

A hand is shown holding a glowing vertical rod. The rod is illuminated from within, creating a bright, warm light that contrasts with the dark blue background. The hand is positioned in the lower left, with fingers wrapped around the rod. The light from the rod casts a soft glow on the hand and arm, highlighting the contours of the skin. The overall composition is minimalist and evocative, suggesting themes of light, touch, and human interaction with technology.

vol. 1

HABITS

PERSPECTIVE

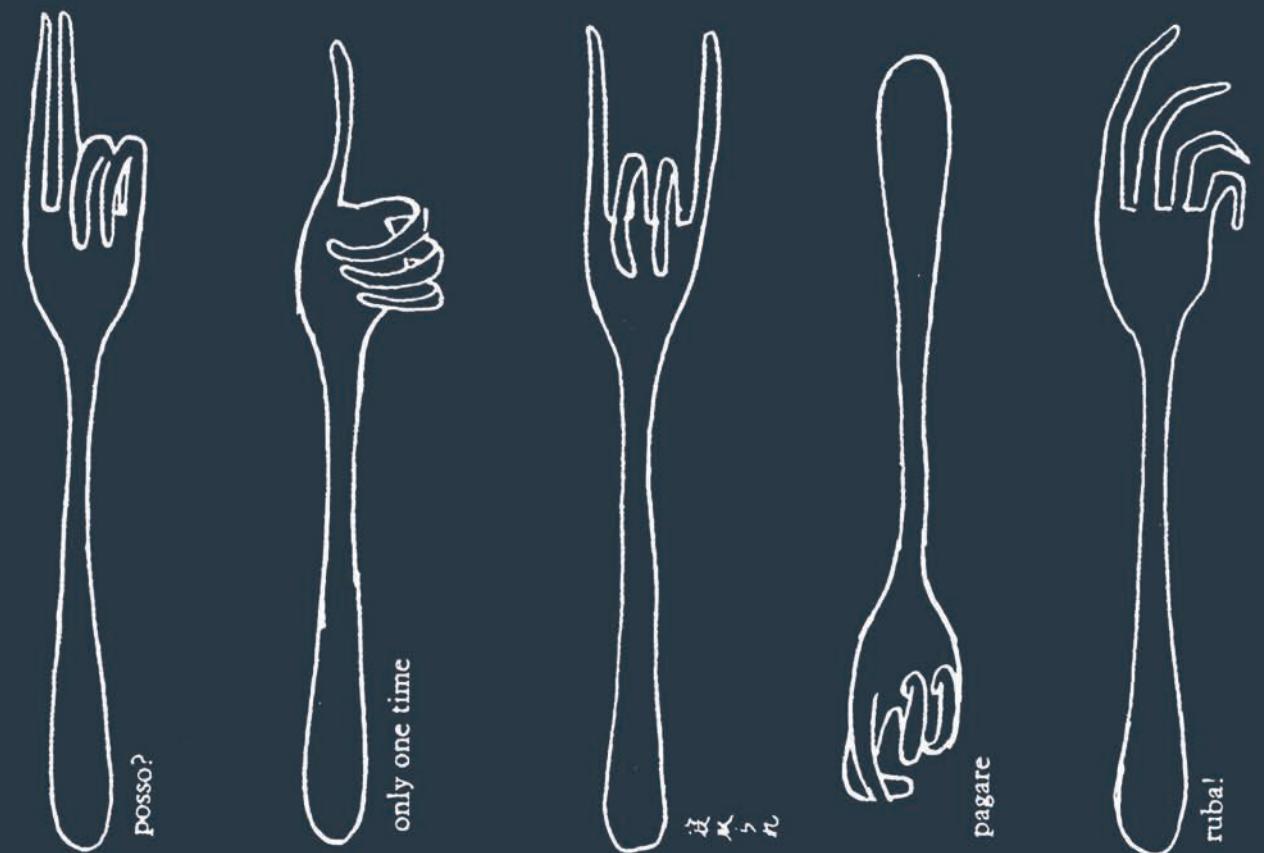
IL GESTO

Introduction / Language of gestures / Gestures of technology / Elastica

BRUNO MUNARI

*“La semplificazione è il
segno dell’intelligenza”*

“Simplification is the sign of intelligence”

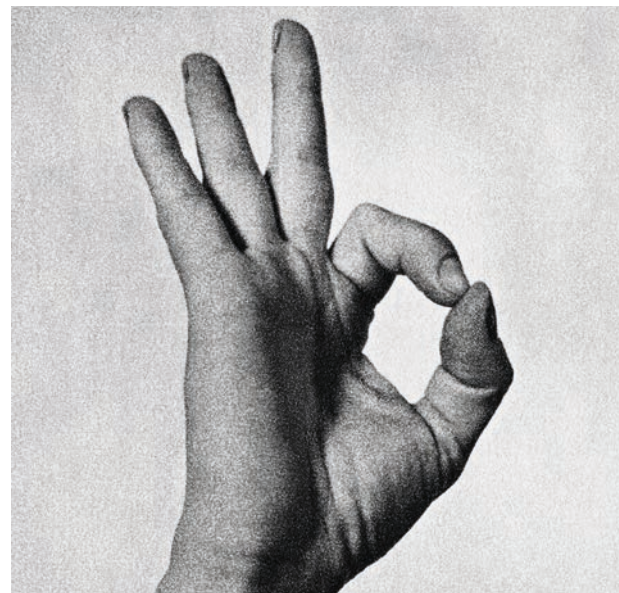


CONTENTS



1. Introduction

Wonder of gestures 8
Gesture etymology 11



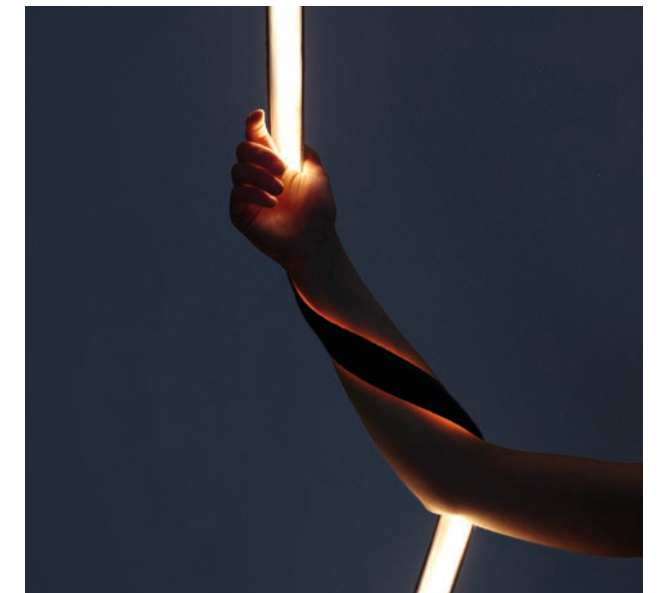
2. Language of gestures

Gestures typologies 12
Emblematic gesture of Italian culture 14
Designers' gestures 16



3. Gesture of technology

Gestures of technology 18
Habits' gestures 22
Physical computing and interaction design 24



4. Elastica

Elastica 26
Elastica's gestures 34
What is inside? 38
Making glossary 42

TO THE READER

al lettore

If you look up the word 'perspective' in the dictionary, you will find several meanings. The first refers to geometry, in which perspective offers the graphic rules for constructing a two-dimensional representation analogous to the direct vision of the object. In theatre language, perspective is defined as the scenography that simulates an environment; from here, it is easy to move towards the broader figurative sense where it indicates the point of view.

Calling this publication HABITS' PERSPECTIVE therefore seemed appropriate to summarize the objective of this booklet, which aims at providing a particular perspective on design themes of our interest and experimentation, treated in a language that belongs to us. Each volume is meant to offer an overview, though not exhaustive, of a topic that we have had the opportunity to study in depth through our work and that we believe reflects our way of doing design. We have chosen to recount only one theme at a time, so that each topic is given the necessary space to allow us to digress and associate freely, giving up brevity in favour of calmer, more passionate communication. The in-depth analysis, the background and captions contribute to making the readers part of the project atmosphere, leading them through the lines of thought that led to the genesis of the project and making them witness how sometimes non-linearity represents the shortest way to reach the objective. We have not set for ourselves a deadline, but in indicating this as the first volume we resolved to produce a follow-up.

The term "perspective" is also used to indicate a wide, straight city street, and we hope that this booklet will be the first step on a similar path.

Consultando il dizionario alla voce "prospettiva" si trovano diversi significati. Il primo fa riferimento alla geometria, nella quale, la prospettiva offre le regole grafiche per costruire una rappresentazione bidimensionale analoga alla visione diretta dell'oggetto. Con prospettiva, nel linguaggio teatrale, viene così definito l'impianto scenografico che simula un ambiente. Da questo ultimo significato è facile spostarsi al più ampio senso figurato dove la prospettiva indica un punto di vista.

Chiamare questa pubblicazione HABITS' PERSPECTIVE ci è sembrato pertanto idoneo a riassumere l'obiettivo di questo opuscolo che vuole essere un punto di vista particolare su temi di progetto di nostro interesse e sperimentazione. Ogni volume vuole essere una panoramica, non esaustiva, di un argomento che attraverso il nostro lavoro abbiamo avuto modo di approfondire e che riteniamo si rifletta sul nostro modo di fare design.

