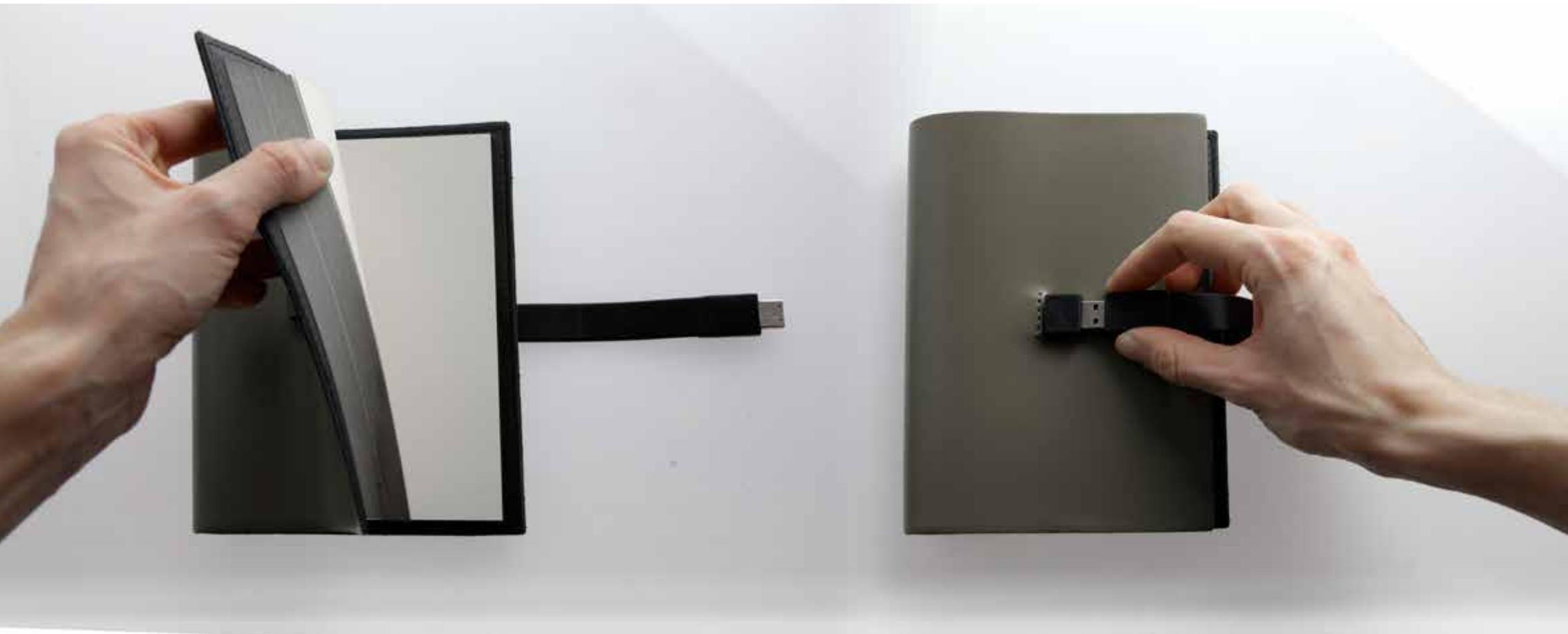
La vita del frullatore a immersione si consuma in un cassetto sotto il piano di lavoro della cucina, avvolto nel proprio cavo di alimentazione elettrica. Questo prodotto, al contrario, è disegnato per avere una composizione equilibrata quando poggiato sulla propria base mentre non è in uso.

Studi ergonomici e stilistici dell'impugnatura e della possibile scomposizione in parti plastiche stampabili a iniezione.









Quattrogiga, foto del primo prototipo, studio Habits
Quattrogiga, photos of the first prototype, Habits studio

Journal hand made with leather and a USB drive, removable closure, is an object of memories. Memory as a written sign on the pages of a diary and memory as the bytes recorded on a digital support. It physically combines two contemporary attitudes to store data: on the one hand the habit of take note of thoughts, on the other hand the need to exchange electronic data.

