

# FUTURO CONTINUO

Design Workshop 2019  
30.09 – 04.10

Magazzini Ligabue  
Venezia

Università Iuav di Venezia  
Laurea triennale in Disegno  
industriale e Multimedia



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

Università Iuav  
di Venezia

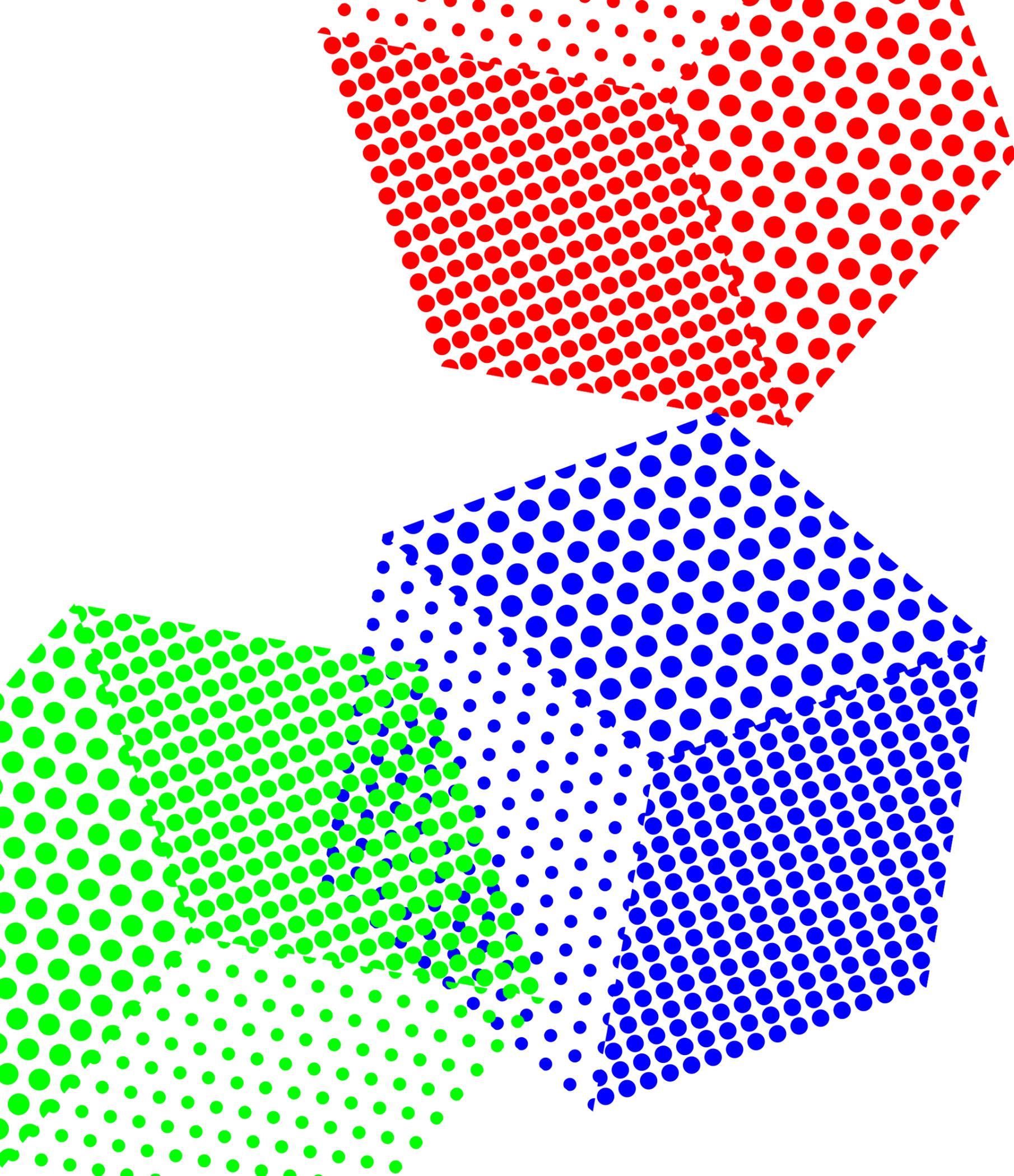
NEW  

---

DESIGN  

---

VISION



## FUTURO CONTINUO

### Design Workshop 2019

Futuro Continuo nasce da una riflessione sulle abilità che sono sempre più necessarie nella professione dei designer così come nella ricerca in design e di come queste possano aiutare a proiettare più in avanti lo sguardo dei designer e, di conseguenza, le attività di aziende e istituzioni nelle quali essi andranno ad operare.

Si tratta di una serie di iniziative che hanno coinvolto nell'arco di due settimane giovani ricercatori, designer professionisti, assegnisti e dottorandi dell'Università Iuav di Venezia con gli studenti del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia, con l'obiettivo di riflettere e sperimentare assieme le potenzialità delle cosiddette "soft skills" nella formazione e nella ricerca in design.

Il titolo deriva dal *Future Continuous* della grammatica inglese, ovvero riguarda non qualcosa che sarà in futuro, ma le azioni che saranno in corso di svolgimento da qui al futuro a medio e lungo termine per costruire un modo differente di affrontare i temi della produzione e del consumo.

Cogliendo l'occasione degli Iuav Design Autumn Days 2019, ovvero del periodo tra settembre e ottobre nel quale si concentrano abitualmente le iniziative extra-curricolari dell'area di design dell'Università Iuav di Venezia, sono state promosse alcune attività (workshop, eventi, mostre e talk) che mettono in connessione le tematiche della ricerca sul design affrontate all'interno dell'Ateneo con sperimentazioni e riflessioni che coinvolgono gli studenti.

Laura Badalucco, Luca Casarotto, Pietro Costa  
