

2016 **Crea@tivity** | 11^a
RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN | EDIZIONE

EVENTO PROMOSSO DA



Comune di Pontedera



FONDAZIONE PIAGGIO

ISIA | Firenze



ISTITUTO MODARTECH
DESIGN & COMMUNICATION SCHOOL



CON IL PATROCINIO DI

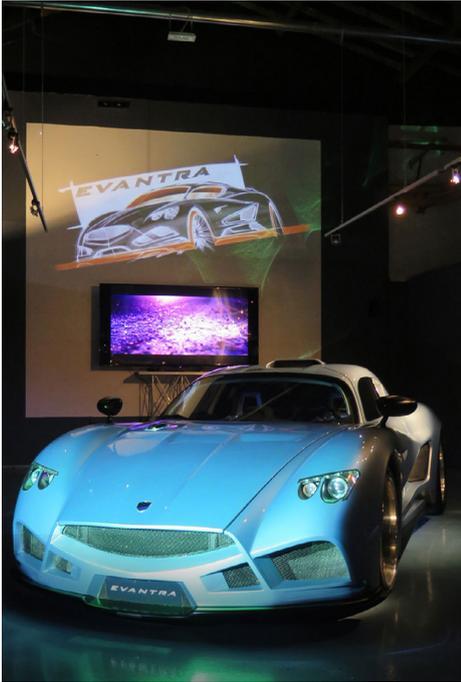


PROVINCIA DI PISA



CON IL SUPPORTO DI





Crea©tivity 2016

P R E F A Z I O N E

A cura di / Written by
Simone Millozzi
Sindaco di Pontedera
Liviana Canovai
Assessore alla Cultura

Costruire un ponte tra l'eccellenza del Made in Italy e la capacità industriale- tecnologica attraverso l'energia: è questo il fulcro di Crea©tivity 2016.

Come ogni anno, questo importante evento al Museo Piaggio, tende a fornire una panoramica dei principali scenari tecnologici e linee di tendenza della ricerca nazionale, analizzando, in questa edizione, i cambiamenti in atto a livello globale nei temi chiave dell'energia. Crea©tivity promuove una nuova cultura del fare incentrata sul rapporto fra design e creatività, tecnologia e persona, produttività e responsabilità, un connubio fra stile e tecnica per rivalutare competenze e tradizioni del nostro Paese.

A partire da queste tematiche, l'evento intende coinvolgere imprese, ricercatori, studenti, nello stimolante dibattito sull'energia e sulle molteplici implicazioni. Crea©tivity è costantemente impegnato nella diffusione della creatività attraverso la realizzazione di progetti di ricerca che vengono svolti in collaborazione con Facoltà Universitarie, Centri di Ricerca, Istituti Scolastici Superiori ad indirizzo artistico e tecnologico. Una full immersion partecipata da numerosissimi studenti e non solo in cui vengono approfondite le ricerche sul design e le tendenze innovative che non vuol dire soltanto tecnologia ma anche sviluppo etico per la cultura del fare e del bello. Una grandissima occasione in cui si tende a valorizzare l'ingegno creativo soprattutto dei giovani.

Building a bridge between the excellence of the Made in Italy and the industrial-technological capabilities through energy: this is the heart of Creactivity 2016. As every year, this major event at Piaggio Museum provides an overview of the main technological scenarios and national research trends, analyzing the global changes taking place in key energy issues.

Crea©tivity promotes a new culture of doing centered in the relationship between design and creativity, technology and people, productivity and responsibility, a combination of style and technique to re-evaluate skills and traditions of our country. Based on these elements, the event aims to engage businesses, researchers,

and students in stimulating debates on energy and its multiple implications.

Through the implementation of research projects done in collaboration with university faculties, research centers, artistic and technological secondary educational institutes, Crea©tivity is constantly committed to the promotion of creativity.

A full immersion with the participation of numerous students but not only, and in-depth research on design and innovative trends, which does not mean only technology, but also ethical development of the culture of doing and of beauty.

A great occasion which promotes the brilliant creativeness especially of young people.

L'energia dell'innovazione e l'energia del progetto

A cura di / Written by
Francesco Fumelli
Vicedirettore ISIA Firenze

Crea@tivity è occasione importante per la sua capacità di coinvolgere le scuole, le istituzioni, gli enti locali e i principali protagonisti del design italiano e internazionale, in un evento capace di “contaminare” le varie discipline e dimostrare come il design e la progettazione necessitino di ritrovare continuamente la loro stessa essenza nella “multidisciplinarietà” delle competenze.

L'energia dell'innovazione e l'energia del progetto caratterizzano questa edizione di Crea@tivity e per questo risulta particolarmente calzante la citazione di un visionario come Nikola Tesla.

Tesla, ingegnere e fisico serbo, naturalizzato statunitense, incarna un certo modo di concepire la progettazione.

Originalità, anticonformismo, visione, capacità di vedere fuori dagli schemi, ma anche una precisa formazione multidisciplinare.

Tesla ha contribuito infatti allo sviluppo di diversi settori delle scienze applicate ed è stato definito “l'uomo che inventò il Ventesimo secolo”. Genialità e rigore progettuale, tanto da vedersi intitolata dalla Conférence Générale des Poids et Mesures nel 1960 l'unità del Sistema Internazionale di misura dell'induzione magnetica.

Questo approccio alla progettazione è l'unico che può garantire le fasi di un atto progettuale completo, che coniuga la libertà creatività con la fattibilità tecnica, industriale ed economica, per confrontarsi con l'attualità del proprio tempo.

Crea@tivity is an important occasion because of its ability to involve schools, institutions, local authorities and the major protagonists in Italian and international design, in an event that could 'contaminate' the various disciplines, and demonstrates how design and planning need to continuously regain their very being in "multidisciplinary" skills.

The energy of innovation and project energy characterises this edition of cre@tivity and for this, a quotation from a visionary like Nikola Tesla is apt.

Tesla, Serbian engineer and physicist, naturalised American, embodies a certain way of thinking about design. Originality and unconventionality, vision, an

ability to see outside the box, but also the possession of a precise multidisciplinary training.

Tesla has in fact contributed to the development of various fields of applied sciences and has been described as 'the man who invented the twentieth century.' He was pronounced as 'genius' with 'rigorous design', in the 1960 Conférence Générale des Poids et Mesures 1960, with the International unit of measurement of magnetic induction system.

This design approach is the only one that can ensure the phases of a full design process, combining free creativity with industrial, economic and technical feasibility, to challenge the current events of time.