Agenda in cuoio prodotta a mano, che si chiude con una chiave USB, è un oggetto di memorie. Memoria come segno scritto lasciato sulle pagine dell'agenda e memoria come byte registrati sul supporto digitale. Coniuga fisicamente due attitudini contemporanee a immagazzinare dati: da una parte l'abitudine di appuntare pensieri, dall'altra la necessità di scambiare dati elettronici.







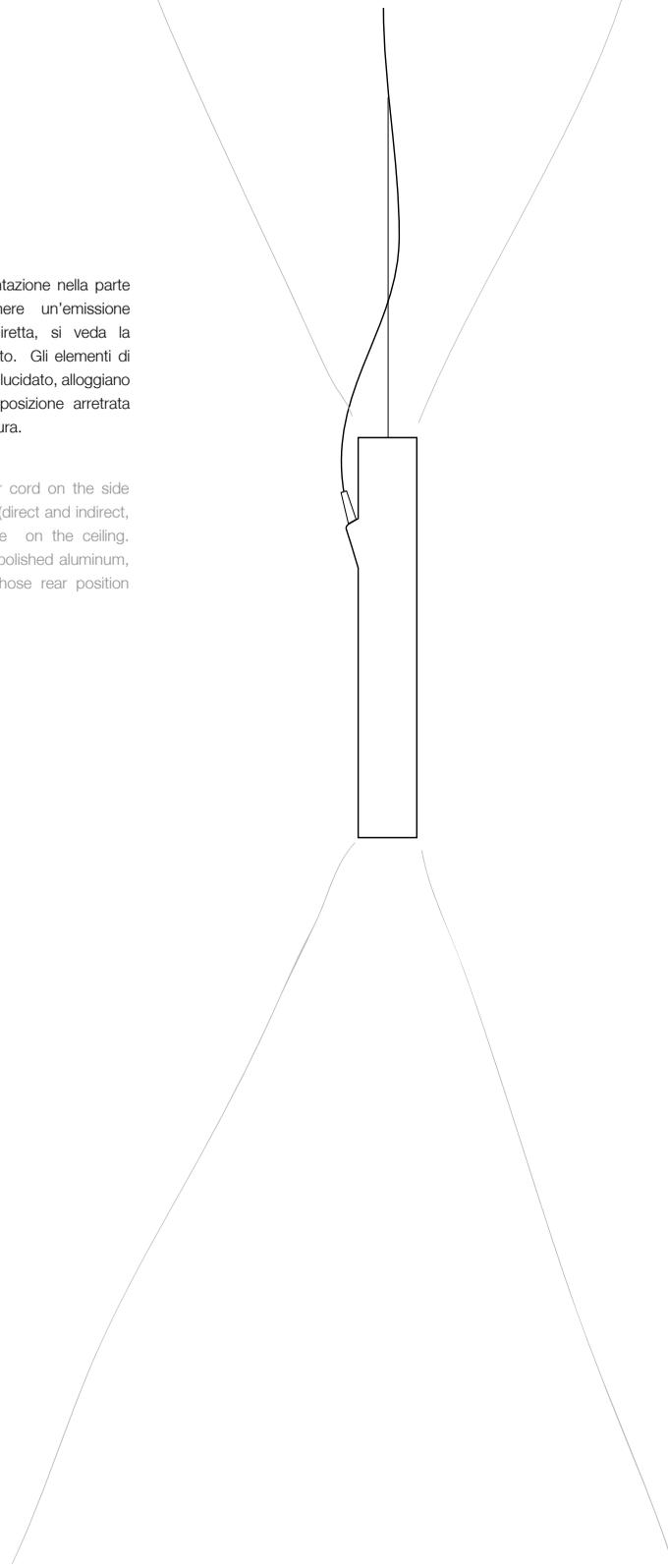
E04, dettaglio dell'innesto del cavo elettrico ottenuto per idroformatura di un tubo in alluminio. Una tecnologia trasferita nell'illuminotecnica dalla produzione dei telai per biciclette.

