



vol. 3

# HABITS

perspective

P A N O R A M A

Ambient Virtual Reality

**HABITS' PERSPECTIVE** is an editorial by HABITS design studio that aims to provide a peculiar viewpoint on project themes of our interest and experimentation.

## INDEX

3 **Introduction**  
Habits' perspective  
Panorama overview

6 **Origin of Panorama**  
Naming and phonetic  
The illusion of Panorama

10 **A new way of experience**  
Digital landscapes  
Run together

16 **Living trend**  
Fluid space  
Fluidity in traditional Japanese interiors  
Inner space

22 **Ambient virtual reality**  
Augmenting Reality  
OUT OF FOCUS Ambient VR

26 **Habits' lighting story**  
HABITS' 20 years journey of innovation in lighting

28 **Behind the scenes**  
Panorama architecture  
Panorama making of

36 **Conclusion**  
Digital window  
Enchanted  
Italian version

**By offering an in-depth analysis, readers can be fully immersed in the project's atmosphere, as they are guided through the thought process behind its design. They will gain firsthand knowledge of how non-linearity, at times, can be the shortest path to achieve a goal.**

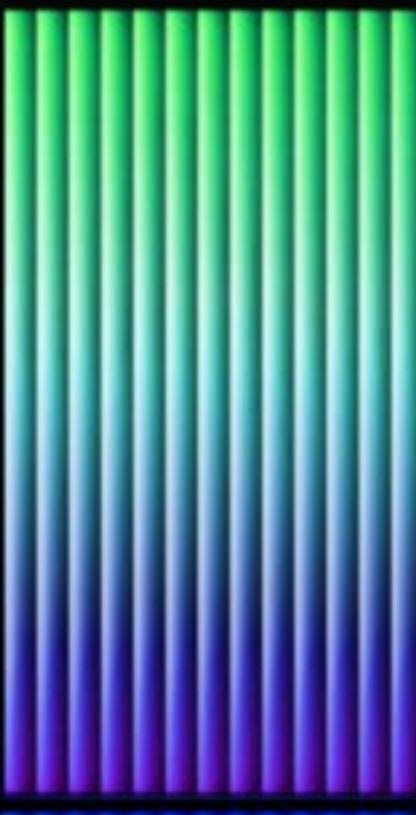
# 17-23 April 2023

## Milano Design Week

### Tortona District - @ OPIFICIO 31

P A N O R A M A

PANORAMA is an all-encompassing partition that seamlessly blends the real and digital world, using cutting-edge technology to create a virtual space while also easing the constant pressure of sensory overload. It provides a defined, intimate and private space, with a dynamic background that adapts to the ever-changing activities of the day. The screen transforms into a backdrop that blurs the boundaries between reality and the virtual realm, inviting us to engage not as mere observers, but as active participants and central players.





Panorama is not a definition of a landscape but it is an immersive aesthetic experience concerning a landscape, a beauty that we experience so spontaneously and overwhelmingly. The origins of its name are unusual, we could imagine that it derives from ancient roots but that is not the case. Its story is rather recent and it arised as a name for a theatrical machine in the 1800s.

# PANORAMA

## /pænə'ræmə/

# The illusion of panorama

Panorama is the neologism coined by Irish painter Robert Barker to describe a new device he created in the early 1800s. Barker's theatrical machine was a huge circular room to which he affixed an enormous canvas on the interior walls, faithfully depicting a 360° panoramic view of a landscape. The painting's edges perfectly aligned to give the illusion of an endless vista. In the center of the structure, a raised platform allowed the audience to view the scene from a proper distance as if they were standing in the middle of the scene depicted on the canvas. The spectator, entirely surrounded by the large painting and with no other points of reference, was induced to mistake the painted landscape for reality, as if they were observing it from an open-air terrace.

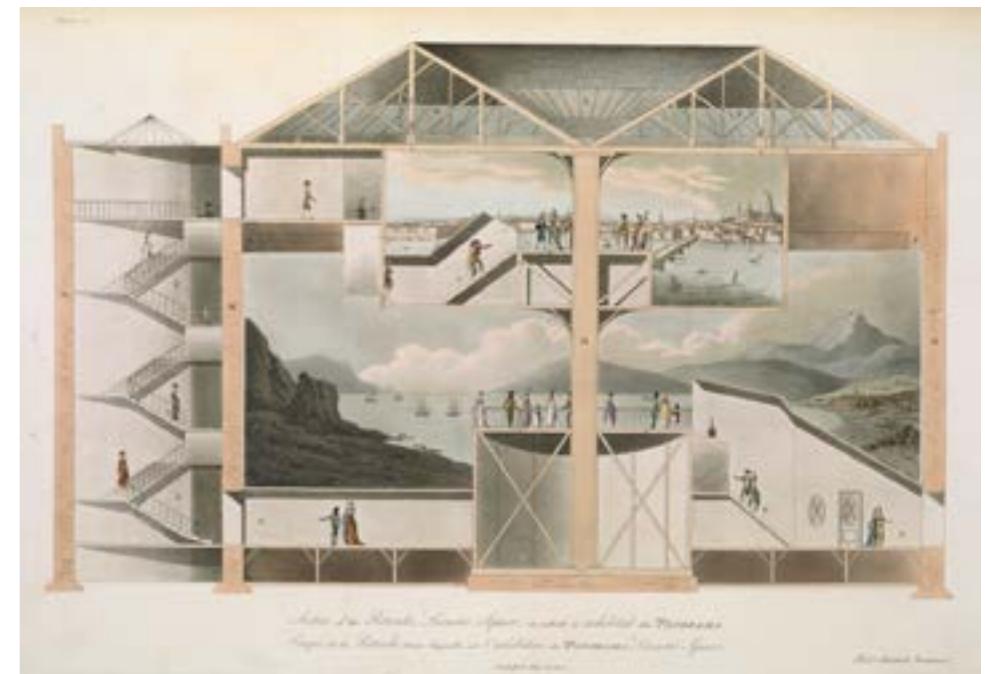
Visitors who entered the Panorama found themselves in nothing less than an artificial belvedere. Light modulations, chiaroscuro effects, sounds and music helped to create the right atmosphere to reinforce the illusion. The idea was sensational. The first exhibition of the installation took place in Edinburgh in 1788, where a circular 360° painting of the city from Calton Hill was displayed for five years. After the initial success, Barker decided to move the exhibition to London, where a specially constructed building was erected in Leicester Square. From London, the Panorama quickly spread to other European cities. Various circular buildings were constructed specifically to house the Panorama's tours in all the important cities of the time, including Amsterdam, Vienna, Berlin and Paris.