Abbiamo scelto di raccontare un solo tema alla volta affinché ogni argomento avesse lo spazio necessario per permetterci digressioni e associazioni libere, rinunciando alla brevità, in favore di una comunicazione più calma e appassionata. Gli approfondimenti, i retroscena, così come le parti più didascaliche, contribuiscono a rendere partecipe il lettore dell'atmosfera progettuale, conducendolo per le linee di pensiero che hanno portato alla genesi del progetto e rendendolo testimone di come talvolta la non-linearità sia la strada più breve per raggiungere l'obiettivo. Non ci siamo dati una scadenza, ma nell'indicare questo come il primo volume, abbiamo voluto imporci un seguito. Il termine "prospettiva" viene anche utilizzato per indicare una strada di città larga e dritta, ci auguriamo che questo opuscolo possa essere il primo passo di un percorso analogo.

Capriccio with fountains, Fernandino Galli Bibiena, attributed to (Italy, 1657-1743)
Ink wash. Image 38 x 32.5 cm.



THE WONDER OF GESTURES

La meraviglia della gestualità

What could be simpler than a gesture to communicate a message? As a matter of fact, what we witness in gestures is a physical activity, concrete and observable, whose purpose is the communication of a content. The encounter between two spheres as distant as the materiality of the body and the abstractness of thought finds in the gesture a point of synthesis.

In the Italian culture, gestures themselves represent a real language characterised by its own specific grammar, rules and meanings. This intrinsic knowledge is transferred into what we design every day. As designers, we are not only called to design physical and tangible artifacts but also gestures, actions that people must perform to make objects work properly. Our challenge is to transform a simple, daily gesture into something magical and extraordinary through design, involving the user on an emotional level.

A successful product is nothing but a set of gestures well studied and chosen, from the first pencil sketch to the actual use. For this reason, we would like to dedicate the first edition of this booklet to the theme of "gesture". In this volume you will find stories of connections, people and objects, all seen from our own perspective.

Cosa c'è di più semplice di un gesto per comunicare un messaggio? Nel gesto assistiamo ad un'attività fisica, concreta e osservabile, il cui scopo è la comunicazione di un contenuto. L'incontro tra due sfere così distanti, come la fisicità del corpo e l'immaterialità del pensiero, trova nel gesto un punto di sintesi.

Nella cultura italiana, i gesti stessi rappresentano un vero e proprio linguaggio fatto di una specifica grammatica, di regole e significati. Questa conoscenza intrinseca viene trasferita in ciò che progettiamo ogni giorno. Come designer non siamo solo chiamati a progettare artefatti fisici e tangibili ma anche gesti, azioni, che le persone devono compiere per far funzionare correttamente gli oggetti. La nostra sfida è quella di trasformare un semplice gesto quotidiano in qualcosa di magico e straordinario attraverso il design, coinvolgendo l'utente a livello emotivo ed istintivo.

Un prodotto di successo non è altro che un insieme di gesti ben studiati e scelti, dal primo schizzo a matita fino all'utilizzo vero e proprio. Per questo motivo vogliamo dedicare il primo volume al tema del "gesto", in queste pagine troverete storie di connessioni, persone e oggetti tutti visti dalla nostra prospettiva.



Gesture

/ˈdʒɛstʃə/

Gestures are movements that express or emphasize ideas, sentiments, attitudes, and expressions. These movements accompany us while we talk, enriching what we say, adding an important layer of non-verbal meaning to every discussion.

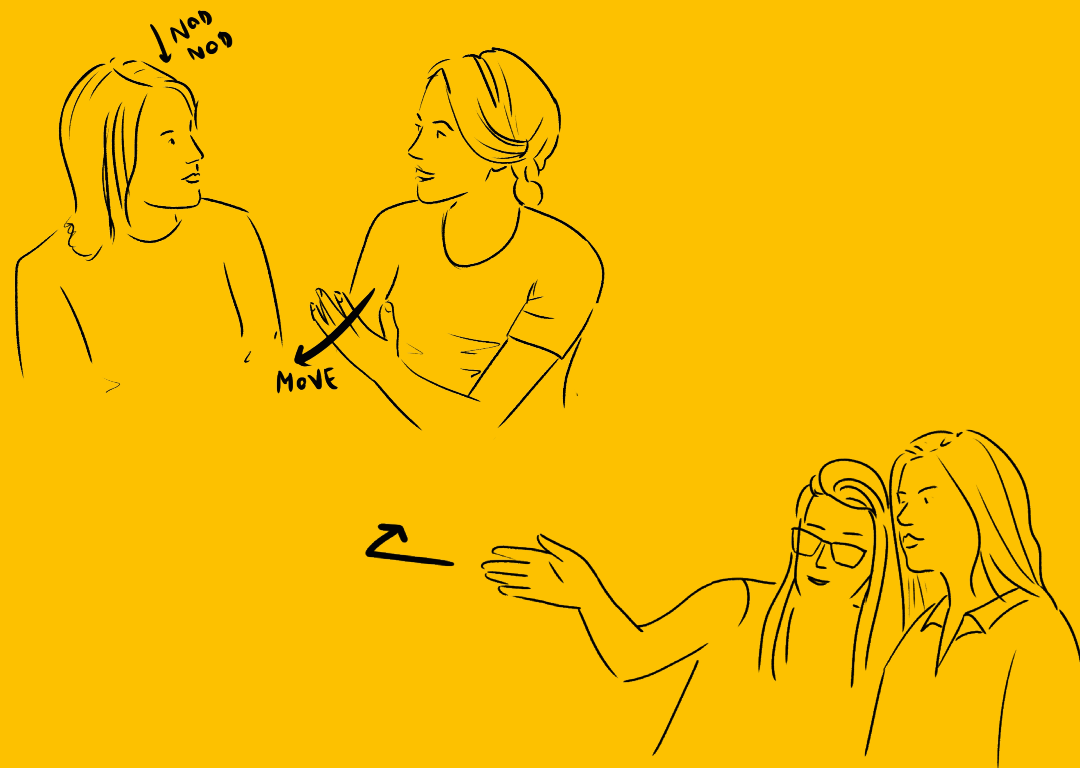
I gesti sono movimenti che esprimono o sottolineano idee, sentimenti, atteggiamenti ed espressioni. Questi movimenti ci accompagnano mentre parliamo, arricchendo ciò che viene detto, aggiungendo un importante strato di significato non verbale ad ogni discussione.

Gestures classification

Classificazione dei gesti

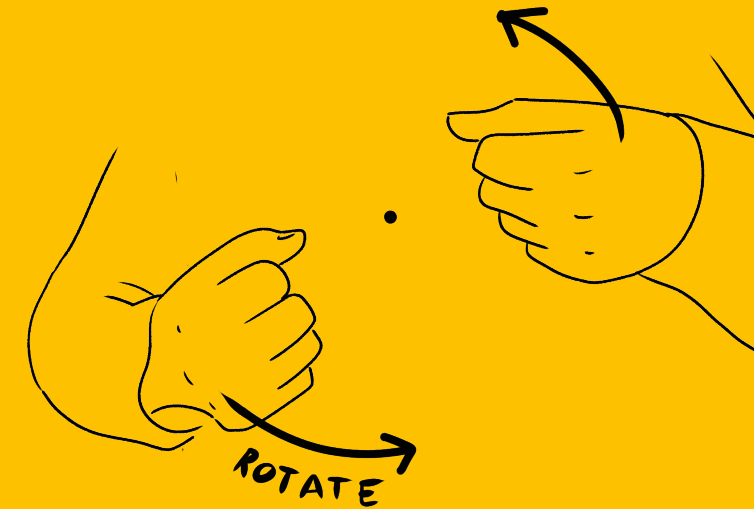
David McNeill, a well-known psychologist and writer specialising in scientific research in psycholinguistics, classified in his book "Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought" the gestures we use daily in speech into four different categories: deictic, rhythmic, iconic and metaphorical.

David McNeill, noto psicologo e scrittore specializzato nella ricerca scientifica in psicolinguistica, nel suo libro "Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought" classificò i gesti che utilizziamo quotidianamente nel parlato in quattro differenti categorie: deittici, batonici, iconici e metaforici.



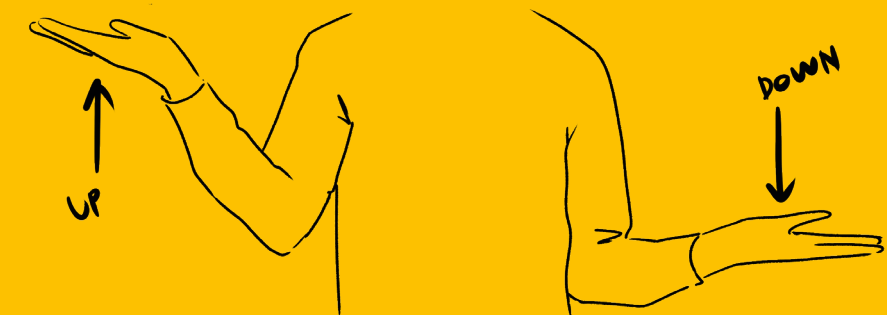
"Deictics" and "Beats" gestures serve a "pointing" purpose and they emphasize elements of a conversation, keeping the rhythm and flow.