La sfida del futuro si chiama energia

A cura di / Written by
Riccardo Costagliola
Presidente Fondazione Piaggio

Sin dagli albori della scienza moderna gli studiosi più illuminati hanno sostenuto che il mondo appartiene a chi possiede l'energia – intesa non solo come capacità di svolgere un lavoro (definizione puramente fisica) ma anche come capacità di un sistema di modificare positivamente lo stato di un altro sistema con il quale interagisce – e meglio la sa sfruttare e controllare.

La tumultuosa esplosione delle economie mondiali conseguente alla globalizzazione ha messo drammaticamente in evidenza i limiti di un sistema di sviluppo basato sulla disponibilità delle energie tradizionali. La sfida dei prossimi decenni riguarda l'energia in tutte le sue possibili declinazioni: dalla ricerca di nuove fonti rinnovabili ed efficienti al graduale superamento dei motori a combustione interna, dalla riduzione degli sprechi al miglioramento dell'efficienza di tutti i sistemi e processi che interagiscono con l'uomo.

Il mondo ha fame di energia e ne avrà sempre di più. Questo non solo per la crescente riduzione della disponibilità delle fonti energetiche tradizionali e per la difficoltà di sostituirle con fonti rinnovabili, ma anche per la necessità imprescindibile di trovare soluzioni tecnologiche in grado di migliorare la qualità e la funzionalità dei prodotti e dei processi e, in ultima istanza, la qualità della nostra vita.

Veicoli che si guidano da soli, robot sempre più intelligenti che ci aiutano nelle attività quotidiane, connessioni di rete sempre più sofisticate che permettono di eliminare attività umane che generano inutili sprechi di tempo ed energia...

Il grande scienziato statunitense Michio Kaku sosteneva che "l'unico modo per scoprire i limiti del possibile sta nell'andare un po' oltre e avventurarsi nell'impossibile".

È indubbio che molte delle attuali tecnologie apparivano solo pochi anni fa impossibili e che, agli occhi di molti, alcuni successi conseguiti dagli scienziati appaiono tuttora indistinguibili dalla magia. Dobbiamo quindi avere il coraggio, la forza e la determinazione di sognare: l'impossibile molto spesso non esiste.

Since the dawn of modern science, more enlightened scholars have said that the world belongs to those who have energy – meaning not only the ability to perform a task (in a purely physical sense), but also the ability of a system to modify positively the state of another system with which it interacts – and are best at using and controlling it.

The tumultuous explosion of the world economies as a result of globalisation has put into dramatic relief the limits of a development system based on the availability of traditional forms of energy. The challenge for the coming decades concerns energy in all its possible expressions: from the search for new efficient renewable resources and a gradual move away from internal combustion engines to the reduction of waste and the improvement of efficiency in all systems and processes that interact with people.

The world is hungry for energy, and that hunger will intensify. Not just because of the depletion

of traditional sources of energy and the difficulty of replacing them with renewable sources, but also because of the vital need to find technological solutions that improve the quality and functionality of products and processes, and, ultimately, the quality of life.

Self-driving cars, increasingly intelligent robots helping us in our daily lives, ever more sophisticated network connections allowing us to eliminate human activities that waste time and energy...

Distinguished US scientist Michio Kaku believes that "the only way of discovering the limits of the possible is to venture a little way past them to the impossible". Unquestionably, many of today's technologies seemed impossible only a few years ago and, for many people, some of the successes of science are indistinguishable from magic even now. In other words, we have to have the courage, the strength and the determination to dream: very often the impossible does not exist.

Nikola Tesla e Crea©tivity 2016

A cura di / Written by
Massimiliano Pinucci
Curatore e coordinatore di Crea©tivity

Nikola Tesla e Creactivity 2016. Un nome importante, un accostamento casuale ma fortemente voluto.

Ci sono momenti in cui micro e macro scenari si avvicinano, si incontrano, si allineano, quasi spinti da una propria volontà e o accompagnati da curiose energie. Quando, lo scorso anno, conclusa la decima edizione dei Crea©tivity, si sono spente le luci, smontati gli allestimenti e ripulite le sale del Museo Piaggio di Pontedera, è calato uno strano silenzio interiore. A metà tra post event blues, saudade che accompagna la fine di ogni momento di grande impegno fisico e concentrazione, e la sensazione di avercela fatta, di aver raggiunto un traguardo, un obiettivo. Ci siamo presi un po' di tempo per metabolizzare questa impressione. Siamo giunti a una conclusione: per andare avanti, superare il numero evocativo e un po' scaramantico della decima edizione, avremmo dovuto trovare uno stimolo forte, potente, condiviso.

Senza troppo clamore, lo stimolo è arrivato. Helena Bulaja, producer, editore e direttore artistico di Zagabria, Croazia, mi ha coinvolto in un progetto di mostra su Nikola Tesla, rivoluzionario scienziato, inventore, ricercatore, figura scomoda e leggendaria, di cui quest'anno ricorrono i 160 anni dalla nascita. Una vita difficile, una volontà e un'ambizione senza eguali, disinteressato a onori e denari, egli ha rappresentato nella cultura dotta e in quella popolare il mito dello scienziato eccentrico e visionario, il genio venato di follia, ma al tempo stesso ha scardinato l'establishment accademico per la sua vita ascetica, le sue amicizie (come quelle con gli scrittori Mark Twain e Francis Marion Crawford e con l'architetto e designer Stanford White) e le sue visioni politiche, per le quali oggi si parlerebbe di design per la società.

Nikola Tesla and Creactivity 2016. A an important name, a casual but strongly willed match. There are times when the micro and macro scenarios approach, meet, are aligned, almost driven by their own will, or accompanied by curious energies. When, last year, completed the tenth edition of the Crea©tivity, lights went out, fittings were disassembled and the rooms of PiaggioMuseum in Pontedera were clean, a strange inner silence fell. Halfway among post event blues, saudade that accompanies the end of each moment of great physical effort and concentration, and the feeling of having made it, to have achieved a goal, an objective. We took a bit of time to metabolize this impression. We came to a conclusion: to go forward, overcoming the evocative number and a bit superstitious of the tenth edition, we had to find a strong

powerful, shared stimulus. Without much fanfare, the stimulus has arrived. Helena Bulaja, producer, editor and art director from Zagreb, Croatia, has involved me in an exhibition project on Nikola Tesla, revolutionary scientist, inventor, researcher, uncomfortable and legendary figure, of which this year the 160 years since the birth recur. A hard life, a will and ambition unrivaled, uninterested in money and honors, he represented in the learned and popular culture the myth of the eccentric and visionary scientist, the veined genius of madness, but at the same time has undermined the academic establishment for his ascetic life, his friendships (such as with writers Mark Twain and Francis Marion Crawford and with the architect and designer Stanford White) and his political views, for which today we would speak of design for society.