*Responsabili scientifici*

DISEGNER / TUTOR

---

**Michele Marchetti**  
Tommaso Russo

TITOLO

---

Olimpiadi 2026.  
Tra natura e tecnologia

AZIENDA

---



**Studenti**

Isabella Baggio  
Chiara Catarin  
Sara Cavallini  
Carolina Fini  
Margherita Gallon  
Anna Giambellini  
Aristea Klanac  
Sara Labidi  
Bianca Lazzaretti  
Lorenzo Limoli  
Chiara Marchetti  
Cecilia Marcolini  
Alice Marescotti  
Maddalena Martani  
Philip Müller  
Chiara Papette  
Lucia Rago  
Lorenzo Ravagnan  
Francesca Todero  
Francesca Veloci  
Brian Paul Veloz Pena  
Luca Zurlo

# Olimpiadi 2026.

## Tra natura e tecnologia

### Brief

A settant'anni esatti dalle prime olimpiadi tenute in Italia, Cortina 1956, nel 2026 i giochi olimpici invernali torneranno ad essere ospitati nel territorio italiano. Tra le due edizioni alcuni sport non sono più disciplina olimpica, mentre altri sono stati inventati e codificati. Anche le dinamiche di condivisione e partecipazione a questo tipo di eventi si sono modificate, evolute e amplificate grazie ai nuovi media che sono in grado di offrire, attraverso l'esperienza multimediale, un potenziale punto di vista inedito. L'opportunità è quindi quella di immaginare un percorso di avvicinamento al 2026, promuovendola divulgazione delle regole, della storia e delle peculiarità di quello che dovrebbe essere il protagonista di questo grande evento: lo sport.

Agli studenti, singolarmente, è stato affidato il compito di immaginare una medaglia: non una medaglia per il vincitore bensì per il pubblico. Ognuna racconta una diversa disciplina ed è stata poi dotata di un'anima digitale. Questi piccoli oggetti, creati grazie all'utilizzo della carta, sono pensati per testimoniare, ad esempio nelle scuole o in momenti di carattere promozionale, le caratteristiche dei vari sport con l'intento di portare a Cortina 2026 un pubblico consapevole.