I "Deittici" e i "Batonici" sono gesti indicativi che sottolineano elementi di una conversazione, mantenendo il ritmo e il flusso.



"Iconic" gestures directly mimic what we want to say.

I gesti "Iconici" imitano direttamente ciò che vogliamo dire.



"Metaphoric" gestures give a concrete form to abstract concepts.

I gesti "Metaforici" donano una forma per rappresentare concetti astratti.

Emblematic gestures of Italian culture

Gesti emblematici della cultura italiana

Certain gestures have such a precise meaning that they can be used in place of words. These gestures are called Emblems, and they can either replace words or be used in addition to them. There are emblems that are globally accepted, such as the "OK" sign, or nodding to say "yes". Some other emblematic gestures, however, are only recognized and used within specific communities of people. This is the case of the numerous gestures used by Italians, which form a rich, non-verbal grammar of signs that sometimes leave foreigners puzzled. In 1963, Bruno Munari wrote the book "Supplemento al dizionario italiano", which offers a collection of the most commonly used gestures within the Italian and Neapolitan culture, and can be considered a useful guide for foreigners.

Ci sono alcuni gesti che hanno un significato così preciso che possono essere usati al posto delle parole. Questi gesti si chiamano Emblem, e possono sostituire le parole o essere usati in aggiunta ad esse. Ci sono emblem che possono essere compresi a livello globale, come il segno "OK", o annuire per dire "sì". Ma esistono anche gesti emblematici che sono riconosciuti e utilizzati solo all'interno di specifiche comunità di persone. È il caso dei numerosi gesti usati dagli italiani, che formano una ricca grammatica non verbale di segni che tal volta lasciano perplessi gli stranieri. Bruno Munari nel 1963 ha scritto un libro "Supplemento al dizionario italiano" che offre una raccolta dei gesti più comuni della cultura italiana, e può essere considerato una valida guida per gli stranieri.

A book from our library

Un libro dalla nostra libreria



Bruno Munari, 1963
"Supplemento al dizionario italiano" - Corraini editore

Which gestures would an Italian designer use?

Quali gesti userebbe un designer italiano?



Big questions *Grandi interrogativi*

“Why that shape?” *“Perché quella forma?”*
“What does this part do?” *“Cosa fa questo componente?”*

This iconic gesture is used when asking questions: What? Why? How? Where?
The tips of all fingers are brought together and the hand is shaken up and down.

Questo gesto iconico si usa quando si fanno domande: Cosa? Perché? Come? Dove?
Le punte di tutte le dita sono unite e la mano viene scossa su e giù.

No more *Finito*

“Do you have another idea?” *“Hai un'altra idea?”*
“No, that was the last one” *“No, quella era l'ultima”*

The hand rotates on the wrist from right to left: the gesture indicates that something is finished, it is not there anymore, it is missing or not known.

La mano ruota sul polso da destra a sinistra: il gesto indica che qualcosa è finito, non c'è più, manca o non si sa.

So and so *Così così*

“Is this the final shape?” *“È questa la forma finale?”*
“Almost, I want to make some improvements” *“Quasi, voglio fare alcuni miglioramenti”*

The open hand swings left and right on the wrist to imply that something is neither very good nor very bad.

La mano aperta oscilla a sinistra e a destra sul polso per indicare che qualcosa non è né eccellente né pessimo.

Perfect! *Perfetto!*

How did the presentation go?
Perfectly smooth!
Come è andata la presentazione?
Perfettamente liscia!

When something has gone smoothly, without any complications the hand makes an upside-down OK sign and moves it horizontally following a straight line.

Quando qualcosa è andato liscio, senza alcuna complicazione, la mano fa un segno OK rovesciato e lo sposta orizzontalmente seguendo una linea retta.

Gestures of technology

I gesti della tecnologia

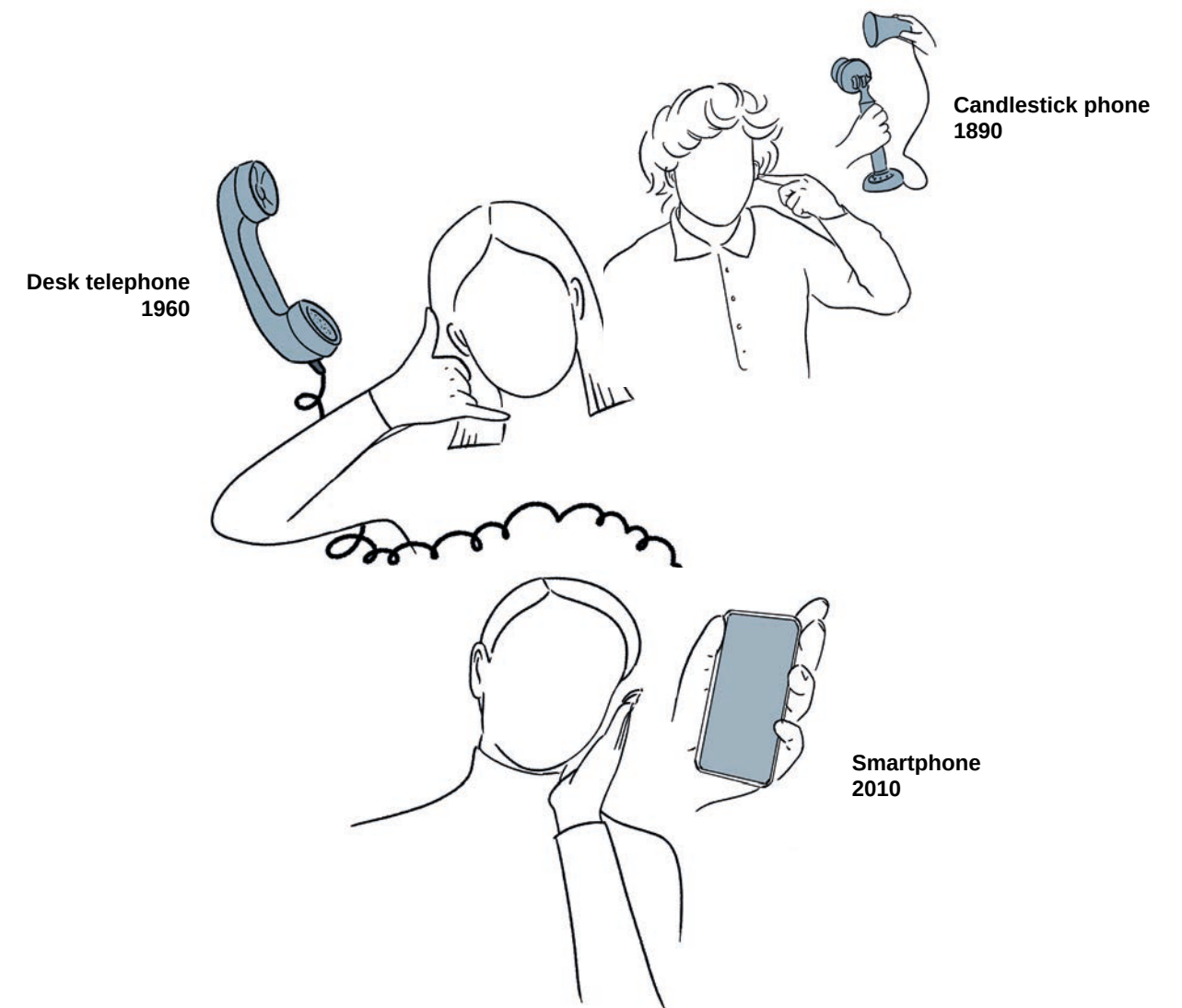
Technological evolution has always been deeply intertwined with human culture. As our products change, our habits and gestures evolve.

L'evoluzione tecnologica è sempre stata profondamente intrecciata con la cultura umana. Mentre i nostri prodotti cambiano, le abitudini e i gesti si evolvono.



Which gesture would you use for a phonecall?

Quale gesto useresti per una telefonata?



The phone call gesture mimics the shape of the telephone, so it is interesting to see its constant evolution over time. Nowadays, it is not so common among younger generations to use the "handset" gesture.

Il gesto di telefonare imita la forma del telefono, è interessante vedere la sua costante evoluzione nel tempo. Attualmente, tra le giovani generazioni ci sono persone che non usano più il gesto della "cornetta".