▼ John Vanderlyn, Panoramic View of the Palace and Gardens of Versailles, Kingston, New York 1818



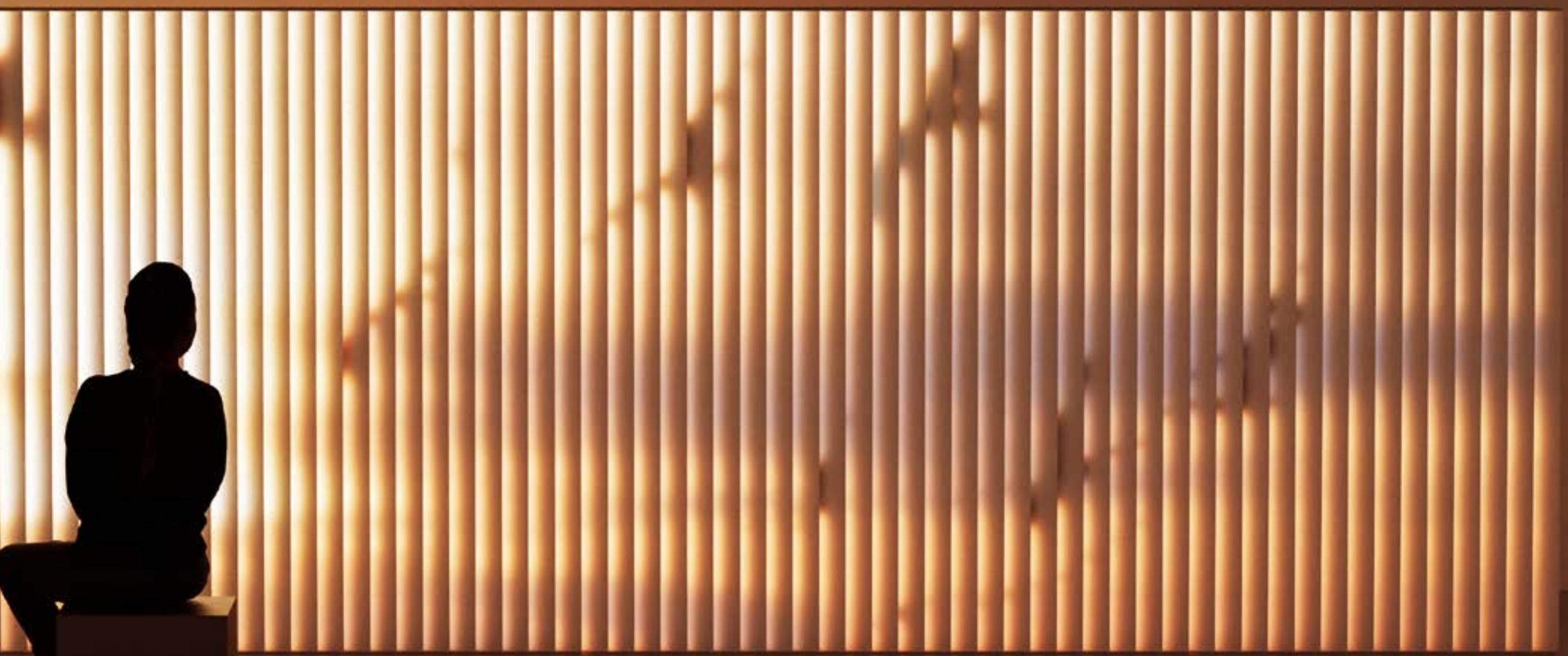
▲ Hendrik Willem Mesdag, The Panorama of Scheveningen, 1881, Permanent exhibition - Museum Panorama Mesdag, Den Haag

▼ Robert Barker, Section of the Rotunda, Leicester Square, London, 1801



P A N O R A M A

Ambient Virtual Reality





# Digital Landscapes

A new way of living experience

12



Despite the advantages of smartworking, such as flexibility and the ability to work from home, social isolation and alienation can represent a risk for people who operate in this mode. The lack of physical interaction with colleagues can lead to a loss of sense of belonging and a decrease in motivation, which could ultimately affect the productivity and well-being of the workers. Additionally, without the traditional structure and routine of the office, workers may find it challenging to balance work and life, leading to overworking and a decrease in overall quality of life.

Panorama can help to create a more engaging and interactive environment for remote workers. Panorama can be used to delineate, define and create a space to work, separating the various activities within the day, and providing structure to the workday. Additionally, it can be used as a background for teleconferences and video calls, allowing users to customize their environment and feel more comfortable in virtual meetings.

One of the most innovative features of Panorama is its use of augmented reality, which can project the work space onto the device, thus creating a virtual window into the office. With this feature, workers can feel more connected to the company and their colleagues, despite working remotely. This can help to foster a sense of belonging and create a more collaborative space.

13

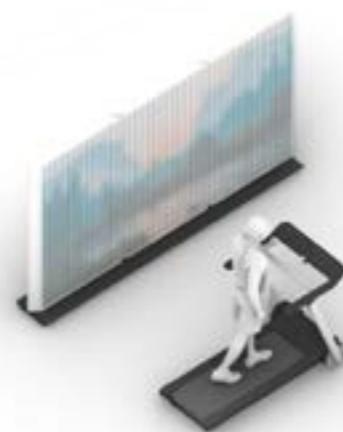


# Run together

## Shared activities



▲ X3, Foldable treadmill, designed by HABITS STUDIO, Xqiao, 2018



Physical activity at home has become increasingly popular thanks to the growing availability of fitness equipment and the spread of online workout programs. However, for many people, exercise can be boring or lonely if done alone. Fortunately, there are many options available for those who want to exercise with others even from their own homes. Panorama allows for the creation of a versatile space within a home for various daily activities, including the opportunity to engage in leisure activities such as sports and meditation. In addition to creating immersive scenarios that can be used as a backdrop for the activity, it is also possible to make the interactive panel engaging by involving other people and sharing an activity that would otherwise be done alone. In this way, physical exercises become opportunities to socialize and feel connected with others, as well as a way to stay fit and improve health.



Kinesis Personal, Technogym,  
functional training equipment, 2015

# fluid space

Regarding open space design, there are many other solutions being developed to address the need for versatility in home spaces. One popular strategy is the use of furniture that can be easily reconfigured or moved around to create different layouts. This includes modular furniture, such as sectional sofas and bookshelves that can be rearranged into different shapes and sizes to fit different needs.

Another solution is to use partitions that can be easily moved or adjusted to create different zones within a larger space. This can be particularly useful in multi-use rooms, al-



Office open space 70's

lowing for the creation of separate areas for work, play and relaxation.



Bosco Verticale, Stefano Boeri, Giovanni La Varra,  
Gianandrea Barreca, Milano, 2014

Ultimately, the need for fluid spaces reflects a broader trend towards a more adaptable and free lifestyle. As people's needs and priorities change over time, they require living spaces that can change and evolve along with them. With innovative design solutions and a willingness to experiment, homeowners can create living spaces that are both functional and inspiring, adapting to their needs and allowing them to fully enjoy the benefits of a flexible and dynamic lifestyle.



Rognan, Ikea and Ori, Robotic Furniture for  
Small Space living, 2019



Kano School, Birds and Flowers of the Four Seasons, pair of six-panel screens, late 16th century, Kyoto, private collection

Tawaraya Sotatsu, Ivy Path, pair of six-panel screens, late 17th century, Kyoto



Kano Shigenobu, Ears of Wheat, six-panel screens, early 17th century, Tokyo



# Fluidity in traditional Japanese interiors

Folding nature, the art of *byōbu*

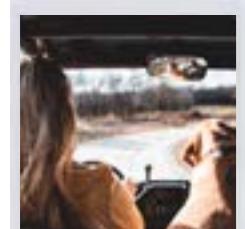
Japanese screens of the sixteenth century are extraordinary works of art that reflect the sophisticated Japanese aesthetic culture of the time. These screens, called "byōbu" in Japanese, were used to separate spaces, decorate rooms, and protect against wind drafts. Screens were often made of wood, paper, silk, or lacquer, and painted with images of natural landscapes, daily scenes, animals, flowers, and plants. The colors used were intense and bright, and the detail and precision of the elements were remarkable. These screens were a symbol of status and refinement in Japanese culture in the sixteenth century, and even today they are appreciated for their beauty and artistic value.