Michele Marchetti  
e Tommaso Russo

# WORK IN PROGRESS



## DISCESA LIBERA

Isabella Baggio

La ricerca è iniziata dall'analisi di gare, foto e video di atleti italiani e internazionali allo scopo di realizzare una medaglia che permetta di scoprire alcuni aspetti particolari di questa disciplina olimpica. Il progetto è stato costruito interamente con una tecnica di sovrapposizione di strati, intagliati e colorati in modi diversi: i colori e le forme richiamano la pista e la velocità, caratteristica principale di questo sport

## SUPER G

Chiara Catarin

Tra gli aspetti più particolari di questa disciplina di velocità c'è la scia di neve che si dissolve nel momento in cui l'atleta percorre la pista in curva. Questa caratteristica ha portato a un progetto in carta che rappresentasse la neve. Per quanto riguarda il contenuto multimediale si è pensato di riprodurre la pista più famosa di Cortina per il Super G, evidenziandone le peculiarità.

## SLALOM GIGANTE

Sara Cavallini

Gli elementi fondamentali della specialità sono stati interpretati in modo figurativo, focalizzandosi sulla bandierina attorno alla quale l'atleta curva, resa in modo astratto riportando l'idea del movimento dinamico e l'andamento delle tracce di colore blu presenti sulla pista. La medaglia è realizzata in cartoncino e carta pesta.

## SLALOM SPECIALE

Carolina Fini

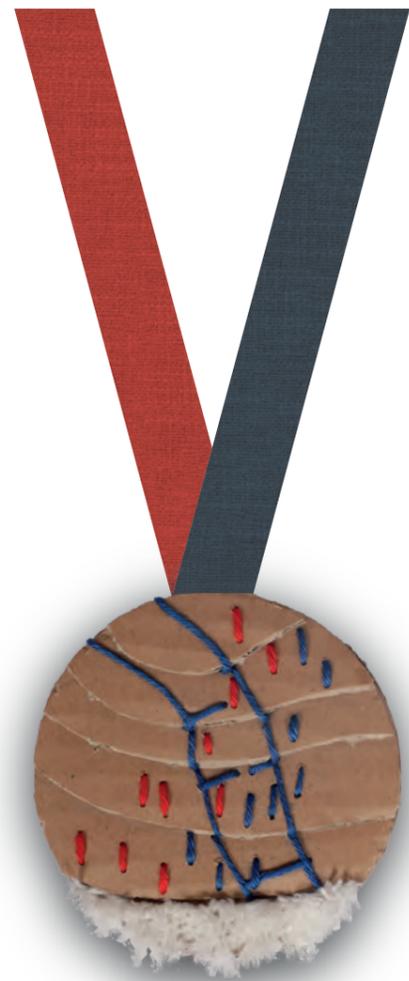
Durante la discesa gli atleti "buttano giù" i paletti disposti lungo la pista e da lontano lo spettatore li vede scomparire uno a uno. Così la scia di paletti abbattuti diventa l'oggetto di studio nel progetto insieme all'elemento paesaggistico delle montagne, reso nel modo più concettuale possibile per evitare una riproduzione troppo didascalica.



## COMBINATA ALPINA

Margherita Gallon

La gara, composta da una discesa libera e due slalom, è stata interpretata attraverso l'intersecazione delle due diverse piste, identificate da caratteristiche diverse. Il filo bianco lavorato a batuffolo riproduce la scia che gli atleti lasciano quando frenano al termine della gara. Nel link sono stati inseriti giorni e piste delle gare e creata un'infografica attraverso illustrazioni e dettagli della medaglia.



## BIATHLON

Leonardo Gava

I cinque bersagli in metallo usati nelle sessioni di tiro con la carabina – disposti come i cinque cerchi della bandiera olimpica – sono inseriti all'interno del tracciato usato per i giri di penalità comminati in caso di errore. Idealmente il nastro rappresenta il resto del tracciato che gli atleti percorrono con gli sci da fondo. Per la parte multimediale è stato realizzato un video esplicativo di questa disciplina dando visibilità alla squadra italiana che ha conquistato due bronzi alle Olimpiadi invernali 2018 a Pyeongchang.



## BOB

Anna Giambellini

Guardando diversi video di gare è stato colto un particolare della pista, nello specifico una visione frontale formata da due curve. Visivamente è riprodotta l'illusione ottica che ricorda il tunnel percorso dal bob. Per rendere la tecnologia è stato applicato un cip NFC che rimanda ad un sito web sulle olimpiadi, in modo che gli spettatori siano sempre aggiornati sulle gare.



## SCI DI FONDO

Aristea Klanac

La sagoma di uno sciatore è divisa in due parti che si possono muovere per replicare i movimenti eseguiti dagli atleti. La figura è collocata all'interno di un margine circolare ispirato ai cerchi olimpici. Silhouette, cornice e cordino sono colorati usando i cinque colori olimpici, mentre lo sfondo bianco rappresenta la neve. La medaglia è pensata per essere riprodotta in diverse combinazioni di colore, consentendo agli spettatori di collezionare versioni diverse. Poiché le piste da fondo sono piuttosto lunghe, l'NFC permette di accedere a una trasmissione in diretta della gara, così da poter vedere tutto il percorso.



## CURLING

Sara Labidi

Guardando la foto di una pista da curling si intuisce il motivo delle scelte progettuali. La medaglia è ispirata ai colori del campo da gioco: i cerchi concentrici hanno le tinte della home (l'area di destinazione dello stone), mentre la parte grigio chiaro e quella bianca rappresentano il ghiaccio. Le zone bianche sono curve per imitare l'effetto detto curl, grazie al quale lo stone percorre una traiettoria curvilinea.



## HOCKEY

Lorenzo Limoli

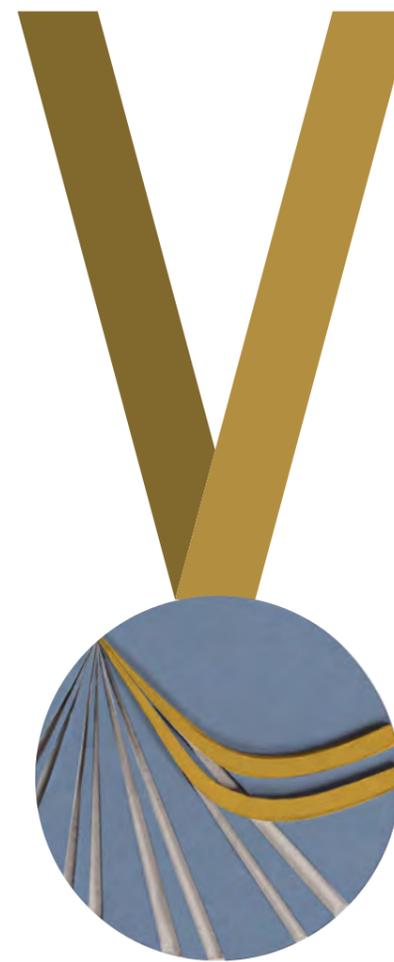
Gli elementi del gioco sono presentati insieme alle sensazioni e le caratteristiche principali di questo sport: forza, durezza, spessore. Il risultato finale è una medaglia tridimensionale, realizzata in cartonlegno, dove la struttura rappresenta i bastoni incrociati tra di loro con il puck incastrato al centro e la carta velina ricorda la pista di ghiaccio.



## COMBINATA NORDICA

Chiara Marchetti

Per la realizzazione della medaglia è stato osservato il movimento degli atleti nei due sport che compongono la specialità (sci di fondo e il salto con gli sci), rappresentata con coppie di segni che seguono i solchi degli sci sulla neve.



## SHORT TRACK

Cecilia Marcolini

La visione di fotografie e video di gare ha suggerito l'illustrazione del pattinatore. La figura è stata poi ricreata matericamente attraverso la tecnica a strati, per ricordare la stratificazione delle montagne e rendere dinamico il movimento dell'atleta.