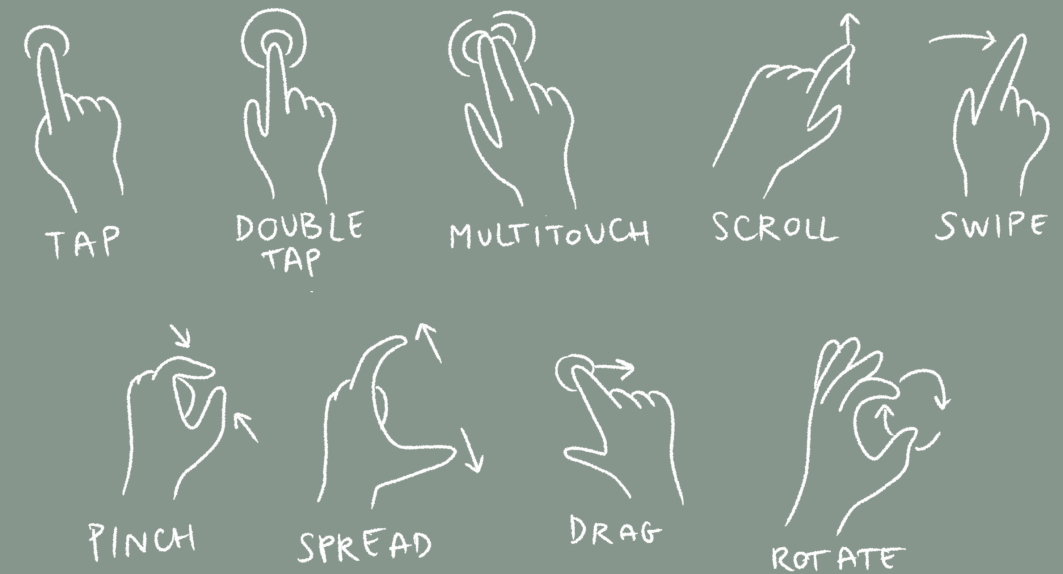
Calvin Coolidge, half-length portrait, standing, facing left, tipping his hat. 1924 Oct. 22

Why do we care about gesture?

Perché ci interessa il gesto?

For humans, gestures are the primordial form of communication that precedes the use of speech. Gestures enrich conversations with an additional layer of information and meaning. But when we want to “converse” with a product, gestures become our main form of communication and interaction.

Per gli esseri umani, i gesti sono la forma primordiale di comunicazione che precede l'uso della parola. I gesti arricchiscono le conversazioni con un ulteriore strato di informazioni. Ma quando vogliamo “conversare” con un prodotto, i gesti diventano la nostra principale forma di comunicazione ed interazione.



As industrial designers, we design objects at 360°, developing them in all their aspects, including the interaction modes.

“Interaction design” is the discipline that focuses on designing the interaction between users and products. The goal is to allow users to achieve their objectives in the best and most pleasant way. There are numerous interaction modes that can be used and integrated in everyday products.

Come designer progettiamo oggetti a 360°, sviluppandoli in tutti i loro aspetti, comprese le modalità di interazione. “Interaction design” è la disciplina che si dedica alla progettazione dell'interazione tra utilizzatori e prodotti. Lo scopo dell'interaction design è quello di progettare interfacce-prodotto in grado di essere utilizzate nel modo migliore e più piacevole da parte dell'utente. Ci sono numerose modalità di interazione che si possono integrare in molti oggetti quotidiani.

The widespread use of smartphones and touchscreens has normalized and “given a name” to a great variety of gestures, now commonplace in digital products.

But screens are not the only option to interact with everyday products, or even the most desirable or affordable one. As designers, we always try to keep an open mind to imagine how people may want to interact with the objects of the future.

L'uso diffuso di smartphone e touchscreen ha normalizzato e “dato un nome” a una grande varietà di gesti ora comuni nei prodotti digitali. Ma gli schermi non sono l'unica opzione per interagire con i prodotti con cui ci relazioniamo ogni giorno, e nemmeno la più desiderabile o conveniente. Come designer cerchiamo sempre di mantenere una mente aperta per immaginare come le persone vorrebbero interagire con gli oggetti del futuro.

Do you have an electronic product with a gesture you really appreciate?

Avete un prodotto elettronico con un gesto che davvero apprezzate?

The question can be easy, but if you think about it, the answer is not immediate. We asked the Habits Design team, and they told us about a few of their favorite interactions with everyday technology. Below it is possible to find the result of this experiment. ...and what are yours?

La domanda può essere facile, ma se ci pensate, la risposta non è immediata. Abbiamo chiesto al team di Habits Design e queste sono alcune delle loro interazioni preferite con la tecnologia quotidiana. Qui sotto è possibile trovare il risultato di questo esperimento. ...e quali sono le vostre?



"The double tap to visualize time becomes addictive"
"Il doppio tocco per visualizzare il tempo diventa un tic"

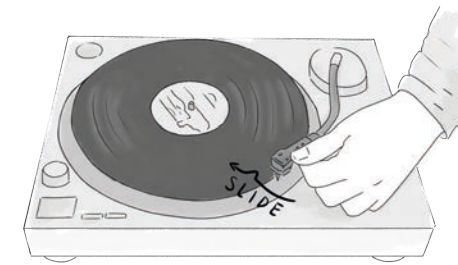
A.



"When there are actions that can be recognized by touching and used without looking"

"Quando ci sono azioni che possono essere riconosciute toccando senza guardare"

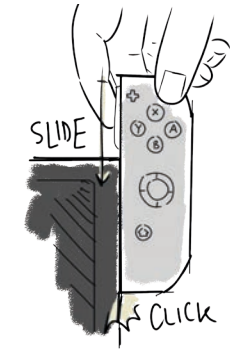
I.



"A gesture that makes me feel nostalgic"

"Un gesto che mi fa sentire nostalgico"

R.



"Gestures that feel natural and you know you are doing right"

"Gesti che sembrano naturali e sai di far giusti"

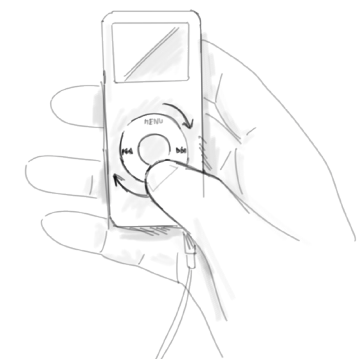
V.



"Interactive product edges: sliding the finger on the edge wakes the product up"

"Lati del prodotto interattivi: facendo scorrere il dito sul bordo si risveglia il prodotto"

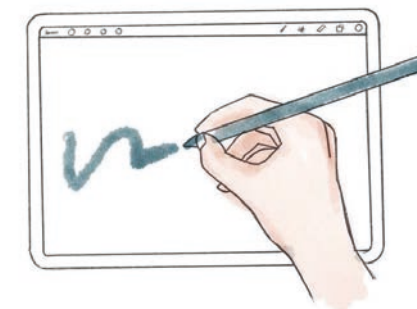
G.



"Gestures that become iconic"

"Gesti che diventano iconici"

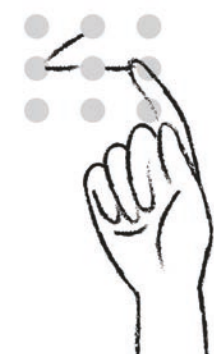
T.



"Interactive products that simulate analogic gestures"

"Prodotti interattivi che simulano gesti analogici"

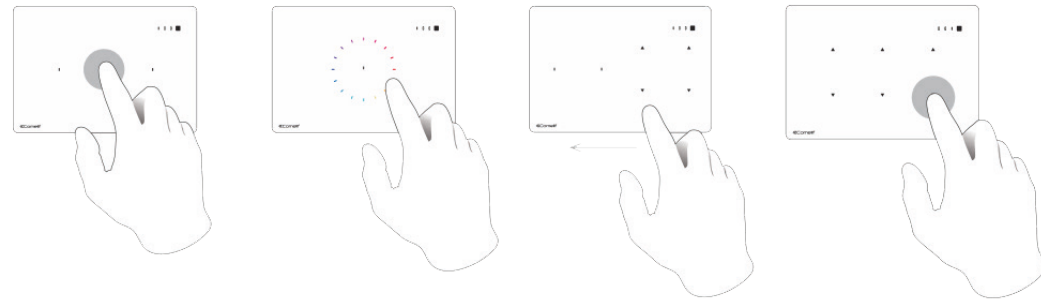
L.



"The dots are like magnets that follow the finger when unlocking the screen"

"I punti sono come magneti che seguono il dito quando si sblocca lo schermo"

M.



Physical computing and interaction design

Should we only interact through screens then? No! There is an entire field of robotics studies called "Physical Computing" that explores how physical devices could interact with the world around them. For example, using data from sensors, and interactive ways to respond to inputs such as motors, speakers, and lights.

At Habits, we are strongly oriented to "Interaction design", the field of industrial design that embraces the contamination of traditional mechanical products with electronics, computer devices, sensors, actuators and wearables. Our Lab is equipped with different machines, from 3D printers to PCB engravers, to make our interactive projects real. While designing, we create working prototypes so that new interactions and feedback can be tested with our clients and users. We use prototyping boards like Arduino, and code to simulate the desired behaviors.

Dovremmo allora interagire solo attraverso gli schermi? No! Esiste una specifica sottobranca della robotica chiamata "Physical Computing" che indaga le possibili interazioni tra dispositivi fisici/ elettronici e il mondo circostante.

In Habits siamo fortemente orientati all'Interaction design, il campo del design industriale che abbraccia la contaminazione di prodotti meccanici tradizionali con elettronica, dispositivi informatici, sensori, attuatori e wearables. Il nostro laboratorio è dotato di diverse apparecchiature, dalle stampanti 3D agli strumenti per fabbricazione di circuiti stampati, per rendere reali i nostri progetti interattivi. Durante la progettazione realizziamo prototipi funzionanti in modo che nuove interazioni e feedback ideati possano essere testati con i nostri clienti e utenti. Usiamo schede di prototipazione come Arduino e codice per simulare i comportamenti desiderati.