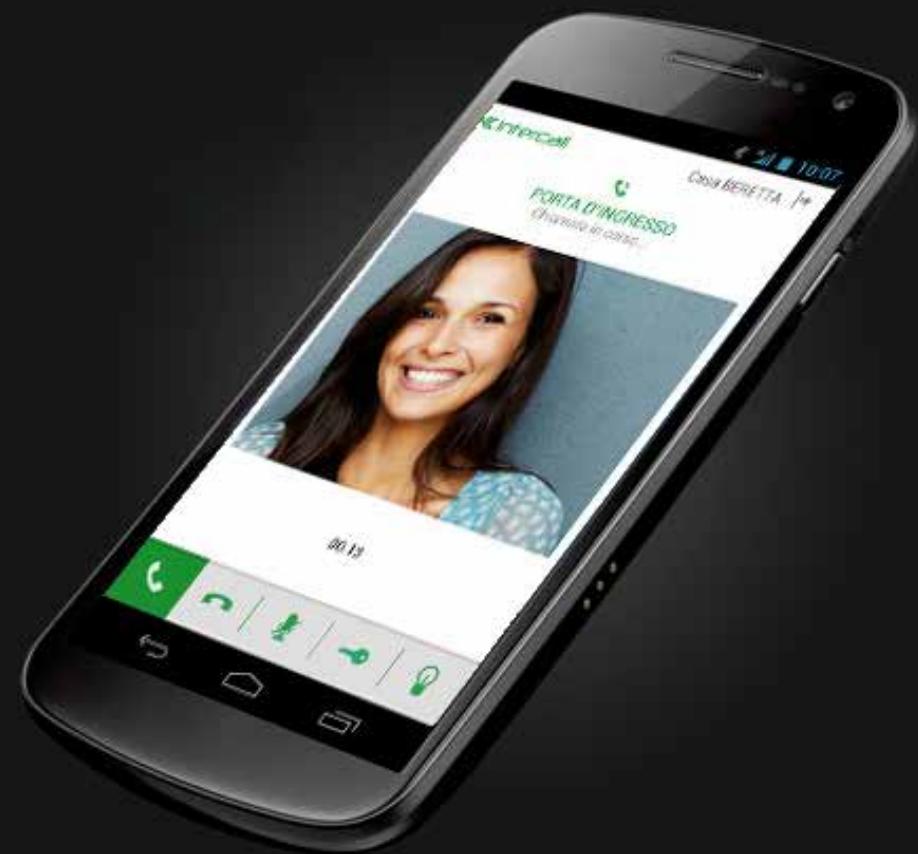
E04, details of the electrical cable graft obtained by hydroforming of an aluminum tube. This technology was transferred in lighting from the production of bicycle frames.



L'ingresso del cavo di alimentazione nella parte laterale permette di ottenere un'emissione bidirezionale (diretta ed indiretta, si veda la figura) priva di ombre a soffitto. Gli elementi di chiusura, realizzati in alluminio lucidato, alloggiavano le sorgenti luminose la cui posizione arretrata aumenta l'angolo di schermatura.

The connection of the power cord on the side allows bi-directional emission (direct and indirect, see the picture), shadow-free on the ceiling. The locking pieces, made of polished aluminum, housing the light sources whose rear position increases the back-off angle.







A dynamic icon for loading, it reproduces the construction of the corporate logo through the aggregation of simple geometric elements.

The Intercall App is a software package for a remote entry phone intercom system; however, it also consents call functions between users linked to the same plant as well as command actions for physical activities such as the opening of doors, turning on of lights and the like. Other additional functions are the recording and reproduction of video-messages and the creation of user address books.

Icona dinamica per il loading, riproduce la costruzione del logo aziendale attraverso aggregazione di elementi geometrici semplici.

L'app Intercall è soprattutto un software di risposta citofonica in remoto ma consente alcune funzionalità di chiamata tra utenze appartenenti allo stesso impianto e azioni di comando verso attuatori fisici come apertura porte, accensioni luci e simili. Altre funzionalità di completamento sono la registrazione e riproduzione di videomessaggi, la creazione di rubriche di utenti.



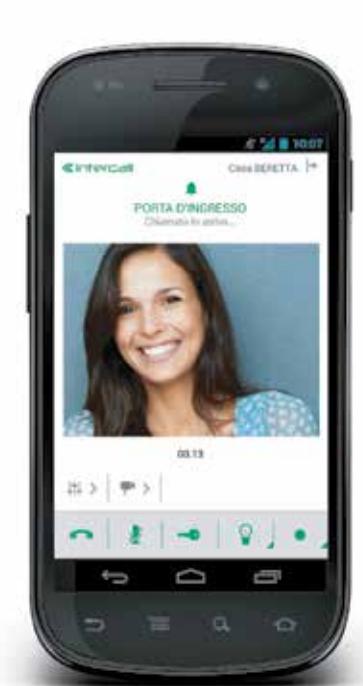
SPLASH SCREEN



FIRST ACCESS



HOME PAGE



The graphic design is similar to that of the interface for the entry phone keypad Sense 316 (pag.212). The main concept is the virtual reproduction of the action of leafing the pages of a telephone or address book.

The different colors indicate the actions that the user is expected to perform. Green screens indicate the actions induced by the system or other external users and which must be answered by the user (for example, incoming calls). White screens indicate explicit commands from the user.

The system has a multiplatform design for Android and iOS operative systems and adapts to different resolutions and proportions of the displays on which the images are presented.

Il progetto grafico è simile a quello dell'interfaccia per la pulsantiera citofonica Sense 316 (pag. 212). Il concetto principale sta nel riprodurre virtualmente l'azione di sfogliare le pagine di un elenco o più propriamente di una rubrica.

Le scelte cromatiche segnano una differenziazione nel tipo di azioni che l'utente è chiamato a compiere. Le schermate verdi sono rappresentative di azioni che il sistema o altri utenti esterni inducono e cui l'utente deve eventualmente offrire risposta (per esempio le chiamate in arrivo). Le schermate bianche presuppongono comandi che l'utente in prima persona deve impartire esplicitamente.

Il progetto è pensato multiplatforma per i sistemi operativi Android / iOS e per differenti risoluzioni e rapporti di proporzione dei display su cui viene visualizzata.

Visualizzazione delle chiamate in arrivo su uno schermo di tablet
Presentation of incoming calls on a tablet screen



CHIAMATE IN ARRIVO
INCOMING CALLS



AWARDS

February 2014 | ONE | honorable mention RED DOT
 February 2014 | P.A.C.O. | first prize RED DOT
 December 2013 | SENSE 316 | first prize GOOD DESIGN
 November 2013 | HIPPO | best medical product of the year Design Plus X
 November 2013 | ARCH, WHEEL, DIVER | excellent product Design Plus X
 October 2013 | OPEN MIRROR | Maker of Merit, MAKE: MAGAZINE
 June 2013 | MINIMINI | part of the exhibition THE NEW ITALIAN DESIGN 2.0
 February 2013 | SENSE 316 | first prize RED DOT
 February 2012 | Quattrogiga | nominee German Design Award
 February 2008 | E04 | honorable mention RED DOT

PREMI

Febbraio 2014 | ONE | menzione d'onore RED DOT
 Febbraio 2014 | P.A.C.O. | premio RED DOT
 Dicembre 2013 | SENSE 316 | premio GOOD DESIGN
 Novembre 2013 | HIPPO | miglior prodotto medicale dell'anno Design Plus X
 Novembre 2013 | ARCH, WHEEL, DIVER | excellent product Design Plus X
 Ottobre 2013 | OPEN MIRROR | Maker of Merit, MAKE: MAGAZINE
 Giugno 2013 | MINIMINI | in mostra a THE NEW ITALIAN DESIGN 2.0
 Febbraio 2013 | SENSE 316 | premio RED DOT
 Febbraio 2012 | QUATTROGIGA | nominato German Design Award
 Gennaio 2012 | QUATTROGIGA | collezione dello store MoMA

January – April 2007 | E04 | part of the exhibition THE NEW ITALIAN DESIGN
 March 2006 | SUPERGIÙ | first prize DESIGN PLUS
 January 2012 | Quattrogiga | store collection MoMA
 February 2011 | Quattrogiga | first prize DESIGN PLUS
 April 2008 | E04 | first prize DESIGN PLUS
 January 2006 | AGAVE | part of the exhibition LUXURY IN LIVING
 September 2004 | ZENO | honorable mention XX COMPASSO D'ORO
 April 2002 | ZENO | first prize DESIGN PLUS

Febbraio 2011 | QUATTROGIGA | premio DESIGN PLUS
 Aprile 2008 | E04 | premio DESIGN PLUS
 Febbraio 2008 | E04 | menzione d'onore RED DOT
 Gennaio – Aprile 2007 | E04 | in mostra a THE NEW ITALIAN DESIGN
 Marzo 2006 | SUPERGIÙ | premio DESIGN PLUS
 Gennaio 2006 | AGAVE | in mostra a LUXURY IN LIVING
 Settembre 2004 | ZENO | menzione d'onore XX COMPASSO D'ORO
 Aprile 2002 | ZENO | premio DESIGN PLUS

WHERE

VIA E. T. MONETA 43, MILAN, ITALY

A hub of talent and thought expression, Studio Habits is a research and experimental workshop. Located in Via Moneta, among the offices, Fablab, the photographic studio, design hangs in the air creating an atmosphere heavy with concepts and the physical expression of imaginative thoughts. They take shape every day, and form a point of equilibrium between tradition and modernity. It's pure, authentic Made in Italy that blends artisan intelligence with the very latest technology. Tradition looks to strong ideas, solidity and particularly the shared value of quality – robust, long-lasting and re-assuring. It inquisitively attempts to identify attractive solutions. This contemporary reality interfaces with technology and the new materials. The design unfolds from the dynamic balance, interface and interaction of people, skills and responsibilities. The lateral vision of the designers materializes in unexpected combinations and similarities. The chemistry is based on curiosity, personal, independent and authentic research, technological innovation, and experimentation that lead to test models and prototypes used to investigate the potential of the future products. A fertile web of culture, inspiration and freedom of thought develops the ideas and the stimuli – each and every day.

DOVE

VIA E. T. MONETA 43, MILANO

Luogo di espressione di talento e pensiero, lo studio Habits è un laboratorio di ricerca e di sperimentazione. Negli spazi di via Moneta, tra uffici, Fablab, sala posa, il design è nell'aria come atmosfera, come concetto prima che come espressione fisica. Ogni giorno prende forma, rappresentando l'equilibrio tra tradizione e modernità. Un puro e autentico made in Italy che all'alto livello tecnologico intreccia l'intelligenza artigianale. La tradizione guarda al pensiero forte, alla concretezza, soprattutto a un valore condiviso, la qualità. Solida, durevole, rassicurante. Curiosa, ricerca soluzioni persuasive. Contemporanea, dialoga con la tecnologia e con i nuovi materiali. Il progetto nasce da equilibri dinamici tra persone e competenze, che qui dialogano e si confrontano. Le visioni trasversali dei progettisti suggeriscono accostamenti e analogie impreviste. L'alchimia si compone di curiosità, ricerca personale, autonomia e autentica, innovazione tecnologica, sperimentazioni che conducono a modelli di studio e prototipi che indagano le potenzialità di prodotti futuribili. In un intreccio fecondo di culture, ispirazioni, la libertà di pensiero fa germogliare idee e stimoli. Ogni giorno.

HABITS
INNOVATION . DESIGN . VENTURE

studio@habits.it
www.habits.it

Via E.T. Moneta, 43
20161 Milano
T F +39 02 89778546