## SKELETON

Alice Marescotti

La particolarità di questo sport è l'estrema pericolosità dovuta alla velocità che raggiungono gli sportivi. Da un video registrato da una telecamera posta dietro il casco, sono stati selezionati e sovrapposti diversi frame, notando come le pareti della pista andassero a creare una serie di livelli. Questa sovrapposizione è stata riprodotta nella medaglia aggiungendo diversi strati di carta velina e inserendo alla base la sagoma del retro di un casco.



## SALTO CON GLI SCI

Maddalena Martani

Ho scelto di rappresentare questo sport con un'infografica, che racconta i cinque record mondiali. Ogni record è identificato dalla forma geometrica del cerchio e da diversi colori, ricordando così il logo delle olimpiadi. Il diametro dei cerchi tratteggiati in proporzione indica la distanza in metri compiuta da ogni campione mondiale: per rafforzare questo concetto la medaglia presenta diversi layer dal cerchio più profondo (il quinto record) fino ad arrivare a quello superficiale (il record mondiale oggi in atto).



## SNOWBOARD HALF PIPE

Philip Muller

In questa disciplina olimpica gli atleti creano acrobazie a mezz'aria navigando con lo snowboard un tubo tagliato a metà. La forma caratteristica del halfpipe, il solco all'interno del quale si dimostrano le acrobazie, è diventata la caratteristica della medaglia, composta da tre parti, dove quella striata richiama le tipiche marcature che si trovano all'interno del halfpipe. La medaglia è interamente bianca a richiamare la neve e si basa sulle ombre create dai diversi livelli per portare alla luce il disegno.



## SNOWBOARD SLALON GIGANTE

Chiara Papette

La medaglia riprende l'effetto tridimensionale delle montagne. Per realizzarlo con la carta è stata creata una "pasta" macerando dei fogli nell'acqua calda e modellandoli per cercare di ottenere la sensazione della neve. Per evidenziare lo sport ho aggiunto due snowboarder colorati in argento in modo da distinguerli dalla parte bianca.



## SNOWBOARD GARA DI CROSS

Lucia Rago

La disciplina consiste in una gara di velocità tra 4 o 6 giocatori. Le quattro scie rappresentano le tracce lasciate dagli snowboard dei giocatori sulla neve. Sulla parte nfc è stata sviluppata invece un'applicazione che permette allo spettatore di lasciare un feedback tramite un meccanismo simile al "gratta e vinci", trasposto su smartphone.



## PATTINAGGIO VELOCITÀ

Lorenzo Ravagnan

Lo specifico movimento degli atleti al momento della curva, con il corpo inclinato e la mano che appoggia sulla pista, è stato semplificato il più possibile mantenendone la comprensibilità. Da questo concetto deriva una figura stilizzata posizionata nei quattro quadranti della medaglia con una rotazione di 90° che ha come perno il centro della testa, per dare l'idea del giro compiuto dagli atleti attorno alla pista, di un movimento che via via sfuma attraverso un effetto di rilievo/incavo.



## PATTINAGGIO ARTISTICO

Francesca Todero

La medaglia interpreta i movimenti eseguiti dagli atleti durante l'esibizione, il percorso coreografico e il segno che viene lasciato dalla lama dei pattini sul ghiaccio. Lo spazio è stato quindi suddiviso in due sezioni, una parte liscia (sulla quale si trovano la figura, i cerchi olimpici e l'anno) e una parte che riporta le linee sinuose che tracciano la pattinata.



## SPOCK SPORT

Francesca Veloci

Lo Stock utilizzato nel gioco acquisisce tridimensionalità grazie alla forma e alle sfumature e matericità per i diversi strati che compongono la medaglia, creando un'illusione ottica che consiste nel mettere in rilievo le parti che nell'oggetto si trovano in basso. Tramite NFC si può accedere a un documento informativo sullo sport con lo scopo di farlo conoscere a più persone.



## SKIJORING

Brian Paul Veloz Pena

L'idea portante di questo progetto nasce dalla volontà di esprimere la relazione tra sciatore, fantino e cavallo, cercando così di creare una forma geometrica che rappresenti tutti e tre gli elementi fondamentali di questo sport e che vada a formare un fiocco di neve. Nella parte digitale, attraverso l'animazione, è stato ricostruito il fiocco per connotare maggiormente le tre figure.



## CHILOMETRO LANCIATO

Luca Zurlo

Il concetto principale della disciplina è l'aerodinamicità. Questo tratto caratteristico è stato sintetizzato rielaborando con una modalità grafica il taglio dell'aria generato dal casco dello sciatore. Alle linee sinuose dell'aria e dell'elmetto stesso sono stati poi abbinati dei piccoli tratti spigolosi, per evidenziare le diverse tipologie di cartone.



# ARTEFATTI DIGITALI



Sito creato per il workshop pagina medaglia "Salto con gli sci"

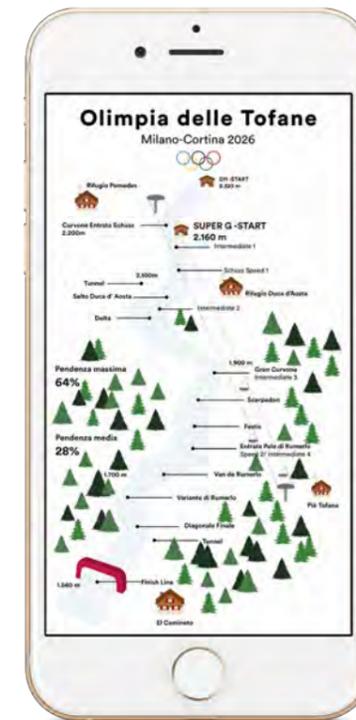


Immagine NCF dello sport Super G  
Chiara Catarin

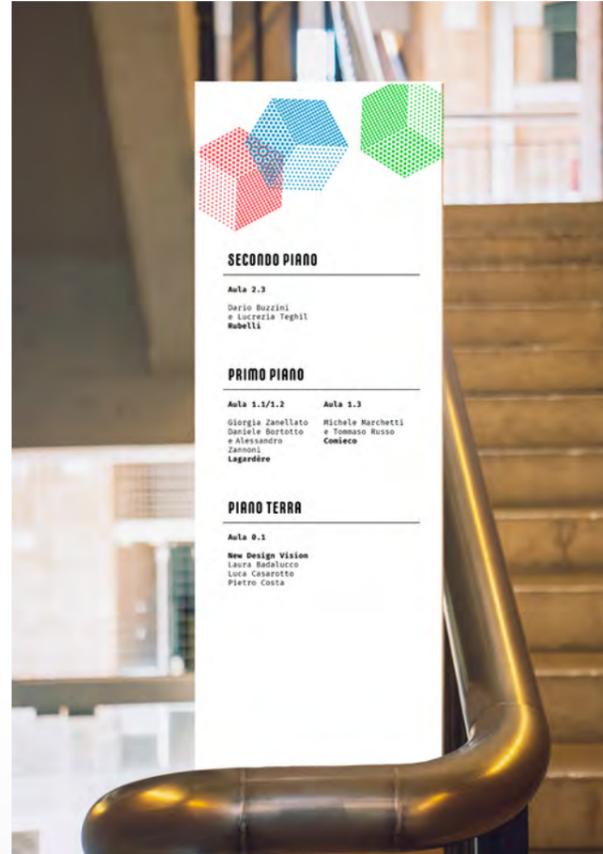


Immagine NCF dello sport Hockey  
Lorenzo Limoli

# ESPOSIZIONE FINALE



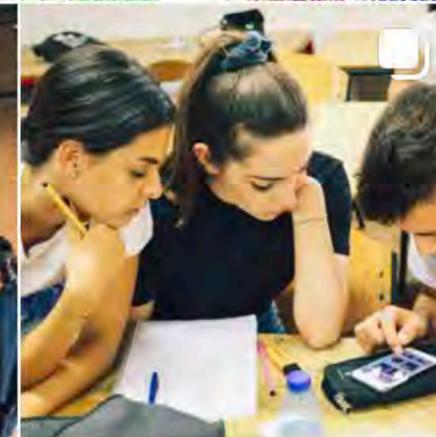
# STRUMENTI DI COMUNICAZIONE



**Premiazione concorso Logo "Distretto Unione Comuni Riviera del Brenta"**  
02.10  
ore 16:00  
Aula 29



**FUTURO CONTINUO**  
Manifestage2019  
Manifesti dei tirocini di design in mostra  
30.09 - 11.10  
Aula 1.6



**Design is a verb un film di Leftloft**  
introduce la proiezione Francesco Cavalli, partner di Leftloft  
01.10  
ore 17:30  
Aula 2.2



**Olimpiadi 2026. Tra natura e tecnologia**  
Michele Marchetti con Tommaso Russo



**Tessuti e arredi del futuro tra tecnologia e intelligenza artificiale**  
Dario Buzzini con Lucrezia Teghil



**Oggetti del futuro per negozi online**  
Stefano Claudio Bison con Luca Bernardelli



**Il tempo nel design. Strategie integrate per la progettazione circolare**  
Alessio Franconi



**Futuri scenari del viaggio**  
Giorgia Zanellato e Daniele Bortotto con Alessandro Zannoni



**Città della Riviera del Brenta**  
Sergio Menichelli con Mayra Mocellin





**Università Iuav di Venezia**  
Laurea triennale in Disegno  
industriale e Multimedia

**Futuro Continuo**  
30.09 - 11.10  
Venezia - sede Iuav  
Magazzini Ligabue

Design Workshop 2019  
30.09 - 04.10

Design Speed - Date  
07.09 - 10.10

—

**Iniziativa a cura di**  
New Design Vision

**Coordinamento**  
Chiara Pagani  
/ Università Iuav di Venezia

**Progetto grafico**  
Petra Cristofoli Ghirardello  
Leonardo Ceccon

**Attività di supporto  
alla comunicazione**  
Gianmarco Gallina  
Carolina Fini  
Gaetana Fusco  
Alice Marescotti  
Carolina Schiesari  
Niccolò Visentin  
Yanha Lilla Yankowski

---

Iniziativa promossa da

I  
---  
U  
---  
A  
---  
V

Università Iuav  
di Venezia

Ideata e curata da

**NEW**  
**DESIGN**  
**VISION**

---

Con la collaborazione di



---

Con la collaborazione di



---

Parte dell'iniziativa

**IuavAutumn  
Design  
Jays**

# FUTURO CONTINUO

Design Workshop 2019  
30.09 – 04.10

Magazzini Ligabue  
Venezia

Michele Marchetti  
/ Display  
con Tommaso Russo  
**Olimpiadi 2026.**  
**Tra natura e tecnologia**  
Comieco

Stefano Claudio Bison  
/ Emodesign  
con Luca Bernardelli  
**Oggetti del futuro per  
negozi online**  
Italcab

Giorgia Zanellato  
e Daniele Bortotto  
con Alessandro Zannoni  
**Futuri scenari  
del Viaggio**  
Lagardère

Dario Buzzini  
/ BBDB Studio  
con Lucrezia Teghil  
**Tessuti e arredi del  
futuro tra tecnologia  
e intelligenza artificiale**  
Rubelli

Alessio Franconi  
**Il tempo nel design.**  
**Strategie integrate per  
la progettazione circolare**  
Master Iuav Circola Design

Sergio Menichelli  
/ Studio FM  
con Mayra Mocellini  
**Logo "Città della Riviera  
del Brenta"**  
Confesercenti Città  
Metropolitana di Venezia