“Provo continuamente un senso di profonda e inesplicabile soddisfazione nell'apprendere che il mio sistema polifase viene usato in tutto il mondo per illuminare i momenti oscuri dell'esistenza, per migliorare la qualità della vita; e che il mio sistema senza fili, in tutte le sue essenziali caratteristiche, viene utilizzato per rendere un servizio e per dare felicità alla gente in ogni angolo del mondo”.

In un momento politico e sociale in cui si fanno strada populismo, demagogia, xenofobia e fratture, causate da una lunga e profonda crisi economica e di valori, quello di Tesla è un messaggio di grande pregio e attualità. Il progresso unisce, il progetto unisce, strada disegnata tra competenze e saperi, avvicinandoli, combinandoli, individuando nuovi luoghi e nuovi obiettivi, abbracciando ricerca e sperimentazione, valorizzando la ricchezza delle competenze e l'incontenibile energia della passione. Competenza, passione, energie che Crea@tivity torna a raccogliere in un luogo, il Museo Piaggio e la città di Pontedera, terra di ingegno e di industria, grazie al prezioso contributo di esperti, docenti, professionisti, ricercatori che, con entusiasmo, si raccontano ai giovani studenti di scuole ad indirizzo progettuale, li accompagnano in un momento di condivisione, si confrontano in un momento di brainstorming dedicato al progetto, dove le conoscenze (del design del prodotto, della moda, della comunicazione, della mobilità, dell'engineering) sono chiamate a combinarsi in una chimica creativa, alla consapevolezza dei valori universali del sapere e del fare. Benvenuti a Crea@tivity 2016, nel nome di Nikola Tesla.

“I constantly feel a sense of deep and inexplicable satisfaction in learning that my polyphase system is used around the world to illuminate the dark moments of existence, to improve the quality of life; and that my wireless system, in all its essential features, is used to render a service, and to give people happiness to every corner of the world”.

In a political and social moment in which populism, demagoguery, xenophobia and fractures make their way, caused by a long and deep crisis of economy and values, that of Tesla is a great valuable and topical message. Progress joins, project joins, road designed between skills and knowledge, approaching them, combining them, identifying new places and new goals, embracing research and experimentation,

valuing the wealth of skills and the irrepressible energy of passion. Competence, passion, energy which Crea@tivity again gathers in one place, the Piaggio Museum and the town of Pontedera, a land of ingenuity and industry, thanks to the precious contribution of experts, teachers, professionals, researchers who, with enthusiasm, tell themselves to the young students of design schools, accompanying them in a moment of sharing, comparing in a moment of brainstorming on the project, where knowledge (of product design, fashion, communication, mobility, engineering) are required to combine in a creative chemistry, in the awareness of the universal values of knowing and doing.

Welcome to Crea@tivity 2016, in the name of Nikola Tesla.

La formazione e la concretezza del fare

A cura di / Written by
Alessandro Bertini
Direttore Istituto Modartech

La formazione delle risorse umane rappresenta un elemento fondamentale in mercati sempre più competitivi: le aziende sono alla ricerca di pochi, ma specifici profili professionali, caratterizzati da competenze tecniche e specializzazione in aree distinte.

È questo l'obiettivo che si è sempre posto l'Istituto Modartech, attivo nella formazione di giovani talenti nell'ambito Moda e Comunicazione. Un'officina creativa che opera a stretto contatto con le aziende, dove gli studenti sperimentano, progettano e creano contenuti e prodotti. Ed è questo approccio laboratoriale caratterizzante la didattica a portare Modartech a partecipare attivamente all'organizzazione di Creativity, sposandone in pieno la filosofia.

Un'occasione esclusiva di incontro tra le giovani generazioni e le eccellenze imprenditoriali.

Dove il filo conduttore della progettualità e dell'innovazione si sviluppa tramite un trasferimento di conoscenze e una condivisione di competenze specialistiche.

E dove la formazione passa dalla concretezza del fare e da un'innovativa esperienza d'interazione.

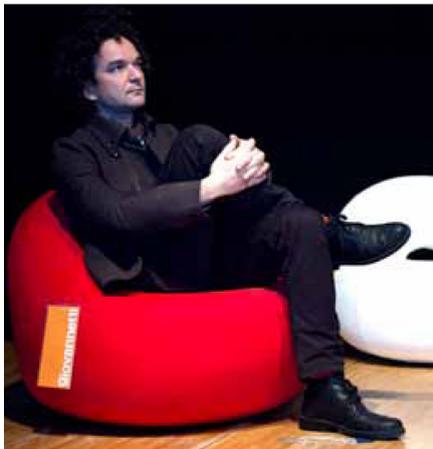
Human resource training is a key element in increasingly competitive markets: companies are hunting for few but specific professional profiles, characterised by technical and specialist skills in well-defined areas.

This is the objective that Istituto Modartech has always sought to achieve, active in the training of young Fashion and Communications talent. A creative workshop operating in close partnership with companies, where students can experiment, design and create

content and products.

This is the workshop approach underlying Modartech's active involvement in the organisation of Creativity, adopting its philosophy completely. An exclusive opportunity for young generations and business excellence to meet.

Where the main theme of design and innovation develops through a transfer of know-how and sharing of specialist skills. And where training progresses from sound hands-on to offer an innovative interaction experience.



I NUMERI DEL CREATIVITY

2016

Crea@tivity

RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

11^a

EDIZIONE

11

EDIZIONI
DAL 2006

14

ANNI DI
EVENTI
DEDICATI AL
DESIGN AL
MUSEO PIAGGIO

82

SCUOLE E
ISTITUTI
ITALIANI E
INTERNAZIONALI

171

ESPERTI
OSPITI
TUTOR

300

POSTI DISPONIBILI
PER IL WORKOUT 2015

3.192

ISCRITTI AI WORKSHOP
WORKOUT

OSPITI 2006-2015

2006

Biagio Cisotti
Rodolfo Frascoli *Marabese Design*
Isao Hosoe
Zoran Jedrejcic
Alberto Meda
Benjamin De Haan *Marc Newson*
Marc Sadler

2007

Daniele Bandiera *Piaggio&C.*
Avetik Kalashyan *Design Innovation*
Angelo Minisci
Vanni Pasca *Univ. di Palermo*
Simone Paternich
Franco Raggi
Denis Santachiara
Alberto Seassaro *Polit. di Milano*
George Sowden
Ivan Zignego

2008

Andrea Boffetta
Carmelo Di Bartolo *Design Innovation*
Veronica Bogao *Polimoda*
Carmine Deganello
Antonio Glessi
Zoran Jedrejcic
Anthony Lee
Mirco Pecorari *Aircraft Design Studio*
Marco Pieve *Piaggio&C.*
Carlo Spoldi
Andries Van Onck

2009

Marco Vichi | **NOKIA Italia**
Stefano Stravato *FIAT Automobiles*
Adriana De Cesare *Fond. Sistema Toscana*
Angelo Minisci
Anthony Lee
Zoran Jedrejcic
Stefano Adami *Soc. Italiana Marketing*
Francesco Fumelli
Anna Monesi
Cornelia Bamert
Danilo Rea
Pietro Tonolo
Paolo Damiani

2010

Luca Mascaro *UX Conference*
Leandro Agrò *Frontiers of interaction*
Paolo Iabichino *Ogilvy One*
Mario Santucci *Piaggio&C.*
Marco Ferreri
Fabrizio Boratto *Miss Sixty*
Olga Niescier *Viamoda*
Anthony Lee
Angelo Minisci
Lucy Salamanca
Sabrina Sguanci *Artex*

2011

Luigi Bandini Buti *Polit. di Milano*
Benito Giovannetti *Giovannetti*
Franco Raggi
Gregor Veble *Pipistrel Light Aircraft*
Angelo Minisci
Simone Di Sacco *Piaggio&C.*
Arianna Giovannini *Istituto Modartech*
Marco Paoli *LABA*
Lars Ebert *ELIA*
Riccardo Lanzara
Giuseppe Furlanis

2012

Roberto Semprini
Maurizio Galluzzo *IUAV Venezia*
Rodolfo Frascoli
Carmen Alampi *Istituto Modartech*
Manola Del Testa *RCR*
Paolo Pieri Nerli *Palazzo Spinelli*
Luigi Trenti
Roberta Villata
Emanuele Amodè *Palazzo Spinelli*
Riccardo Lanzara *Pont-Tech*
Manrico Ferrucci *Fondaz. Piaggio*
Francesco Ciulli

2013

Paolo Bettini *Istituto Modartech*
Dagmara Czarnecka
Marco Lambri *Piaggio&C.*
Franco Raggi *ISIA Firenze*
Aldo Frediani *Dip Ing. Univ. di Pisa*
Franco Di Cìò *CNR - INSEAN*
Eugenio Baronti *Zefiro*
Cesare Stefanini *Scuola Sup. Sant'Anna*
Maurizio Galluzzo *IUAV Venezia*
Laura Menichelli
Sergio Barlocchetti
Aldo Piombino

2014

Stefano Dominella *Gattinoni*
Federico Ferretti *Coninuum*
Enrico Dini *Dini Engineering*
Ales Hace *Univ. Maribor*
Giommi Bazzoni *3logic*
Masco Luise *ToscanaSpazio*
Gualtiero Fantoni *TOI*
Cesare Stefanini *Scuola Sup. Sant'Anna*
Luigi Trenti
Simone Patenich
Andrea Moscardini
Carlo Spoldi
Onorino Di Tanna *Piaggio&C.*
Carmelo De Maria *Fablab*
Olivia Spinelli *IED*
Adel Matar *Altair*
Alessandro Meucci *Dassault Systèmes*
Riccardo Ceccanti *Autodesk*

2015

Francesca Anzalone *Ceo Netlife, Venezia*
Biagio Cisotti *ISIA Firenze*
Alessandra Carta
Ferdinando Cassese
Gualtiero Fantoni
Maurizio Galluzzo *IUAV Venezia*
Eugenio Leone
Luca Mazzanti *Mazzanti Automobili*
Alberto Mazzoni *Scuola Superiore Sant'Anna*
Francesco Nepi *CEO di Elfra SA*
Simone Paternich *ISIA Firenze*
Francesca Piani *Fondazione Ferragamo*
Angela Pirri *Comune Pontedera*
Caterina Rorro *Lectra, Milano*
Denny Rustichini

2016

Helena Bulaja *My Magical Thoughts*
Luca Sacchi *Piaggio Group*
Peter Bongers
Fabio Bonsignorio *Scuola Sup. Sant'Anna*
Tine Tomažič *Pipistrel d.o.o.*
Alessandra Carta
Maurizio Galluzzo *IUAV Venezia*
Damiano Giuntini *3dnexotech*
Gaia Martelli *Istituto Modartech*
Angela Pirri *Comune Pontedera*
Adriano Ruchini
Elisa Donati *Istituto di BioRobotica, Scuola Sup. Sant'Anna*
Alberto Mazzoni *Istituto di BioRobotica, Scuola Sup. Sant'Anna*
Chiara Mosti *Istituto Modartech*
Marco Paoli *Laba Firenze*
Luca di Sacco *Piaggio Group*
Peppino Tropea *Istituto di BioRobotica, Scuola Sup. Sant'Anna*

Un evento promosso da
Event produced by
Comune di Pontedera
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
Istituto di BioRobotica-
Scuola Superiore Sant'Anna
Istituto Modartech
Pont-Tech
MBVision

Comitato scientifico
Scientific committee
Liviana Canovai
Riccardo Costagliola
Giuseppe Furlanis
Paolo Dario
Alessandro Bertini
Riccardo Lanzara
Angelo Minisci
Massimiliano Pinucci

Con il patrocinio di / Patronage
Regione Toscana
Provincia di Pisa
ADI Delegazione Toscana
Associazione per il
Disegno Industriale
ELIA European League
of the Institutes of Arts

Partner accademici
Academic Partners
ALU
Academy of Fine Arts, Zagreb
DECro01
Digital Exchange Croatia 01

HDLU
Croatian Association of Artists
ISIS Marco Polo/Cattaneo
LABA
Libera Accademia di Belle Arti
Lorenzo de' Medici
The Italian International Institute

In collaborazione con/ Patronage
HEP
Electrical Company of Croatia
Hypstair
Nardi.ilGiradischi
My Magical Thoughts
MuDeTo
Museo del Design Toscano
Piaggio & C.
Pipistrel d.o.o.
Pecha Kucha Night Pisa
Real Grupa

Media partner
InToscana.it

Pecha Kucha Night
CM2Team
MBVision
Nardi.ilGiradischi

Operti / Speakers
Peter Bongers
Fabio Bonsignorio
Helena Bulaja
Alessandra Carta
Simone di Sacco
Maurizio Galluzzo
Damiano Giuntini
Marco Lambri
Irene Mannari
Gaia Martelli
Angela Pirri
Adriano Ruchini
Luca Sacchi
Tine Tomazič

Video / Videos
Adriano Ruchini

WorkOut 2016
Coordinatore / Coordinator
Angelo Minisci

I luoghi / Locations
Museo Piaggio
Scuola Superiore Sant'Anna
Polo Sant'Anna Valdera
Istituto Modartech
Biblioteca Comunale

Tutor Senior
Elisa Donati
Maurizio Galluzzo
Gaia Martelli
Alberto Mazzoni
Chiara Mosti
Marco Paoli
Luca di Sacco
Peppino Tropea

Tutor / Tutors
ISIA Firenze
Scuola Superiore Sant'Anna
Istituto Modartech
LABA

Si ringrazia
Acknowledgements
Ivana Andabaka
Costanza Baldini
Massimo Battaglini
Aldo Beltrando
Sabrina Caredda
Mario Cenci
Katia Cirinei
Micaela Ciuccio
Carla Delfos
Susanna de Mottoni
Francesco Fumelli
Sergio Galli
Damir Kanaet
Mauro Lattuada
Giuseppe Magliano
Mauro Manetti
Edoardo Marchetti
Simone Millozzi
Elisa Montanarini
Igor Perkon
Andrea Puccini
Annalisa Rossi
Mario Donato Santucci
Enza Spadoni
Luigi Trenti
Derviš Vojič

Un grazie particolare
a tutti coloro che,
con la loro presenza,
il loro contributo,
impegno e dedizione,
hanno reso possibile
questo evento.

> Prefazione / Preface Simone Millozzi, Liviana Canovai, Francesco Fumelli, Riccardo Costagliola, Massimiliano Pinucci Alessandro Bertini	3
> Inspired by Tesla Helena Bulaja	14
> Piattaforme robotiche ed estetica Irene Mannari	18
> AIM Alinari Image Museum Fondazione Alinari	20
> La Moda sostenibile Alessandra Carta	24
> Il Museo Piaggio Fondazione Piaggio	28
> Design Sociale e Public Engagement Paolo Dario, Enza Spadoni	30
> Workshop come esperienza progettuale ISIA Firenze	32
> Passione, competenza, professionalità Giulia Ghizzani	34
> Creatività e formazione laboratoriale Istituto Modartech	36
> XIV ^a Conferenza Biennale ELIA ELIA	40
> Robotica Bioispirata non Tradizionale Elisa Donati	44
> M.D.S. Eduardo D'Arenzo	46
> Horus: ausilio per non vedenti Sara Ferraro	48
> Poligoni Flavio Pacino	50
> Immaginare una didattica Emilia Rosselli Del Turco	52
> Una questione di carattere Giulia Ursenna Dorati	54
> Vespa Style Special Project Istituto Modartech	56
> Urban Rider Collection Istituto Modartech	58
> Hypstair: The Book Igor Perkon	60
> Pecha kucha Night CM2 team	62
> WorkOut 2016 Angelo Minisci	63
> WorkOut 2015 Winners	65
> Crea@tivity E-Magazine	67
> Isia Firenze Books	

COVER STORIES



Inspired by Tesla

A cura di / Written by
Helena Bulaja
art director & producer
My Magical Thoughts

Nato 160 anni fa, nel bel mezzo di una tempestosa notte d'estate, il 10 luglio del 1856, ai piedi del magnifico monte Velebit, lungo la sponda orientale dell'Adriatico, Nikola Tesla già nella sua prima infanzia sapeva che la missione della sua vita era quella di osservare la natura e tradurre le forze naturali e cosmiche per i bisogni umani. Camminando per le montagne, giocando intorno alle sorgenti, osservando tutti i fenomeni attorno a lui con vivida immaginazione, il primo incontro di Tesla con l'elettricità avvenne grazie al suo gatto Macák. Un giorno, coccolandolo, l'elettricità innescò una scintilla, e da quel giorno Tesla ha deciso di imparare tutto su quell'affascinante fenomeno. Poco dopo, iniziò a creare le sue prime "invenzioni", e intorno all'età di 6 anni ha creato la sua prima turbina con 16 scarabei.

Tesla era irrequieto. Sperimentava durante il giorno, leggeva durante la notte. Affascinato da una descrizione delle Cascate del Niagara in uno dei libri, visualizzò nella sua immaginazione una grande ruota azionata dalle cascate, e un giorno disse a suo zio: "Vorrei andare in America e realizzare questo schema". E così, dal sogno di un ragazzo alla realtà, nel 1896 Tesla vide le sue idee realizzate a Niagara e si meravigliò al mistero insondabile della mente. Da quel giorno niente fu più lo stesso nella storia della civilizzazione umana. Quello che seguì fu un mondo di meraviglie tecnologiche, nel quale viviamo oggi. Ma a parte il sogno di Tesla di dare ad ogni uomo la libertà e la pace con il suo sistema di trasmissione dell'energia libera, oggi viviamo in un mondo ipertecnologico sull'orlo della distruzione, e a questo punto cruciale della civilizzazione umana, è nostro dovere "metterci in pausa" e chiederci cosa è andato storto, e come possiamo tornare sui binari di Tesla. Ed è qui che la sinergia tra arte e scienza verrà di nuovo, con buona speranza, a salvare il mondo.

Il percorso di vita di Tesla non fu affatto facile. Nato nella famiglia di un prete ortodosso, suo padre aveva già pianificato che lui continuasse la tradizione di famiglia nella Chiesa, ma Tesla non poteva immaginare di essere altro che un inventore. Nella sua lotta per convincere il padre a lasciarlo andare a scuola di ingegneria, rifiutò letteralmente di vivere. Vedendo la gravità della situazione, il padre finalmente si arrese, e Tesla andò avanti.

In questa pagina
On these page
"Tesla the Invention of a Dream"
My Magical Thought Ltd
concept art by
Takeshi Oga & Branislav Brkic

Nella pagina destra
Right page
"Tesla the Invention of a Dream"
My Magical Thought Ltd
concept art by
Takeshi Oga & Branislav Brkic

Born 160 years ago, in the middle of a stormy summer night, on July 10th, 1856, at the foot of magnificent mountain Velebit, along the eastern shore of Adriatic, Nikola Tesla in his early childhood already knew that his life's mission was to observe the nature and translate natural and cosmic forces for human needs. Walking in the mountains, playing around the springs, observing all phenomena around him with vivid imagination, Tesla's first encounter with electricity happened thanks to his cat Mačák. One day, petting him, electricity started to spark, and since that day Tesla decided to learn all about that fascinating phenomena. Soon after, he

started to create his first "inventions", and around the age of 6 he created his first turbine with 16 June Bugs. Tesla was restless. Experimenting during the day, reading during the night. Fascinated by a description of Niagara Falls in one of the books, he pictured in his imagination a big wheel run by the falls, and one day he said to his uncle: "I will go to America and carry out this scheme." And so, from a boy's dream to reality, in 1896 Tesla saw his ideas carried out at Niagara and marveled at the unfathomable mystery of the mind. Since that day nothing was the same in history of human civilization. What continued after is a



Da quel giorno niente fu più lo stesso nella storia della civilizzazione umana. Quello che seguì fu un mondo di meraviglie tecnologiche, nel quale viviamo oggi.

Since that day nothing was the same in history of human civilization. What continued after is a world of technological wonders, where we live today.

Tesla ebbe i suoi primi gravi scontri con le idee degli studiosi contemporanei presso l'Università di Praga. Conosciuto come un lettore quasi compulsivo, Tesla ricercò tutto ciò con cui entrava in risonanza, dalla mitologia, letteratura, poesia, agli scritti scientifici. Da tutte queste fonti ha maturato una conoscenza specifica che gli ha permesso di sintonizzarsi con l'universo così profondamente che, a Budapest all'età di 25 anni, recitando versi dal Faust di Goethe, in un lampo di luce Tesla scoprì il principio del campo magnetico rotante, un sorta di moto perpetuo cosmico. Il suo modo di fare le cose era molto insolito, quasi come se fosse collegato alla fonte della conoscenza cosmica, sintonizzato ad essa, in modo da essere in grado di tradurla in macchinari concreti atti a rendere la vita umana più facile. Sviluppò perfino la teoria che l'uomo fosse una macchina - "un automa semovente interamente sotto il controllo di influenze esterne", e lui non era il solo a pensarla così. L'idea che l'uomo fosse una macchina "collegata" alla mente cosmica, iniziò ad essere intensamente esplorata da molti artisti, studiosi e inventori influenti a cavallo tra il XIX e il XX secolo. A parte questo, Tesla trovò ispirazione per le sue ricerche scientifiche nel lavoro artistico, e lui stesso è stato più un artista che uno scienziato, oppure possiamo dire che fu il vero Superuomo

world of technological wonders, where we live today. But apart from Tesla's dream to give to every man freedom and peace with his system of free energy transmission, today we live in a hyper technological world on the edge of destruction, and at this crucial point of human civilization, it is our duty to "pause" and ask ourselves what went wrong, and how we can get back on Tesla's track. And that is where synergy of art and science will come again to hopefully save the world. Tesla's life journey wasn't easy at all. Born in a family of an orthodox priest, his father already planned for him to continue family tradition in Church, but Tesla couldn't imagine being anything else than an inventor. In his struggle to persuade his father to

let him attend engineering school, he literary refused to live. Seeing the seriousness of situation, the father finally gave up, and Tesla moved on. Tesla got his first serious encounters with ideas of contemporary scholars at the university of Prague. Being known as an almost compulsive reader, Tesla researched all what was resonating in him, from mythology, literature, poems, to scientific writings. From all those sources he gained specific knowledge that enabled him to get tuned with the universe so deeply that, in Budapest, at the age of 25, while reciting verses from Goethe's Faust, in a flash of light, Tesla discovered the principle of rotating magnetic field, a sort of cosmic perpetual motion.

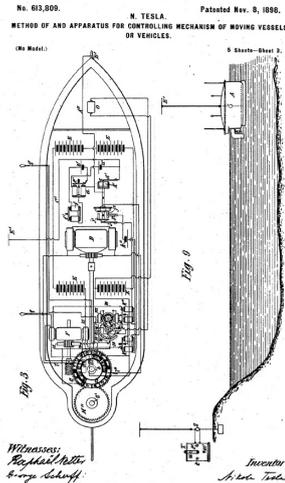


A fianco
On the side

fragments from
"Mechanical Figures
Inspired by Tesla"
My Magical Thought Ltd / Helena
Bulaja / AL Keddie / Ed Beals /
Sabina Hahn
concept art by Takeshi Oga &
Branislav Brkic

In basso
bottom
fragments from

"Mechanical Figures
Inspired by Tesla"
My Magical Thought Ltd / Helena
Bulaja / AL Keddie / Ed Beals /
Sabina Hahn
concept art by Takeshi Oga &
Branislav Brkic



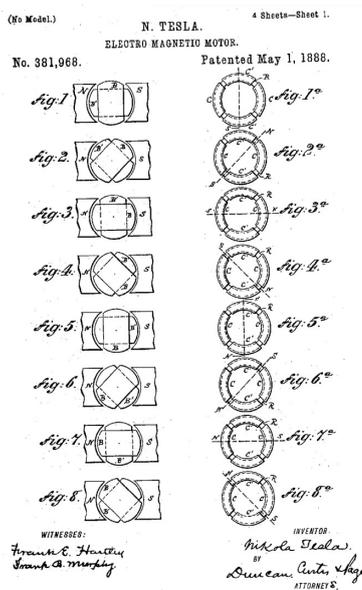
che incarnò l'arte e la scienza nel suo stile di vita più di chiunque altro prima e dopo di lui. Quindi non è strano che oggi le sue idee, che sono di grande valore filosofico, siano così rispettate tra alcuni dei classici dell'arte contemporanea, come Marina Abramovic, Laure Anderson, Terry Gilliam, Samantha Hunt, Christopher Priest, Jim Jarmusch, Douglas Rushkoff, The Oatmeal, solo per citarne alcuni ...

Sono grata di avere la possibilità di portare le vibrazioni di Tesla a Creativity e di contribuire insieme a studenti e professionisti creativi a ripensare il futuro. Farò del mio meglio per condividere le mie esperienze di 11 anni di un viaggio mondiale attraverso la piattaforma "MechanicalFigures_ Inspired by Tesla" (FigureMeccaniche_ Ispirate da Tesla), che prenderà forma dal novembre 2017 nell'esposizione mondiale itinerante "Tesla – Mind from the future" (Tesla – Mente dal futuro), con l'obiettivo di stimolare l'energia di Tesla in tutto il globo! ... e sentitevi liberi di unirvi a noi in questa ricerca di amore cosmico e creatività, poiché, per citare Tesla: "Ogni essere vivente è un motore innestato sugli ingranaggi dell'universo".

His way of doing things was so unusual, almost like he was plugged into the source of cosmic knowledge, tuned into it, so to be able to translate it into practical machinery that will make human life easy.

He even developed the theory that man is a machine – "a self-propelled automaton entirely under the control of external influences", and he wasn't alone in this. The idea that man is a machine "plugged" into the cosmic mind, started to be intensively explored by many influential artists, scholars and inventors at the turn of 19th to 20th century. Apart from that, Tesla found inspiration for his scientific researches in artistic

work, and he himself was more of an artist than a scientist, or, we can say, he truly was the superman who embodied art and science in his lifestyle more than anyone before and after him. So it is not strange that today his ideas, which are of great philosophical value, are so respected among some of the classics of contemporary art, like Marina Abramovic, Laure Anderson, Terry Gilliam, Samantha Hunt, Christopher Priest, Jim Jarmusch, Douglas Rushkoff, The Oatmeal, just to mention some ...



I am thankful to get a chance to bring Tesla vibes to Creativity and to contribute together with students and creative professionals to rethink the future. I'll do my best to share my experiences from 11 years of a world journey through the platform "MechanicalFigures_ Inspired by Tesla", that will be shaped from November 2017 into the world touring expo "Tesla - Mind from the future", with a goal to spark Tesla's energy around the globe!

... and feel free to join us in this quest of cosmic love and creativity, because let me quote Tesla: "Every living being is an engine geared to the wheelwork of the universe".



"Ogni essere vivente è
un motore innestato sugli
ingranaggi dell'universo"

"Every living being is
an engine geared to
the wheelwork of the
universe"

in alto
on the top

My Magical Thought Ltd / film crew
with Marina Abramovic /
Helena Bulaja / Elen McAuslan /
Mare Mmilin

Al centro
middle

"Mechanical Figures
Inspired by Tesla"

My Magical Thought Ltd / film crew
with Terry Gilliam / Zvonimir Bulaja
/ Christian Biegai / Terry Gilliam /
Helena Bulaja / Joshua Sternlicht /
Mare Mmilin

In basso
Bottom

"Mechanical Figures
Inspired by Tesla"

My Magical Thought Ltd / film crew
with Laurie Anderson / Christian
Biegai / Sabina Hahn / Laurie
Anderson / Helena Bulaja / photo
by Mare Milin Helena Bulaja / Joshua
Sternlicht / Mare Mmilin



Verso l'accettabilità di piattaforme robotiche: il ruolo fondamentale giocato dall'aspetto estetico

A cura di / Written by
Irene Mannari
Istituto di BioRobotica
Scuola Superiore Sant'Anna

Con la nascita della robotica di servizio, robot in grado di cooperare con l'uomo in varie attività quotidiane, la capacità di interagire con le persone in modo naturale è diventata una delle caratteristiche principali che un robot di servizio deve possedere. Quindi, è essenziale coinvolgere l'utilizzatore finale fin dalle prime fasi della progettazione di un robot, nello scenario operativo inteso come ambiente e contesto sociale in cui il robot andrà a operare. Il concetto di "User Centered Design" è stato proposto per la prima volta da Donald Norman nel suo libro intitolato *User centred system design* del 1986. Il suo lavoro è stato cruciale perché ha spostato l'attenzione del progettista sulla persona che utilizza effettivamente un prodotto, sui suoi bisogni.

User centered Design

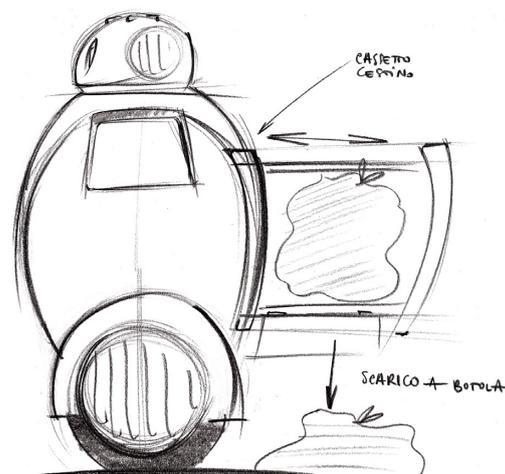
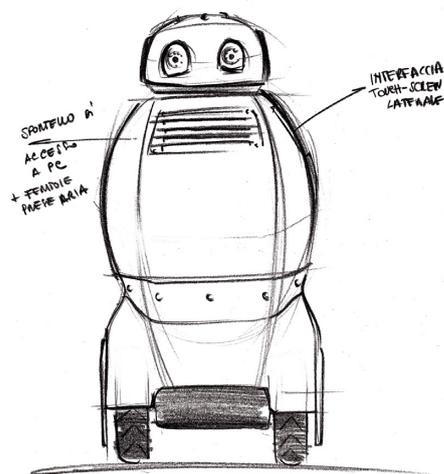
Questo è stato l'approccio utilizzato per la progettazione del robot DustCart sviluppato all'interno del progetto di ricerca DustBot cofinanziato dalla Commissione Europea e coordinato dall'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa. L'obiettivo del progetto era di sviluppare un sistema per migliorare l'igiene urbana basato su una rete di robot autonomi e cooperanti tra loro. La funzione principale di DustCart era di effettuare un servizio di raccolta differenziata porta a porta; inoltre DustCart era in grado di fornire ai cittadini varie informazioni utili relative alla città e alla qualità dell'aria. L'analisi dei bisogni è stata la base di partenza per il design del robot: dalle varie interviste effettuate a un campione di possibili utenti finali è emersa la necessità di rendere il robot capace di suscitare emozioni positive nella persona per determinare la sua volontà di utilizzarlo e interagire con esso in maniera semplice, piacevole e sicura, in altre parole di renderlo accettabile.

Andrew Dillon (2001) definisce l'**accettabilità** come "the demonstrable willingness within a user group to employ information technology for the task it is designed to support". Questo concetto riveste un ruolo delicato nel design industriale e nell'ambito della robotica; per questo motivo durante la progettazione di DustCart abbiamo approfondito l'argomento e selezionato quattro parametri chiave che, secondo noi, definiscono l'accettabilità di un robot: **affordance** (capacità del robot di rendere evidente la sua funzione); **safety** (indice della pericolosità del robot percepita dall'utente);

*With the onset of service robotics, robots are able to cooperate with humans in various everyday activities, thus the ability to naturally interact with people becomes one of the main features that a service robot must have. In this perspective, it is essential to involve the end user since the earliest stages of the project and in the operating scenario intended as environment and social context in which the robot will operate. The User-Centered Design concept was proposed for the first time by Donald Norman in his book titled *User centered system design* (1986). The work by Norman was crucial because he*

shifted the focus of the designer on the person who actually uses the product, on his/her needs. This was the approach implemented in the design of the DustCart robot developed in the DustBot research project funded by the European Commission and coordinated by the BioRobotics Institute of Sant'Anna, School of Advanced Studies, Pisa. The goal of the project was to develop a system to improve urban hygiene based on a network of autonomous and cooperating robots. The main purpose of DustCart was to make a door-to-door separate waste collection; DustCart was also able to inform





aesthetics (capacità del robot di suscitare nell'utente sensazioni di familiarità grazie al suo aspetto); **friendliness** (capacità del robot di instaurare un rapporto emozionale positivo con l'utente).

Ma come è possibile rispettare questi parametri agendo sull'aspetto esteriore di un robot?

Parlando di affordance, nel caso di DustCart per esempio, abbiamo comunicato la sua funzione principale di raccogliitore della spazzatura introducendo sullo sportello del cassetto-cestino del robot il motivo grafico tipico dei cassonetti (le strisce verticali in basso rilievo).

Relativamente alla safety, molte persone intervistate hanno mostrato qualche timore riguardo all'effettiva stabilità di DustCart: la sua posizione "eretta", bilanciata solo sulle due ruote parallele della piattaforma Segway utilizzata per la locomozione, non comunicava sufficiente senso di sicurezza. Quindi, abbiamo cercato di attenuare la pericolosità percepita coprendo le ruote con un parafrangente e con un copriruota sagomati con linee morbide e non spigolose in accordo con il resto dei volumi che compongono la forma complessiva di DustCart.

In generale e in considerazione di quanto insegna Ave Appiano in Manuale di immagine (1998), la cover di DustCart è stata disegnata con linee curve, "tendenzialmente protettive e seducenti", ben raccordate tra loro e conferendogli una forma equilibrata e simmetrica da tutte le angolazioni: un esempio di come abbiamo cercato di rispettare il parametro aesthetics. Dal punto di vista comunicativo anche il colore è uno strumento altamente espressivo, disponibile ad associarsi a numerosi e profondi contenuti simbolici. La divisione della superficie del corpo e della testa di DustCart in diverse zone di colore ci ha permesso di movimentarne la forma dal punto di vista percettivo ed estetico, di rendere la sua figura più "snella" nella vista frontale, nonché a dotarlo di un'espressione più simpatica e amichevole (friendliness).

Grazie alla progettazione del robot DustCart è stato possibile trasferire i concetti base del design di prodotto nella robotica di servizio e ha permesso di dimostrare che agire sull'aspetto esteriore non è semplicemente un mero esercizio di stile ma contribuisce fortemente all'accettabilità di un robot.



citizens about the city and air quality.

The starting point in the DustCart design was the needs analysis. The results of several interviews with potential end-users showed the need to make the robot able to arouse positive emotions in the user thus enhancing the interaction in a simple, safe and pleasant way, i.e. making the robot **acceptable**.

Andrew Dillon (2001) defines the acceptability as "the demonstrable willingness within a user group to employ information technology for the task it is designed to support". This concept is very important in industrial design and in robotics; for this reason, during the DustCart project, we deeply examined its and selected four key parameters that, in our opinion, defined the acceptability of a robot:

affordance (the robot's capacity to make its function clear and to be easy and intuitive to use);

safety (the robot's ability to elicit safety); **aesthetics** (the robot's capacity to be pleasant to the senses and to elicit feelings of familiarity and pleasure in the user); **friendliness** (the robot's ability to establish a positive emotional relationship with the user).

How is it possible to comply with these parameters by acting on the physical appearance of a robot? Some of the design solutions in the case of DustCart are reported below.

Regarding the affordance, we communicated its main function of garbage collector by introducing typical bins graphic patterns (the bas-relief vertical stripes) on the

small door of the robot garbage container. About safety, many people interviewed expressed some concerns about the stability of DustCart: its "standing" position, balanced only on the two parallel wheels of the Segway platform used for locomotion, did not communicate sufficient safety.

So, we tried to mitigate the perceived danger by covering the wheels with a fender and a wheel cover shaped with smooth lines according to the overall shape of DustCart. Keeping the focus on the shapes, regarding the aesthetics, the main cover of DustCart has been designed with curved lines, "basically protective and seductive" (according to Ave Appiano in Manuale di immagine, 1998); in this way it was possible to give the robot a balanced and symmetrical shape on all sides. From the communication point of view, the color is an important expressive instrument: it is able to evoke many and deep symbolic contents. Different coloured areas present in the DustCart body and head allowed us: to enliven the shape from the perceptual and aesthetic point of view; to make the robot more "slender shaped" in the front view; to equip the robot with a nice and friendly expression (friendliness).

The design experience of DustCart robot allowed us to transfer the basic concepts of product design into the service robotics field and to demonstrate that acting on physical appearance is not just a mere exercise in style, but it strongly contributes to the acceptability of a robot.

AIM Alinari Image Museum, Uno spazio reale per contenuti virtuali A Trieste, tra Europa e Mediterraneo

A cura di / Written by
Fondazione Alinari
per la storia della Fotografia

AIM

ALINARI IMAGE
MUSEUM

Fotografia e immagine: due facce di una stessa medaglia, i due mondi in cui conduce **AIM – Alinari Image Museum**, il nuovo museo inaugurato il 1 ottobre 2016 al Bastione Fiorito del castello di San Giusto di Trieste. Il digitale, la realtà virtuale e il 3D irrompono nel contesto medievale di un monumento simbolo della città di Trieste, dove ora si può vivere un viaggio dalla fotografia all'immagine. Qui la fotografia viene smaterializzata in immagine e si arricchisce così di contenuti educativi, mentre la fotografia storica viene liberata dalla patina di polvere e proiettata nei linguaggi contemporanei, sempre nel rispetto di un serio approccio filologico. "Vogliamo lanciare un messaggio al mondo della multimedialità in cui oggi ci troviamo tutti – spiega Claudio de Polo, presidente Alinari -. Fino a 17 anni fa la fotografia che conoscevamo era solo una, quella stampata. Oggi, invece, siamo letteralmente sommersi dalle immagini. