

The Good Life

BUSINESS | CULTURA | DESIGN | ARCHITETTURA | MODA | VIAGGI | LIFESTYLE | N° 13 APRILE-MAGGIO 2018 | BIMESTRALE | 7 €

La prima rivista ibrida business & lifestyle

Mega City

**STOCCOLMA, DOVE
TUTTO È PROGETTO**

The Good Practice

**OLTRE LA SOSTENIBILITÀ
CON IL CRADLE TO CRADLE**

The Good Direction

**CITTÀ DEL MESSICO
WORLD DESIGN CAPITAL 2018**

The Good Speed

**COME SI DISEGNA
UNA SUPERCAR**

The Good Art

**IL SOTTILE CONFINE
TRA ARTE E DESIGN**

The Good Spots

**RISTORANTI,
HOTEL E GALLERIE**

**NUMERO
SPECIALE**

**100%
DESIGN**

**Good
design
is good
business**



Extremely addictive



The Global Grad Show



Futuro senza limiti

La sperimentazione non si ferma mai. Lo dimostrano i progetti dei giovani premiati all'ultima Dubai Design Week.

di Antonella Zaccuri

La terza edizione, lo scorso novembre, della Design Dubai Week (realizzata da Art Dubai Group) è stata un caleidoscopio di iniziative. Dubai Design District (d3) in poco tempo ha saputo raggruppare 7 000 addetti ai lavori, 415 partner creativi e 40 showroom di designer nazionali e internazionali. Oggi nel mondo arabo è il punto di riferimento per architetti, designer, ma anche semplici appassionati. Tutti gli eventi sono gratuiti, il che dimostra l'intenzione di coinvolgere il maggior numero di persone possibile, anche tra i non addetti ai lavori. Downtown Design, arrivata alla quinta edizione, è invece il lato più commerciale della Design Week di Dubai: vanta un indotto di 150 aziende provenienti da 25 Paesi, tutti proiettati verso Expo 2020, che vedrà la città attraversata da un'ondata di turismo non convenzionale e che sta mettendo in campo le migliori risorse emiratine come l'artigianalità, la tradizione e la valorizzazione delle imprese locali. Abwab (che in arabo significa "porte") è il padiglione progettato da Fahed + Architects ed è stato l'epicentro dei *talk*, moderati dall'architetto anglo-ghanese David Adjaye (v. *articolo a pag. 66*), con una giuria internazionale che ha selezionato 101 progetti di design provenienti da Nord Africa, Medio Oriente e Sudest asiatico. Insomma, siamo dall'altra parte del mondo della progettazione, quella meno battuta e forse per questo più interessante. Ma l'evento autentico, quello più frequentato dai chi va a caccia dei grandi nomi del domani, è stato il Global Grad Show.



1

No profit

Alla sua terza edizione, The Global Grad Show è un'iniziativa no profit ideata, diretta e coordinata dal designer e curatore statunitense Brendan McGetrick. È la selezione più importante al mondo delle università di design o, meglio, dei loro progetti più ambiziosi. Circa 200 prototipi selezionati, 92 università, 43 Paesi. Tre, invece, le sezioni: Empower, Connect, Sustain. Temi di grande attualità, ma declinati in chiave sperimentale. Gli studenti selezionati hanno lavorato su soggetti socialmente impattanti: disabilità, violenza, malattia, povertà, privazione della libertà, penuria di risorse naturali. Ma anche sneaker biodegra-

Quello che sorprende qui è la circolazione di idee che individuano bisogni inappagati, reali e virtuali.

abili, app social per organizzare feste spontanee, giochi per tablet che mirano a sensibilizzare i bambini sul consumo consapevole. E persino progetti che sconfinano nella terapia emotiva. Ogni anno, quello che sorprende qui è la circolazione di idee che individuano bisogni inappagati, reali e virtuali. Il Progress Prize (novità dell'ultima edizione) è stato assegnato alle designer polacche Ewa Dulcet e Martyna Świerczyńska. Il loro progetto si chiama *MIKO+* ed è una colle-

1. L'INGRESSO DI THE GLOBAL GRAD SHOW 2017. LA PROSSIMA EDIZIONE SARÀ A NOVEMBRE 2018.
2. *ALL PET SHOE*, LE SCARPE SPORTIVE COMPLETAMENTE RICICLABILI DI JULES MAS.
3. YI-FEI CHEN HA PROGETTATO *TEAR GUN*, UNA "PISTOLA EMOZIONALE" CHE SPARA LACRIME.

zione di gioielli fisioterapici, efficaci come tutori per chi ha subito traumi al polso o sindrome del tunnel carpale, un problema sempre più diffuso dato l'uso compulsivo di tastiere e touch screen. La collezione al momento comprende sette pezzi in ottone dorato e composito acrilico minerale. Una sofisticata combinazione tra funzioni terapeutiche ed estetiche, tra medicina e lifestyle.

Tra le menzioni d'onore, *Nonliving Stakeholders*, della designer coreana Sungmy Kim, che incoraggia a considerare gli oggetti come persone, a partire da un sistema di credito sul clima in cui gli oggetti sono penalizzati o premiati per la loro impronta ecologica. Una versione individuale del Protocollo di Tokyo! Seguono: *Folks*, di Kevin Chiam, una serie di utensili da cucina per aiutare i non vedenti, e *The Reagiro*, dello svizzero (con studio a Londra) Reto Togni. Si tratta di una sedia a rotelle che consente di controllare il movimento con la parte superiore del corpo. Ed è anche bellissima.

Un nuovo mainstream

È evidente: il tasso di soluzioni di design nate da problematiche sociali, educative e ambientali è alto. Il che fa pensare subito ▶



4 domande a Brendan McGetrick

Fondatore e curatore del
Global Grad Show.

The Good Life: *Da quando ha fondato The Global Grad Show che differenze ha notato nei sistemi formativi dei vari Paesi?*

Brendan McGetrick: È difficile generalizzare, perché anche all'interno di un singolo Paese ci sono differenze significative tra le scuole. Per uno dei miei progetti preferiti, una via di mezzo tra una pala e un secchio per le donne che raccolgono sterco di vacca (solitamente con le mani) nell'India rurale, il designer ha vissuto con le donne destinatarie del suo oggetto per interpretare i loro bisogni. È una prassi diffusa nella ricerca accademica indiana.

TGL: *Su quali settori le scuole di design stanno puntando di più?*

B.M.: Sono impressionato da come s'interessino a migliorare la vita degli anziani, che saranno sempre di più. Anche l'accessibilità è una forte preoccupazione. In generale, l'orientamento dei progetti risponde a questioni a volte troppo vaste e complesse per una sola persona, istituzione o governo: cambiamenti climatici, crisi dei rifugiati, big data...

TGL: *Come si pongono le scuole di design nei confronti della ricerca?*

B.M.: Non è facile rispondere. Ogni scuola è unica, con una propria cultura accademica e di design. Alcune enfatizzano molto la sperimentazione e trattano il progetto finale come un sottoprodotto del processo di ricerca. Altre sono più concentrate sulla creazione di un oggetto bello, che possa vivere di vita propria e senza troppa ricerca alle spalle.

TGL: *Come definirebbe l'innovazione?*

B.M.: "Innovazione" è una parola abusata. La maggior parte della gente pensa che bastino soluzioni high-tech, la bibbia della Silicon Valley! The Global Grad Show è nato invece per far luce sull'innovazione che non dipende dalla ricchezza o dalla tecnologia. L'innovazione puramente tecnologica rafforza le disuguaglianze, dal momento che sono i Paesi e le società già ricche, sviluppate e potenti a ottenere il massimo beneficio dall'innovazione tecnologica. Un design innovativo invece propone diagnosi e cura. Identifica un'opportunità dove nessuno la vedeva o intercetta un'esigenza inespressa per poi suggerire una soluzione. E tutto questo è totalmente indipendente dalla tecnologia che viene utilizzata. ■

▶ alla formazione che questi giovani designer hanno avuto nelle loro università. L'impostazione formativa è davvero cambiata, al punto da portare avanti progetti che si allontanano dalla mera estetica applicata al disegno industriale, facendosi carico di potenziare l'impatto della ricerca sulla vita quotidiana.