# Inner space

Emotion recollected in tranquillity

*For oft, when on my couch I lie  
 In vacant or in pensive mood,  
 They flash upon that inward eye  
 Which is the bliss of solitude;  
 And then my heart with pleasure fills,  
 And dances with the daffodils.*

William Wordsworth, I Wonder Lonely as a Cloud, Poems in Two Volumes, 1807



▲  
 Hooker Valley Track,  
 Mount Cook National Park,  
 New Zealand

"Emotion recollected in tranquility" is a phrase coined by the English poet William Wordsworth to describe the process of reflecting on past experiences and emotions after a period of time has passed. According to Wordsworth, this process allows for a clearer and more objective understanding of one's own emotions and experiences. By revisiting past events with a sense of calm and distance, individuals can gain a new perspective on their own thoughts and feelings, and may be better equipped to make sense of their past experiences. Currently, this concept is used in psychological and therapeutic settings for mindfulness and emotional regulation practices.

This sense of peace and sweet melancholy, "*For oft, when on my couch I lie  
 In vacant or in pensive mood..*" as described in Wordsworth's poetry, is satisfied by looking at the frames that scroll on the dividing screen, hovering between representation and light effect. We can experience the beauty of out-of-focus contents that appear to us as vague memories to draw from. The screen becomes the backdrop of a space with evanescent boundaries between real and virtual, where we are involved not as passive spectators but as actors and protagonists.

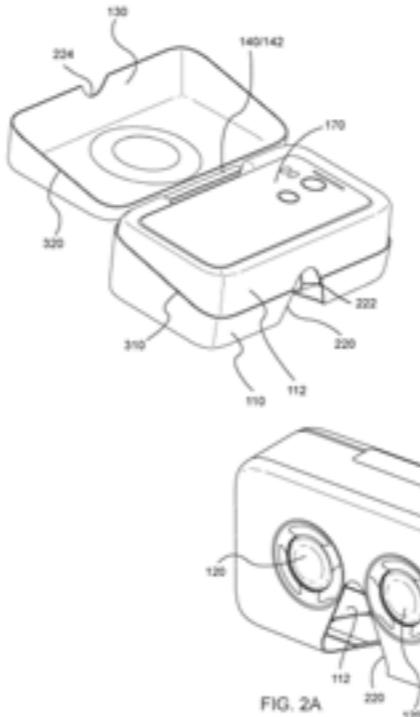


# Augmenting Reality

VR = Enter in a fully digital reality

AR = Add a digital layer over reality

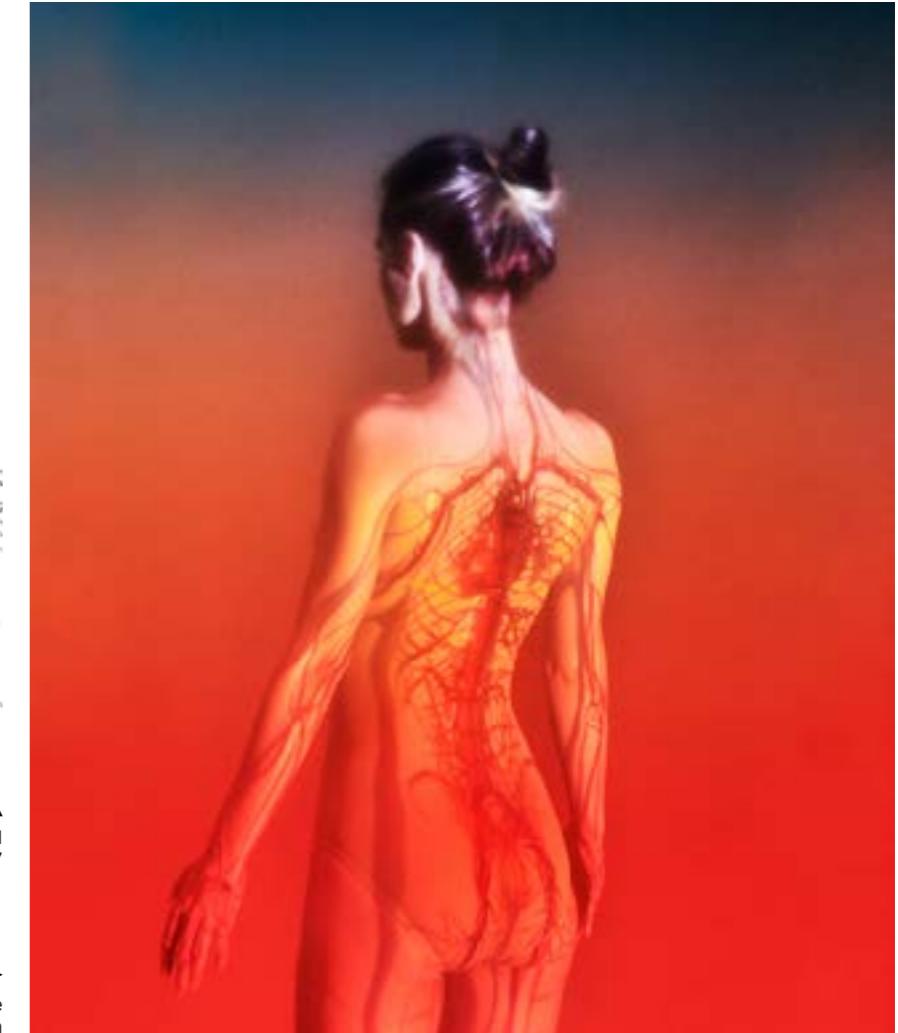
AVR = Living in an augmented space



▲ Integrated mobile device packaging and virtual reality headset, Google, 2017

► Maciek Jasik, WSJ Feature  
on the Future of Health

**What would  
happen if we  
imagine to  
augment reality  
at a 1:1 scale?**



Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) are two related but distinct technologies to create immersive experiences for users. Virtual Reality (VR) creates a completely artificial, computer-generated environment that is designed to simulate the experience of being in a different world or location. By wearing a VR headset you can step in a new experience. On the other hand, Augmented Reality (AR) overlays digital contents onto the real world, enhancing the user's perception of reality rather than replacing it. AR typically uses camera-enabled devices such as smartphones to capture and display the real-world environment, and then adds digital content such as images, sounds, or information to that environment in real-time.

We are used to accessing AR and VR on personal devices, because these devices are available, portable, and have the necessary hardware, such as cameras and sensors, to support these technologies.

With large screens or projections we could imagine to create immersive experiences that go beyond what is possible on personal devices, going from a smaller and limited scale towards a domestic augmented scale. It offers the opportunity to enhance the physical world and interact with digital content in new ways. Instead of making people "go away" to live in another reality, it can create a seamless overlay between real and virtual. It has the potential to blend real and digital in new and exciting ways.



Musée de l'Orangerie, Water Lilies,  
1920-1926, Paris

# OUT OF FOCUS

## Ambient VR

The excessive exposure to various forms of media, such as television, social apps, video games, and internet can cause overstimulation.

The incessant flow of information and stimuli can lead to several negative effects on individuals and society, including desensitization to real-life experiences, an increase in stress and anxiety levels.

Our design succeeds in integrating digital media inside the home without causing overstimulation. Panorama is both a physical divider and a technological barrier that allows access to virtual

space but in a blurred way. Out-of-focus alleviates the constant burden of stimuli to which we are exposed.

By using a low-resolution LED device and directing the light in an indirect manner, we achieve a qualitative modification of the content. The "synthesized" images are returned blurred, and the strength of their meaning is reduced. Although still able to evoke and engage our attention, they operate as ambient feedback, leaving our minds free and our attention unburdened.



"... e vanno gli uomini a contemplare le cime dei monti, i vasti flutti del mare, le ampie correnti dei fiumi, l'immenso dell'oceano, il corso degli astri e trascurano sé stessi..."

Petrarca, Ascesa al monte Ventoso, 1353

# HABITS' 20 years journey of innovation in lighting

Over the past two decades, the lighting industry has undergone significant changes, from the introduction of electronics to the arrival of information technology, which has expanded the role of lighting in the home. New technologies have made lighting a fundamental element of the living experience, providing greater comfort and energy efficiency, and promoting environmental sustainability with low-energy sources and reduced light waste.

**LED 2001**  
A. Meda and P. Rizzatto design STARLED for Luceplan, one of the first products to interpret the LED as a light source.

**ARDUINO 2005**  
Massimo Banzi with two friends founded Arduino to enable everyone 'to do wonderful things'.



## E04 2006 ELEMENTI DI LUCEPLAN

The archetype of the cylinder is reinvented through the adoption of an unusual technology. Hydroforming creates a new entrance for the cable and leaves space for direct and indirect light.



## HONEYCOMB 2010 LUCEPLAN

A free aggregation of hexagonal modules lamp with LED sources. The chandelier, no longer bound to traditional light sources, is free-form.



## MINIMINI 2009 ELEMENTI DI LUCEPLAN

A suspension lamp with LED in mind, with only 25 mm diameters represents our idea of miniaturisation, taking away matter to leave space for emotion.

**ZENO  
2001 LUCEPLAN**

An utopian lighting system able to combine fluorescent light sources with direct sunlight.



**LED 2006**

After creating a high brightness blue LED in 1983, Shuji Nakamura wins a Millennium Technology Prize for the development of the white LED. We have him to thank for our brightly lit.



## APPLE 2007

First iPhone on the market



## AGAVE 2003 LUCEPLAN

Growing awareness of energy saving and studies on fibre optics give rise to the first chandelier designed for fluorescent lamps.

**LED 2006**

After creating a high brightness blue LED in 1983, Shuji Nakamura wins a Millennium Technology Prize for the development of the white LED. We have him to thank for our brightly lit.

## APPLE 2007

First iPhone on the market

**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.

**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



**LED 2008 RETROFIT**

LED bulbs are beginning to appear on the market to replace traditional incandescent bulbs for retrofit.



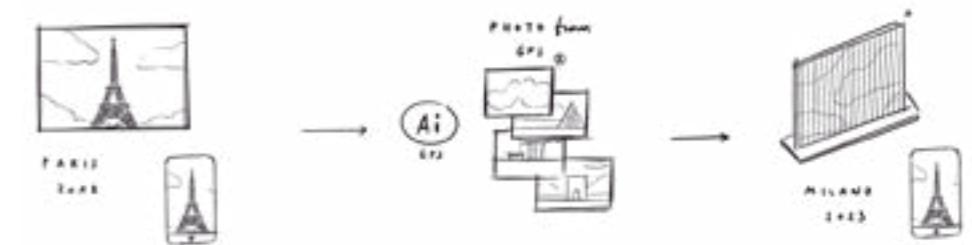
**LED 2008 RETROFIT**



FACE REFLECTION \_take01 18/01/23

PANORAMA\_HABITS

# Behind the scenes



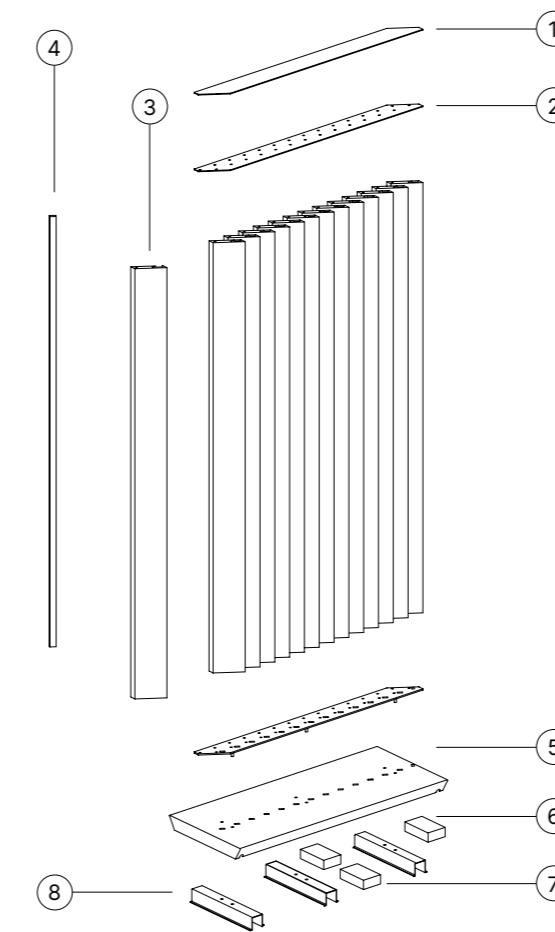
PANORAMA is a modular system composed of 1-meter-wide elements with a height of 1.7 meters. The modules can be placed side by side to create compositions of variable length.

Each module consists of a repeated mass-colored MDF element made using CNC milling. A lighting profile equipped with a LED source is placed within a groove. The LEDs used have an addressing system that allows the controlling microprocessor to turn them on individually and independently adjust their intensity and color. The sum of the 14 elements brings the system to a total of 3,360 LEDs for each module.

The LED power supply and control system are housed within the base. A computer performs the initial processing, converting videos and images into a series of RGB values. The data is then transferred to the microprocessor, which controls the addressing of individual LEDs. The software can manage the distribution of content across individual modules, allowing the construction of unlimited-sized multi-screen sets.



# Panorama architecture

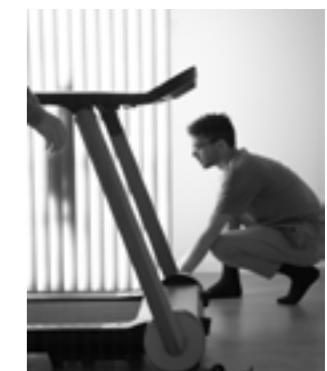
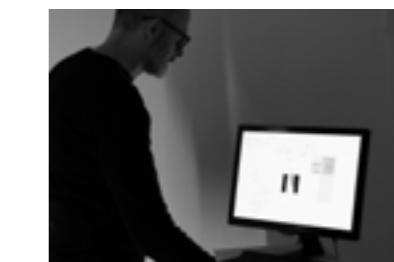


1. Metal cover x1
2. Metal frame structure x2
3. Light louvre in mass-colored MDF x14
4. LED stripe RGB x14
5. Bended metal sheet base x1
6. Power supplier x2
7. CPU x1
8. Bended metal sheet support x3



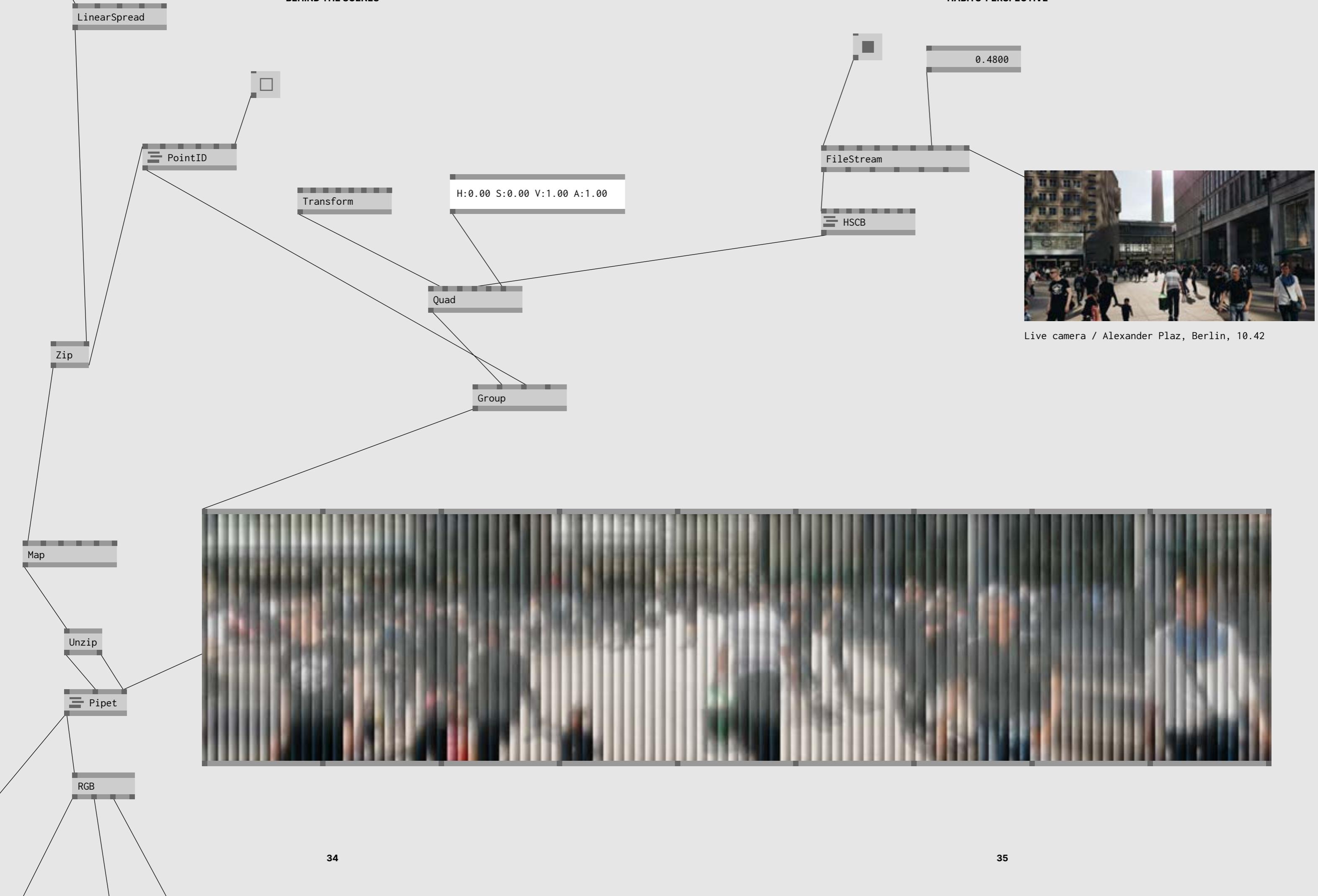
# PANORAMA MAKING OF

The idea behind Panorama originated within our studio thanks to continuous experimentation with light, technology, and their interactions, which make up the philosophy of our design approach. Our laboratory, covering an area of approximately 400m<sup>2</sup>, is a fundamental element of our research as it hosts a wide range of machinery, including 3D printers, milling machines, and laser cutters. Our team of prototypists and software experts has the ability to create functional and high fidelity prototypes, both physical and digital, bringing to life the projects that we are developing.

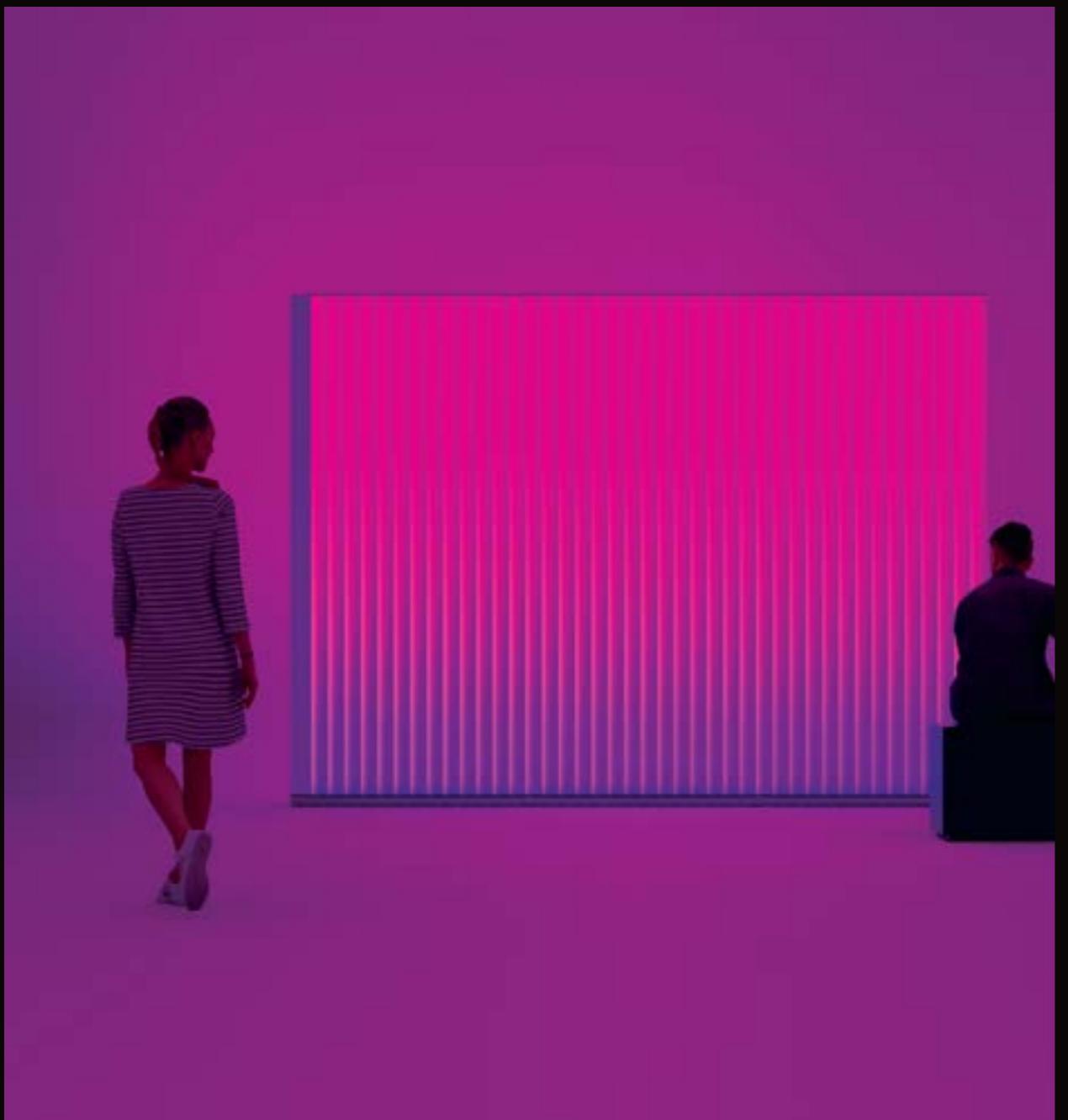


### BEHIND THE SCENES

### HABITS' PERSPECTIVE



# Digital window



Boundaries, whether physical, social, or psychological, play a crucial role in shaping our understanding of the world around us. They define the limits of what we know, and often push us to explore new territories and innovate. This is particularly true when it comes to technology, where the constant push to innovate and exceed existing limits has become a driving force behind many advancements. In the world of design, the relationship with boundaries is complex and multifaceted.

On the one hand, staying within the limits of traditional design principles and established norms can lead to a sense of familiarity and comfort, providing a solid foundation for creativity to thrive. On the other hand, pushing beyond those edges and embracing a more experimental approach can open up new possibilities and lead to breakthroughs that were previously unimaginable. In the end, the relationship between boundaries and creativity is a complex one that requires balance and nuance. While boundaries can provide structure and guidance, they can also constrain and limit us if we are not careful.

By pushing beyond traditional boundaries and exploring new ideas and possibilities, designers can create truly innovative and groundbreaking work that inspires and challenges us in new and exciting ways.



# Enchanted

Günther Anders, in a tale of illuminating lucidity dated 1939, described the relationship between technology, its emanations, and the way of perceiving the world. The story was titled "The Silence":

*"Is it true?" exclaimed the child when the mother had finally turned off the radio and was about to leave the children's room.  
"What?"  
"That when you were little, the radio didn't exist?"  
"Of course not."  
"And silence then? Have you never known how to produce silence?"*

As the grandchildren of that child, who prophetically had already intuited the possibility of transforming silence into a product, now widely commercialized, we cannot help feeling a sense of nostalgic defeat. However, as active interpreters of technology, our responsibility is to imagine solutions that can nourish that underlying hope represented not so much by the content but by the dialogical and questioning nature of the story.

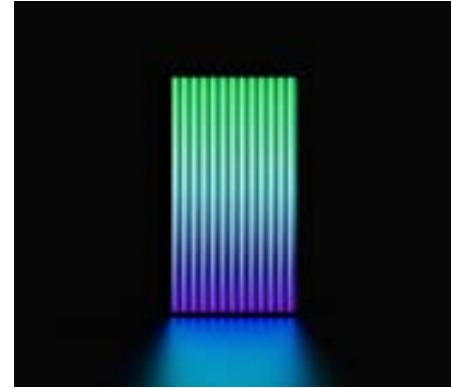
If it is true that we are unable to preserve the world and the way we know it, we can continue to cultivate our disposition for inquiry, doubt, and approaching the world with a sense of wonder. Dedicating time to contemplation, fixing the gaze and especially the thought on a single image, is today as anachronistic as it is revolutionary. Sitting on this side of the hedge shall be our rebellion.

**PAG 3**

HABITS' PERSPECTIVE è un editoriale che ha l'obiettivo di fornire un punto di vista personale sui temi di progetto di nostro interesse e sperimentazione. Gli approfondimenti aiutano a coinvolgere il lettore nell'atmosfera del progetto, guidandolo attraverso la nascita e l'evoluzione progettuale, rendendolo testimone di come a volte la non linearità sia il percorso più breve per raggiungere l'obiettivo.

**PAG 4**

April 2023 Salone del Mobile Milano  
@ OPIFICIO 31



PANORAMA è una partizione spaziale che sfuma i confini tra il mondo reale e digitale, utilizzando tecnologie all'avanguardia per creare uno spazio virtuale e allo stesso tempo alleviare il carico percettivo a cui siamo costantemente sottoposti. Si crea quindi uno spazio definito, intimo e privato, con uno sfondo dinamico che si adatta alle attività in continua evoluzione durante la giornata. Lo schermo si trasforma in uno sfondo che ci invita a partecipare non solo come meri osservatori, ma come partecipanti attivi.

**PAG 6**

Panorama non si definisce un paesaggio, ma un'esperienza estetica immersiva riguardante un paesaggio, è una bellezza che sperimentiamo spontaneamente e in modo travolgente. La storia del suo nome è curiosa, potremmo immaginare che deriva da radici antiche ma non è così. La sua storia è piuttosto recente e nasce come nome per una macchina teatrale del XIX secolo.

**PAG 8****L'illusione del Panorama**

Panorama è il neologismo coniato dal pittore inglese Robert Barker per denominare un nuovo dispositivo da lui ideato agli inizi del 1800. La macchina teatrale immaginata da Barker è un'enorme sala circolare nella quale, sulle pareti interne, si stende una tela di grandissime dimensioni su cui è rappresentata fedelmente una veduta di un paesaggio a 360°; le estremità del dipinto combaciano perfettamente così da risultare senza fine. Al centro della struttura è collocata una piattaforma rialzata dalla quale il pubblico può ammirare dalla giusta distanza la veduta, come se si trovasse al centro della scena rappresentata sulla tela. Lo spettatore, interamente circondato dal grande dipinto e non avendo altri punti di riferimento, è indotto a scambiare il paesaggio dipinto con la realtà, come se l'osservasse da una terrazza all'aria aperta. L'avventore che vi entrava si ritrovava nientemeno che in un belvedere artificiale. Modulazioni di luci, effetti di chiaro scuro, suoni e musiche aiutavano ad entrare nella giusta atmosfera per rafforzarne l'illusione. L'idea era sensazionale.

La prima esibizione dell'installazione avvenne a Edimburgo nel 1788, dove per cinque anni venne

esposto un dipinto a 360° circolare della città presa dalla collina di Calton. Dopo il primo successo decisivo di trasferire l'esibizione a Londra, in un edificio appositamente costruito a Leicester Square. Da Londra il Panorama raggiunge presto le altre metropoli europee. Sorsero svariati edifici a pianta circolare costruiti ad hoc per ospitarne le tournée in tutte le città importanti dell'epoca, tra cui Amsterdam, Vienna, Berlino e, naturalmente, Parigi.

**PAG 12****Panorami digitali**

Nonostante i vantaggi dello smartworking, come la flessibilità e la possibilità di lavorare da casa, l'isolamento sociale e l'alienazione possono rappresentare un rischio per chi lavora in questa modalità. La mancanza di interazione fisica con i colleghi può portare ad una perdita di senso di appartenenza e ad una diminuzione della motivazione, che può alla fine influire sulla produttività e sul benessere del lavoratore. Inoltre, senza la routine sul luogo di lavoro, i lavoratori possono trovare difficile bilanciare lavoro e vita, con la conseguenza di un sovraccarico di lavoro e di una diminuzione della qualità della vita complessiva. Panorama può aiutare a creare un ambiente lavorativo più coinvolgente e interattivo per i lavoratori a distanza; può essere utilizzato per delineare, definire e creare uno spazio di lavoro, separando le varie attività quotidiane e aiutando nello strutturare la giornata lavorativa. Può inoltre, essere utilizzato come sfondo per teleconferenze e videochiamate, consentendo ai lavoratori di personalizzare il proprio ambiente e sentirsi a proprio agio durante le riunioni virtuali. Una delle caratteristiche più innovative di Panorama è il suo utilizzo come realtà aumentata creando così una finestra virtuale all'interno dell'azienda. Con questa funzionalità, gli utenti possono sentirsi più connessi all'azienda e ai loro colleghi, nonostante lavorino a distanza. Questo può contribuire a creare un senso di appartenenza e un ambiente di lavoro più collaborativo.

**PAG 18**  
**Fluidità negli interni tradizionali**  
**Giapponesi**

I paraventi giapponesi del sedicesimo secolo sono straordinarie opere d'arte che riflettono la sofisticata cultura estetica giapponese dell'epoca. Questi paraventi, chiamati "byōbu" in giapponese, venivano utilizzati per separare gli spazi, decorare le stanze e proteggere dalle correnti d'aria. I paraventi erano spesso realizzati in legno, carta, seta o lacca e dipinti con immagini di paesaggi naturali, scene quotidiane, animali, fiori e piante. I colori utilizzati erano intensi e vivaci, e la precisione dei dettagli degli elementi era notevole. Questi paraventi erano un status symbol e oggetti di particolare raffinatezza nella cultura giapponese del sedicesimo secolo, ancora oggi apprezzati per la loro bellezza e valore artistico.

**PAG 14**  
**Correre insieme**



L'attività fisica a casa è diventata una pratica sempre più diffusa grazie alla crescente disponibilità di attrezzature fitness ad uso domestico e alla grande diffusione di programmi di allenamento online. Tuttavia, per molte persone l'esercizio può risultare noioso o solitario, se fatto da soli. Panorama consente di creare uno spazio versatile all'interno della casa per varie attività quotidiane, inclusa la possibilità di praticare attività ricreative come lo sport e la meditazione. Oltre a creare scenari immersivi, che possono essere utilizzati come sfondo per l'attività, è anche possibile rendere il pannello interattivo coinvolgendo altre persone e condividendo un'attività che altrimenti sarebbe fatta in autonomia. In questo modo l'attività fisica diventa un'opportunità per socializzare e sentirsi connessi con gli altri, oltre ad un modo per mantenersi in forma e migliorare la salute.

**PAG 16**  
**Spazi fluidi**

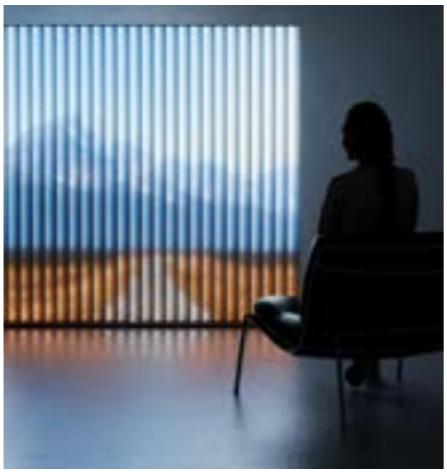
In risposta alla diffusione dell'utilizzo dell'open space sono state sviluppate diverse soluzioni di rendere versatili gli spazi. Un'idea utilizzata di recente è l'impiego di mobili che possono essere facilmente riconfigurati o spostati per creare diversi layout e configurazioni. Un esempio sono i sistemi modulari, come divani componibili e librerie che possono essere riorganizzati in diverse forme e dimensioni per soddisfare le esigenze dell'utente. Un'altra soluzione è l'uso di parti, come porte scorrevoli e divisorie, che possono essere facilmente spostati o riadattati per creare diverse zone all'interno di uno spazio più ampio. Ciò può diventare particolarmente utile in stanze utilizzate per diverse attività, consentendo la creazione di aree separate per il lavoro, il gioco e il relax. La necessità di spazi versatili riflette una tendenza più ampia verso uno stile di vita più flessibile. Con l'aiuto di queste soluzioni di design la volontà di sperimentare, è possibile creare spazi abitativi funzionali e capaci di adattarsi alle esigenze di uno stile di vita flessibile e dinamico.

**PAG 18**  
**Fluidità negli interni tradizionali**

I paraventi giapponesi del sedicesimo secolo sono straordinarie opere d'arte che riflettono la sofisticata cultura estetica giapponese dell'epoca. Questi paraventi, chiamati "byōbu" in giapponese, venivano utilizzati per separare gli spazi, decorare le stanze e proteggere dalle correnti d'aria. I paraventi erano spesso realizzati in legno, carta, seta o lacca e dipinti con immagini di paesaggi naturali, scene quotidiane, animali, fiori e piante. I colori utilizzati erano intensi e vivaci, e la precisione dei dettagli degli elementi era notevole. Questi paraventi erano un status symbol e oggetti di particolare raffinatezza nella cultura giapponese del sedicesimo secolo, ancora oggi apprezzati per la loro bellezza e valore artistico.

**PAG 20**  
**Spazi intimi**

"Sentimenti ricordati in solitudine" è una frase coniata dal poeta inglese William Wordsworth per descrivere il processo di riflessione sui ricordi e le emozioni passate dopo che è trascorso un certo periodo di tempo. Secondo Wordsworth, questo processo consente di comprendere in modo più chiaro e oggettivo le proprie emozioni ed esperienze. Rivedendo i ricordi da una prospettiva calma e più distante, è possibile rielaborare e rileggere le esperienze passate. Oggi questo concetto viene utilizzato in contesti psicologici e terapeutici nelle pratiche di mindfulness e gestione delle emozioni. Questo senso di pace e dolce malinconia, descritto nella poesia di Wordsworth così "Spesso, quando giaccio sul mio divano in uno stato di vuoto o di riflessione...", guardando i

**PAG 28**

fotogrammi che scorrono sullo schermo divisorio, in bilico tra rappresentazione ed effetto di luce, possiamo sperimentare la bellezza dei contenuti fuori fuoco, che ci appaiono come vaghi ricordi a cui attingere. Lo schermo diviene la quinta di uno spazio dai confini evanescenti tra reale e virtuale che ci vede coinvolti non più come spettatori passivi ma come attori e protagonisti.

contenuto. Le immagini "sintetizzate" sono restituite sfocate e la richiesta di attenzione è ridotta. Pur essendo ancora in grado di evocare e coinvolgere come un feedback ambientale, lasciando libera la nostra mente e la nostra attenzione.

**PAG 28****20 anni di innovazione sulla luce**

Nel corso degli ultimi due decenni, l'industria dell'illuminotecnica ha subito significativi cambiamenti, come l'introduzione dell'elettronica, la quale ha modificato il paradigma dell'illuminazione domestica. Le nuove tecnologie hanno reso l'illuminazione un elemento fondamentale dell'esperienza di vita, fornendo maggior comfort ed efficienza energetica, promuovendo la sostenibilità ambientale con fonti a basso consumo energetico.

**PAG 36**  
**Finestra digitale**



I confini, che siano fisici, sociali o psicologici, svolgono un ruolo cruciale nel plasmare la nostra comprensione del mondo che ci circonda. Essi definiscono i limiti di ciò che sappiamo e spesso ci spingono ad esplorare nuovi territori e ad innovare. Ciò è particolarmente vero nel campo della tecnologia, dove la costante spinta all'innovazione e al superamento dei limiti esistenti è diventata una forza trainante di molti progressi.

Nel mondo del design, la relazione con i confini è complessa e sfaccettata. Se da un lato, restare entro i confini dei principi di design tradizionali e delle norme stabilite può portare ad una sensazione di familiarità e comfort, fornendo una solida base per la creatività, dall'altro superare quei confini ed abbracciare un approccio più sperimentale può aprire a nuove possibilità e portare a scoperte che erano precedentemente impensabili.

In fin dei conti, la relazione tra confini e creatività è complessa e richiede equilibrio. Mentre i confini possono fornire una struttura e guida, possono anche limitarci. Varcando la soglia dei confini tradizionali ed esplorando nuove idee e possibilità, i designer possono creare progetti veramente innovativi e rivoluzionari capaci di ispiraci e di sfidarci in nuovi ed entusiasmanti modi.

**PAG 28**  
**Dietro le quinte**

**PAG 22****Aumentare la realtà**

La Realtà Virtuale (VR) e la Realtà Aumentata (AR) sono due tecnologie correlate ma distinte che creano esperienze immersive per gli utenti. La Realtà Virtuale (VR) crea un ambiente completamente artificiale e generato da un computer, pensato per simulare l'esperienza di essere in un mondo o in una posizione diversi. Indossando un visore VR, è possibile entrare in una nuova esperienza. Dall'altra parte, invece, la Realtà Aumentata (AR) sovrappone contenuti digitali al mondo reale, migliorando la percezione dell'utente della realtà anziché sostituirla. L'AR utilizza tipicamente dispositivi dotati di fotocamera, come gli smartphone, per catturare e visualizzare l'ambiente del mondo reale, e aggiunge ad esso contenuti digitali come immagini, suoni o informazioni in tempo reale. Siamo abituati ad accedere ad AR e VR su dispositivi personali, perché questi dispositivi sono sempre disponibili, portatili e dispongono dell'hardware necessario per supportare queste tecnologie, come telecamere e sensori.

Con grandi schermi o proiezioni potremmo immaginare di creare esperienze immersive che vadano oltre l'esperienza limitata ai dispositivi personali,

passando da una scala più piccola e limitata verso una scala ambientale. E' quindi possibile migliorare il mondo fisico e interagire con contenuti digitali in nuovi modi. Invece di far uscire le persone dal mondo reale per farla vivere in un'altra realtà, si crea una perfetta sovrapposizione tra reale e virtuale in modi nuovi ed emozionanti.

**PAG 24****Fuori fuoco**

La sovrastimolazione mediatica è causata da una eccessiva esposizione a diverse forme di media, come televisione, social, videogiochi e internet. Il flusso incessante di informazioni e stimoli può portare a diversi effetti negativi sugli individui e più in generale sulla società come la desensibilizzazione verso le esperienze reali e un aumento dei livelli di stress e ansia. Il nostro progetto si colloca in questo scenario, cercando di integrare i contenuti dei media digitali nell'abitazione senza enfatizzare il problema. Panorama è sia un elemento divisorio per lo spazio che una barriera tecnologica che consente l'accesso a uno spazio virtuale sfumato. I fuori fuoco allevia il costante peso degli stimoli a cui siamo esposti. Utilizzando un dispositivo a LED a bassa risoluzione e dirigendo la luce in modo indiretto, otteniamo una modifica qualitativa del

**PAG 32****PANORAMA making of**

L'idea alla base di Panorama è nata all'interno del nostro studio grazie alla continua sperimentazione con la luce, la tecnologia e le loro interazioni, che costituiscono la filosofia del nostro approccio al design. Il nostro laboratorio, che copre un'area di circa 400 m<sup>2</sup>, svolge un ruolo fondamentale per supportare la nostra ricerca poiché ospita una vasta gamma di macchinari, tra cui stampanti 3D, fresatrici e taglio laser. Il nostro team di prototipisti e informatici ha le capacità per creare prototipi ad alta fedeltà, sia fisici che digitali, dando vita ai progetti che stiamo sviluppando.

**PAG 38**  
**Incantato**

Günther Anders in una fiaba di illuminante lucidità datata 1939 descrisse il rapporto tra la tecnica, le sue emanazioni, e il modo di percepire il mondo. Il racconto era intitolato "Il silenzio": "E vero?" esclamò il bambino, quando la madre aveva finalmente spento la radio ed era sul punto di uscire dalla stanza dei bambini.

"Che cosa?"  
"Che quando tu eri piccola la radio non esisteva?"  
"Naturalmente no."  
"E il silenzio allora? Non avete mai saputo come si produce il silenzio?"

Figli dei nipoti di quel bambino, che profeticamente aveva già intuito la possibilità di trasformare il silenzio in un prodotto, oggi ampiamente commercializzato, non possono fare a meno di provare un senso di nostalgia disfatta. Da interpreti attivi della tecnologia la nostra responsabilità tuttavia consiste nell'immaginare soluzioni che possono alimentare quel fondo di speranza rappresentato non tanto dal contenuto ma dalla natura dialogica e interrogativa del racconto.

Se è vero che ci è impossibile preservare il mondo e il modo in cui lo conosciamo, possiamo continuare a coltivare la nostra disposizione all'indagine, al dubbio, a rapportarci al mondo con un senso di meraviglia. Dedicare tempo alla contemplazione, fissare lo sguardo e soprattutto il pensiero su di un'unica immagine, è oggi tanto analitico quanto rivoluzionario.

Sedersi al di qua della siepe sarà la nostra ribellione.



#### HABITS' PERSPECTIVE

HABITS srl  
Via Privata Oslavia 17  
Milano 20134  
studio@habits.it  
tel. 02 89778546

#### PUBLISHER

Habits studio

#### PROJECT COORDINATOR

Diego Rossi  
Ilaria Vitali  
Germana Lunghi

#### WRITERS

Diego Rossi  
Ilaria Vitali  
Germana Lunghi

#### DIGITAL IMAGING AND PAGING

Germana Lunghi  
Lorenzo Simonella

#### PHOTO

Lorenzo Gecchelin

#### OTHER CONTRIBUTORS

Innocenzo Rifino  
Mauro Piatti  
Alessandro Crespi  
Selma Antonellini  
Elena Assante

# HABITS



For more info surf on [www.habits.it](http://www.habits.it)