ONE, Habits x Comelit / Home Automation System / Patent of Innovation
Dynamic interface that recognizes gestures such as swipe, prolonged pressure, finger rotation

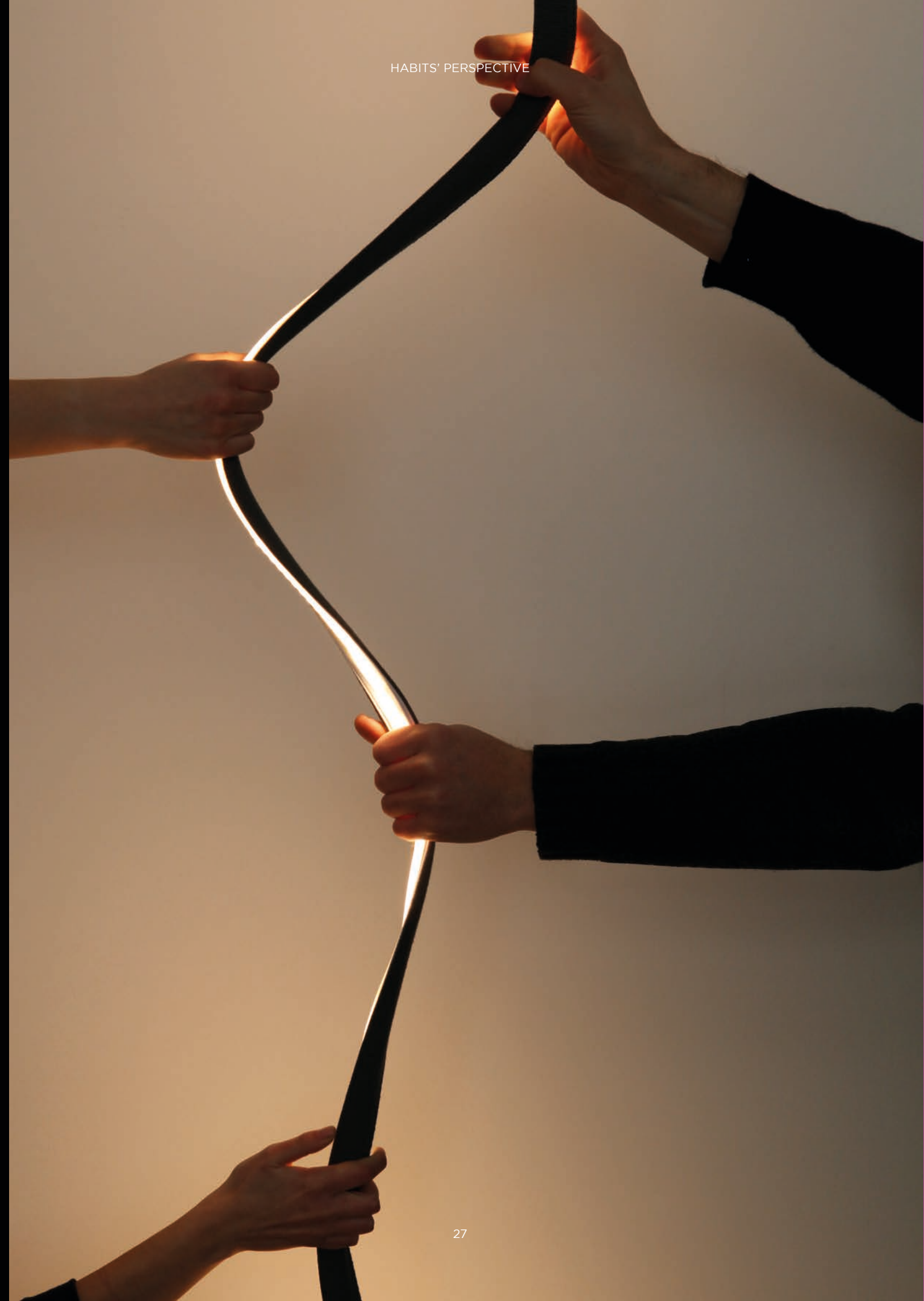
Interfaccia dinamica che riconosce i gesti come lo swipe, pressione prolungata, rotazione del dito

Light is soft, flexible and interactive

La luce è morbida, flessibile ed interattiva

"We had spools of elastic suspenders used for a prototype, and thinking about how to exploit their mechanical properties we thought that elasticity could become a metaphor for intensity for an innovative light modulation experience."

"Avevamo rocchetti di elastici per bretelle usati per un prototipo in laboratorio e, pensando a come sfruttarne le proprietà meccaniche, abbiamo trovato che l'elasticità potesse diventare una metafora dell'intensità per una innovativa esperienza di modulazione della luminosità."



ELASTICA

Habits edited by Martinelli Luce

Elastica is a flexible linear lamp for ceiling-floor installation composed by a heavy base together with the elastic stripe. It allows adaptability to different heights, as well as change in the inclination. Habits took care of every phase of the project, from ideation and prototyping phases to the engineering of its electronic and physical components. The switching on and off and the light intensity adjustment are possible through the natural interaction with the elastic fabric. The lamp is made of two-toned fabrics: on the one side the white textile diffuses the light of the strip led, on the other side, the colored Lycra strips mark colorful lines in the interiors.

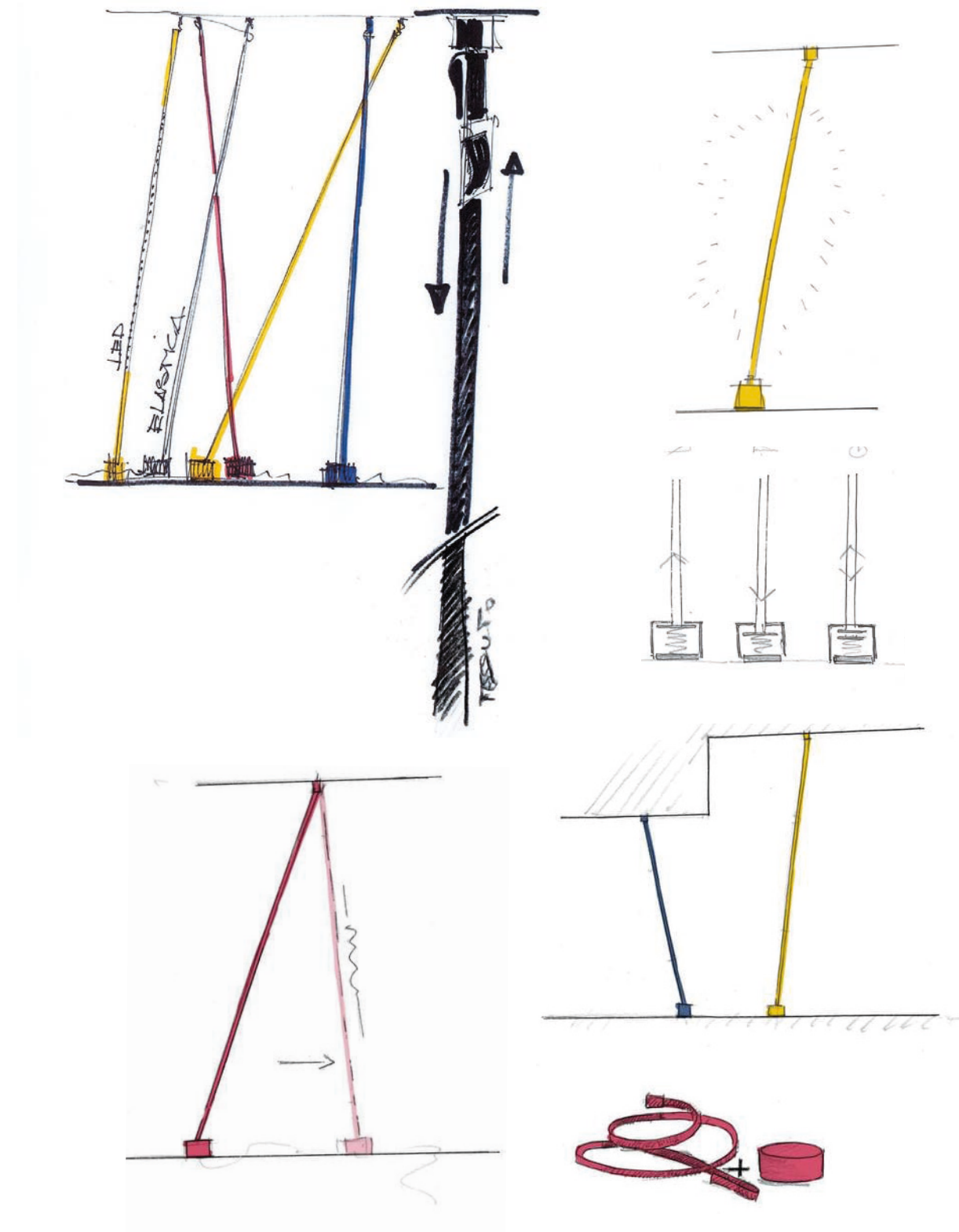
Elastica è una lampada lineare flessibile per l'installazione a soffitto-pavimento composta da una striscia di tessuto elastico e da una base che fa da contrappeso. La lampada permette l'adattabilità a diverse altezze, così come il cambio di inclinazione. Lo studio Habits si è occupato di ogni fase del progetto, dall'ideazione alla prototipazione, all'ingegnerizzazione dei componenti elettronici e fisici. L'accensione o spegnimento e la regolazione dell'intensità della luce è possibile attraverso l'interazione naturale con la striscia elastica. La lampada è realizzata con due tessuti diversi: da un lato la lycra bianca diffonde la luce dei led, dall'altro, le bande colorate disegnano e definiscono linee grafiche negli interni.





ELASTICA

HABITS' PERSPECTIVE

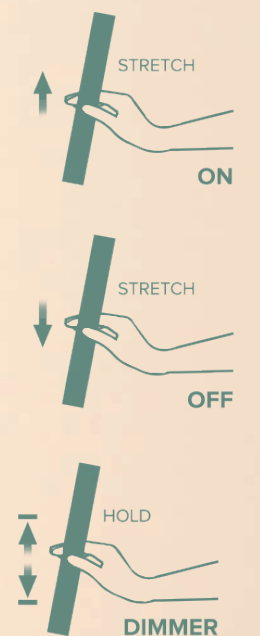


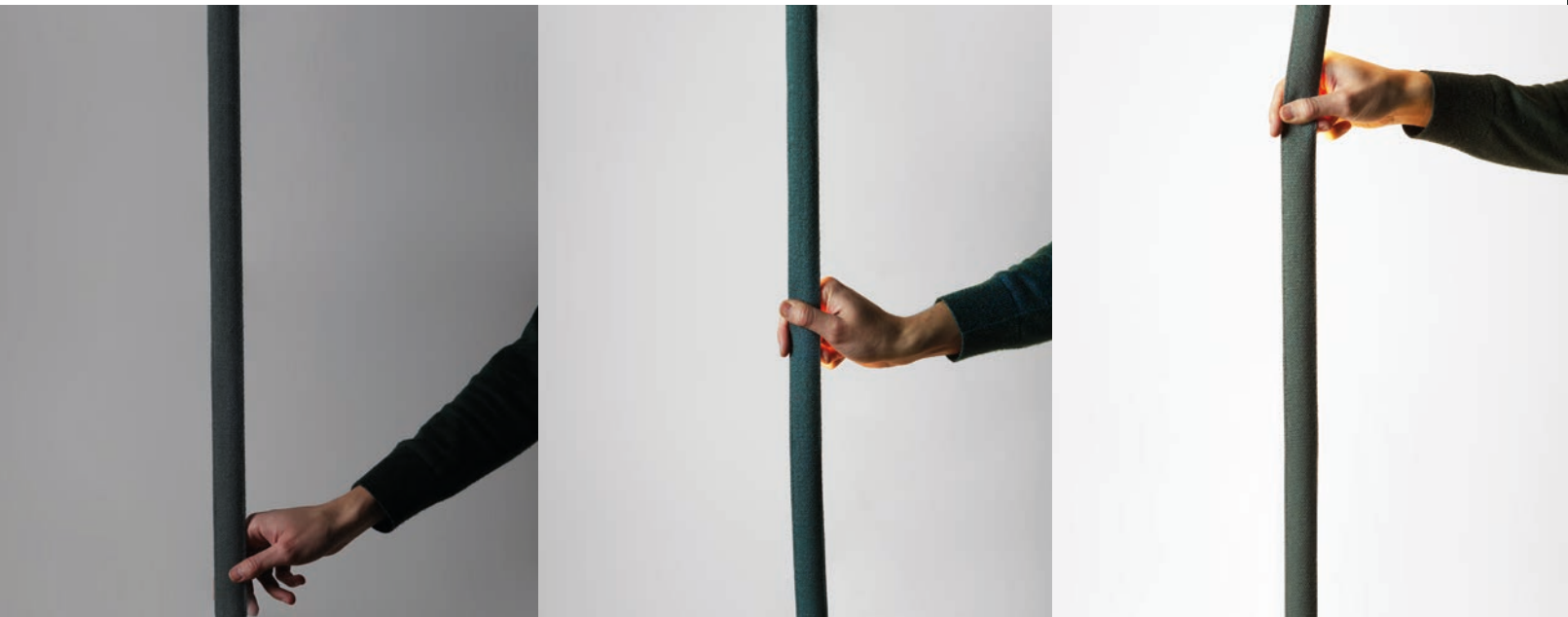
Elastica's gesture

I gesti di Elastica

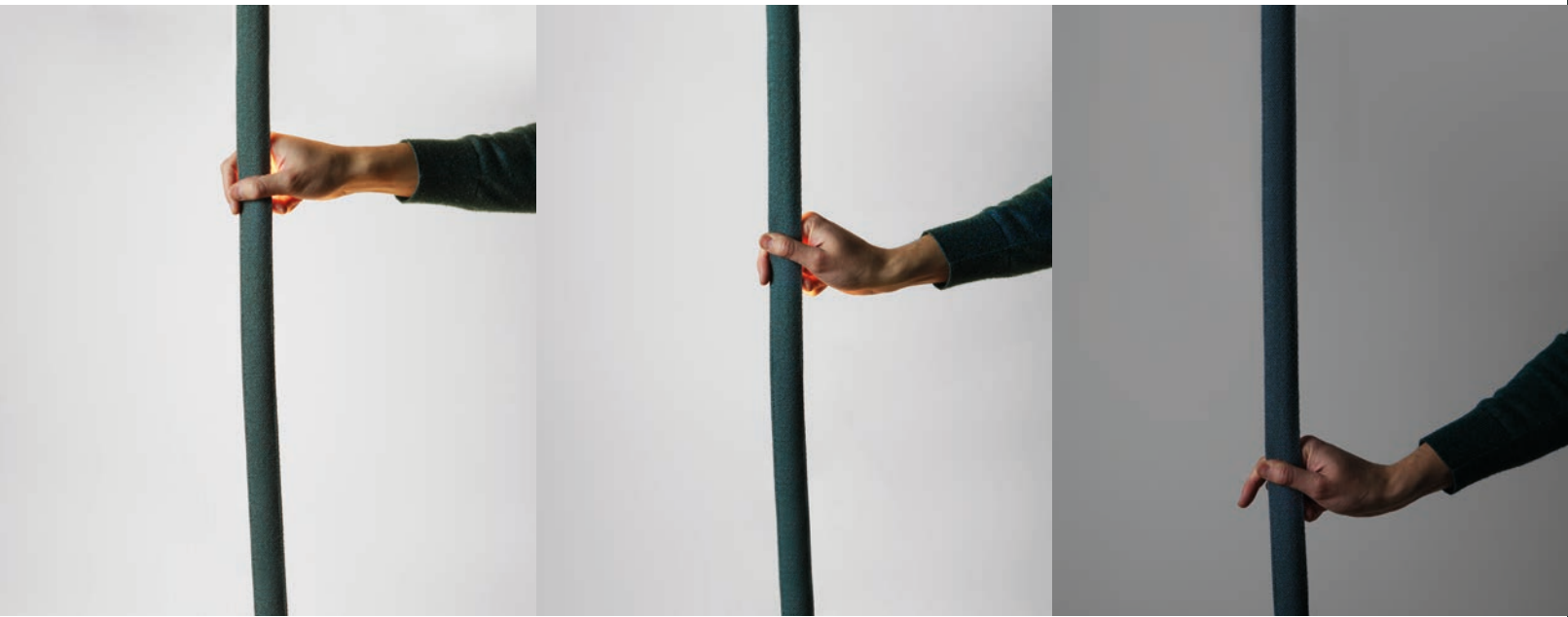


Elastica's movements, Xiaosu He / watercolors





DIMMER + / more brightness - più luminosità



DIMMER - / less brightness - meno luminosità

```
#include <Arduino.h>
#include "habitslibs/LOADCELL.h"

#define dacPIN 20
#define adc_data_pin A1
#define adc_clock_pin A0

/*Hard-coded values for first assessment test*/
const float onoff_vH = 0.3;
const float onoff_vL = -0.5
const float dimm_v = -1.2;
const float scale_v = 100000.0;
const int delay_r = 250;

const byte dimmv_min = 5; //Minimum light intensity

byte dimm_checker = 255; //Initial light intensity

bool onoff_stat = false; //Initial light state "off"
bool dimm_check = false;

long double timer = 0;

float reads = 0;
float tare = 0;

LOADCELL sensor1(adc_data_pin, adc_clock_pin);

void setup()
{
  pinMode(dacPIN, OUTPUT);
  analogWrite(dacPIN, LOW);

  delay(1000);

  tare = reads = (sensor1.read() / scale_v);
}

void loop()
{
  reads = (sensor1.read() / scale_v) - tare;

  if (dimm_check != true && timer != 0 && timer + delay_r < millis() && reads < dimm_v && onoff_stat == false)
  {
    dimm_checker = 1;

    onoff_stat = true;

    if (dimm_checker < 254)
      dimm_checker += 1;

    analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

    timer = 0;
    dimm_check = true;
  }

  if (timer == 0 && ((reads > 1) || (reads < dimm_v)))
  {
    timer = millis();
  }

  if (timer != 0 && timer + delay_r < millis() && reads > 1
```

```
&& dimm_check == false && onoff_stat == true)
{
  if (dimm_checker > dimmv_min)
    dimm_checker -= 1;

  analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

  timer = 0;
  dimm_check = true;
}

if (dimm_check == true && reads > 1 && onoff_stat == true)
{
  if (dimm_checker > dimmv_min)
    dimm_checker -= 1;

  analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

  timer = 0;
  dimm_check = true;
}

if (dimm_check == true && reads < dimm_v && onoff_stat == true)
{
  if (dimm_checker < 254)
    dimm_checker += 1;

  analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

  timer = 0;
  dimm_check = true;
}

if (timer != 0 && timer + delay_r < millis() && reads < onoff_vH && reads > onoff_vL)
{
  onoff_stat = (!onoff_stat);

  analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

  timer = 0;
  dimm_check = false;
}

if (timer == 0 && reads < onoff_vH && reads > onoff_vL && dimm_check == true)
{
  timer = 0;
  dimm_check = false;
}

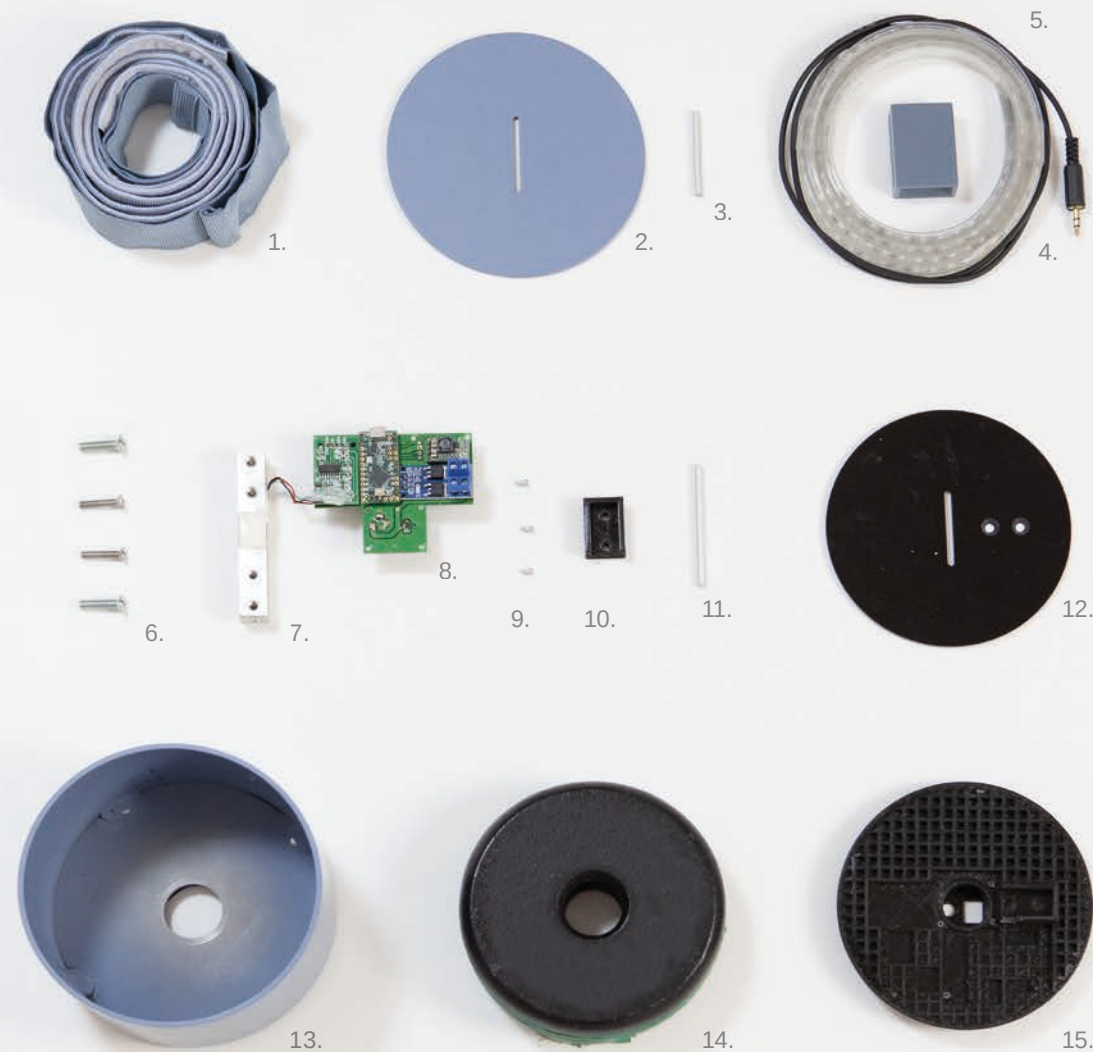
if (timer != 0 && timer + delay_r < millis() && reads < dimm_v && onoff_stat == true)
{
  if (dimm_checker < 254)
    dimm_checker += 1;

  analogWrite(dacPIN, dimm_checker * onoff_stat);

  timer = 0;
  dimm_check = true;
}
}
```


What is inside the prototype?

Cosa c'è dentro il prototipo?



ELASTIC BAND

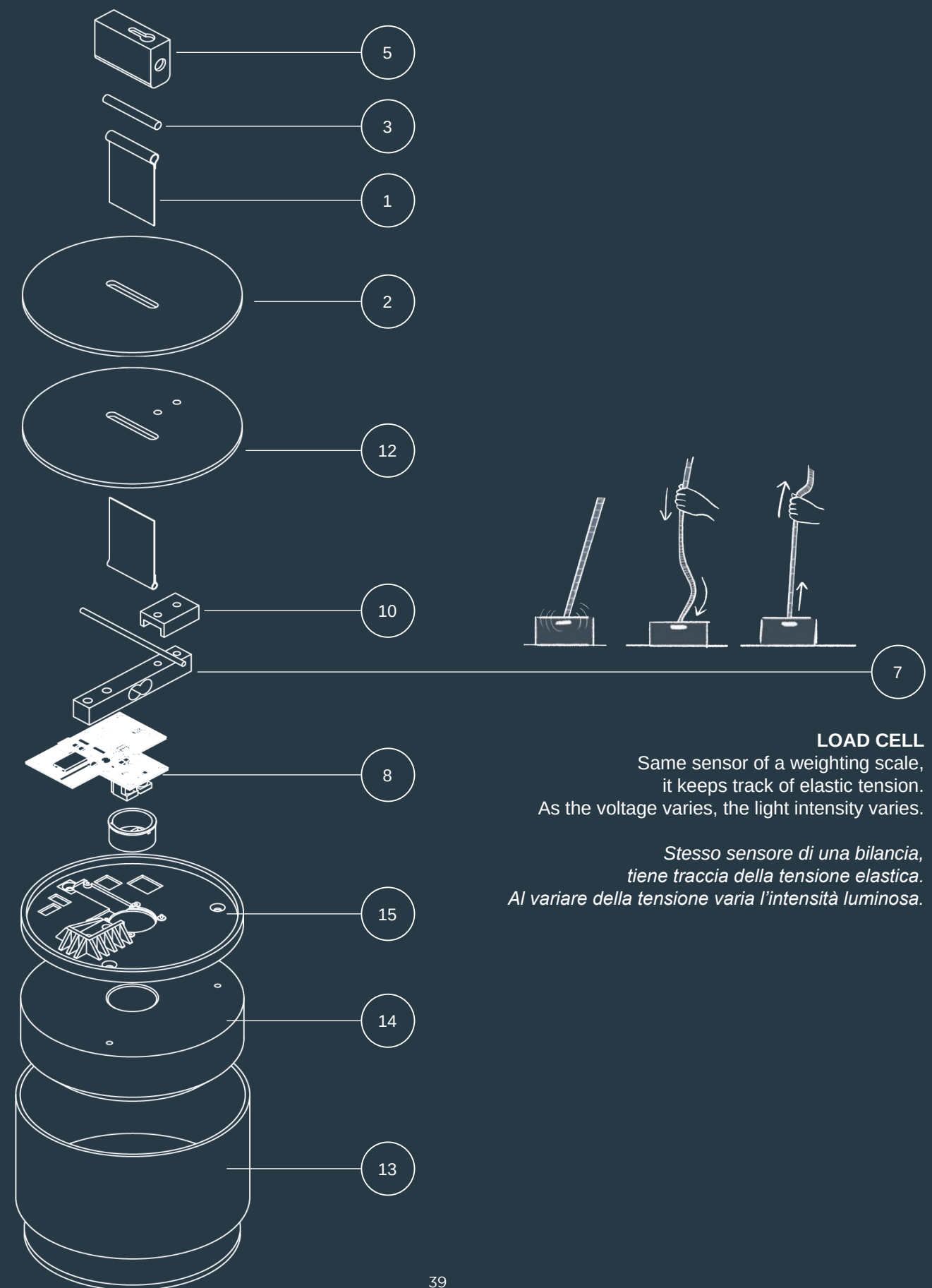
1. hand sewing elastic band
2. base cover
3. upper band block
4. led stripe
5. ceiling hook

ELECTRONICS

6. load cell screws
7. load cell
8. electronics
9. electronics screws
10. electronics block
11. lower band block
12. laser cut sensor cover