Dal Politecnico di Milano, per esempio, è sbarcato a Dubai *Trabecular Tectonics* di Roberto Naboni, cofondatore del Laboratorio di architettura, computazione e tecnologia Actlab: un sistema di strutture leggere nato dalla ricerca sulle ossa. Esplorando come il modello della microstruttura biologica possa essere applicato al contesto architettonico, *Trabecular Tectonics* crea sistemi di costruzione forti e flessibili (proprio come il nostro scheletro) che evitano sprechi di materiale.

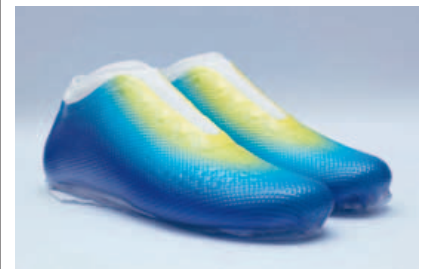
Discorso analogo si può fare per *All Pet Shoe*, di Jules Mas: una scarpa completamente riciclabile pensata per lo sport. Combinando una varietà di forme di polietilene tereftalato (o Pet), la *All Pet Shoe* entra nello stesso ciclo di una bottiglia di plastica, riducendo così gli sprechi associati alle attrezzature sportive ad alto ricambio. In campo medico, *Sixth Sense* di Haydn Jack è un sistema di *apcessory* progettato per aiutare malati, genitori e operatori sanitari nella gestione del diabete di tipo 1: ispirandosi alla capacità dei *medical assistive dogs*, cani in grado di rilevare il livello di zucchero nel sangue dal profumo umano, l'app monitora o "annusa" i composti organici volatili rilasciati dalla pelle e il respiro del malato inviando i dati rilevati allo smartphone.

Water Filter Bottle for CRPF Jawans, di Devanshi Saksena, è invece la risposta ai

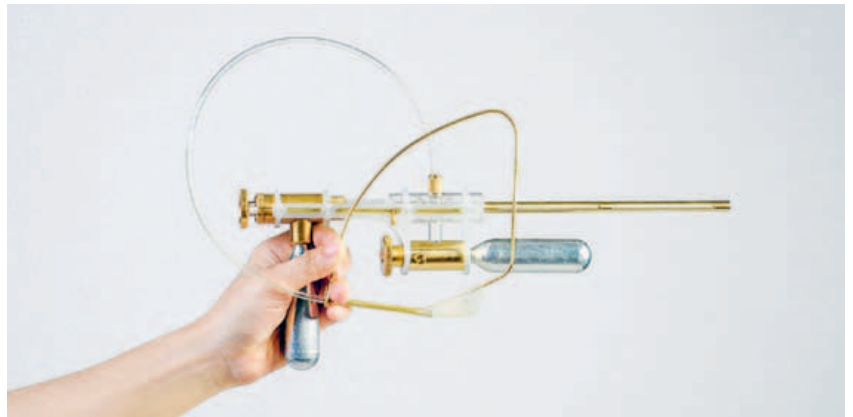
problemi di approvvigionamento d'acqua in territori di guerra: una bottiglia contenente un filtro a pompa da immergere direttamente nella fonte d'acqua contaminata per poterla purificare e bere.

Concept design delle emozioni

C'è poi la sfera dei progetti legati alla psicologia. *Makina Murmuro*, del designer Juhong Park, ha lo scopo dichiarato di mettere la mente in modalità di sonno meditativo. Alimentato da un motore a 12 giri/min, il meccanismo è formato da 72 pannelli e ingranaggi che una volta in movimento inducono a rilassarsi e a "tagliare fuori" le informazioni inutili che assediano il cervello. Lo stesso filone che ha portato a *Tear Gun*, della taiwanese Yi-Fei Chen. Cattura le lacrime grazie a una tasca in silicene, dove vengono congelate e quindi "caricate" in una pistola che le spara sotto forma di proiettili. Nata dalla consapevolezza della pressione cui sono sottoposti gli studenti, *Tear Gun* garantisce a chi la usa un senso di liberazione emotiva ogni volta che si preme il grilletto. Yi-Fei Chen si è laureata alla Design Academy di Eindhoven (Paesi Bassi), ma nelle scuole d'Oriente dove si è formata lo stress è evidentemente altissimo. ■



2



3