BASE

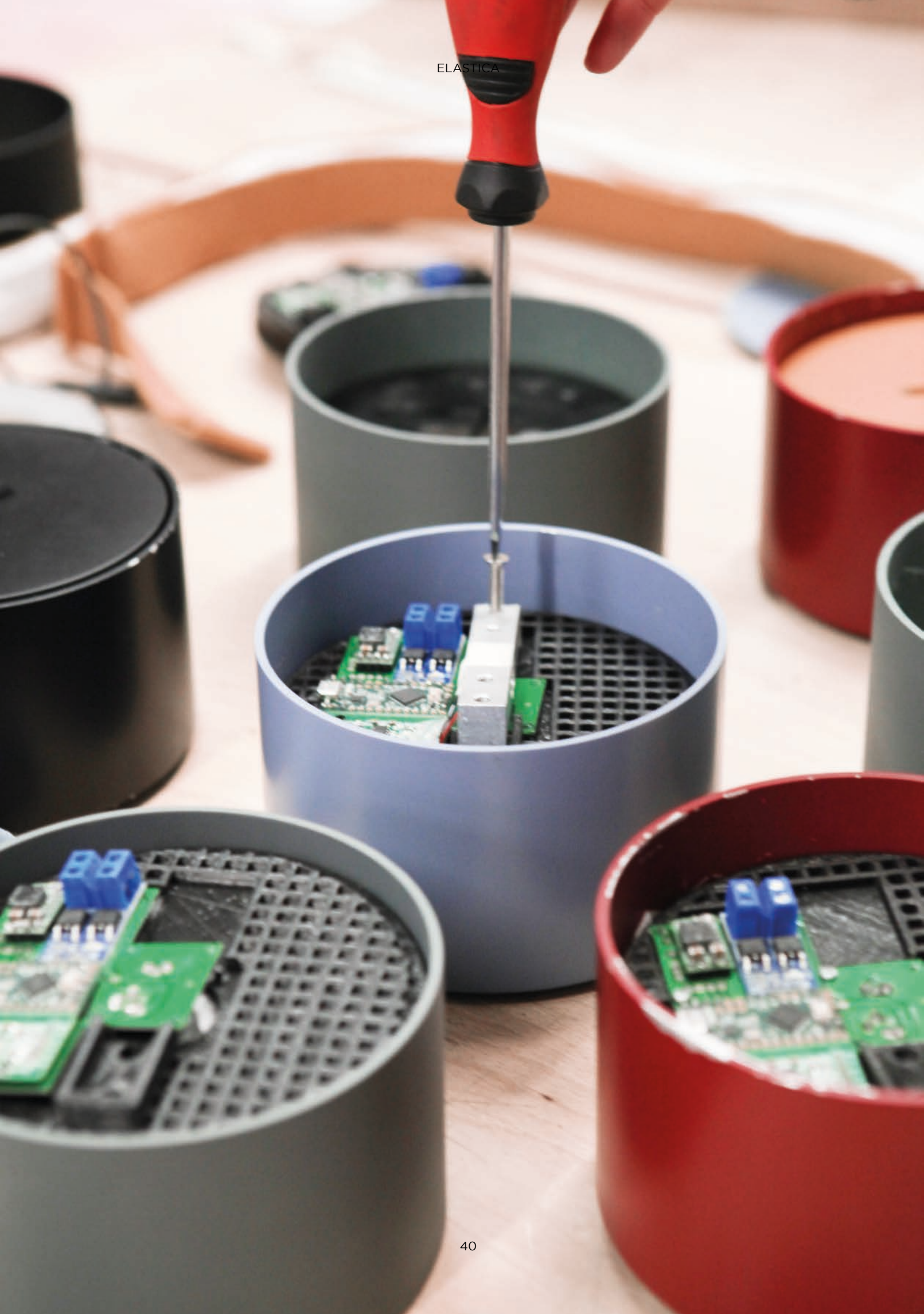
- 13. base
- 14. weight
- 15. 3D print electronics case



LOAD CELL

Same sensor of a weighting scale,
it keeps track of elastic tension.
As the voltage varies, the light intensity varies.

*Stesso sensore di una bilancia,
tiene traccia della tensione elastica.
Al variare della tensione varia l'intensità luminosa.*



ELASTICA

Glossary of making

Arduino /ɑːduɪnoʊ/

Open-source electronics platform or board and the software used to program it. Arduino is designed to make electronics more accessible to artists, designers, hobbyists and anyone interested in creating interactive objects or environments.

Piattaforma o scheda elettronica open-source e software utilizzato per programmarla. Arduino è progettato per rendere l'elettronica più accessibile ad artisti, designer, hobbisti e chiunque sia interessato a creare oggetti o ambienti interattivi.

Led stripe /ləd striːp/

Flexible circuit board populated by surface mounted light-emitting diodes (SMD LEDs) and other components.

Circuito flessibile composto da diodi emettitori di luce montati in superficie (LED SMD) e altri componenti.

Load cell /ləʊd sɛl/

Force transducer. It converts a force such as tension, compression, pressure, or torque into an electrical signal that can be measured and standardized. As the force applied to the load cell increases, the electrical signal changes proportionally.

Trasduttore di forza. Converte una forza come tensione, compressione, pressione o coppia in un segnale elettrico che può essere misurato e standardizzato. Quando la forza applicata alla cella di carico aumenta, il segnale elettrico cambia proporzionalmente.

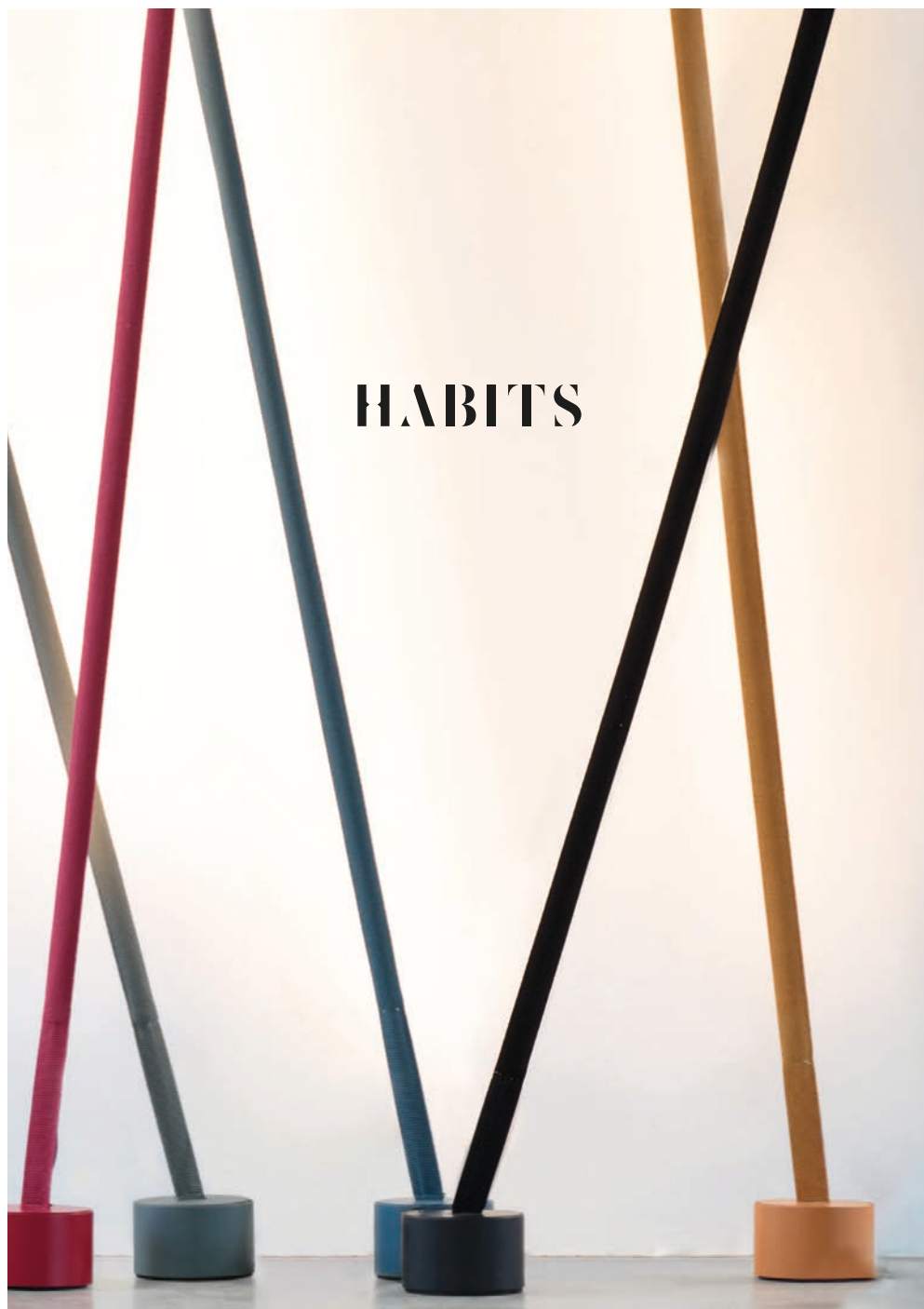
Lycra /'laɪ.krə/

Brand name for a type of material that stretches, used especially for making clothes that fit very tightly.

Nome commerciale per un tipo di materiale sintetico, usato specialmente per fare vestiti aderenti.



For more info surf on habits.it



HABITS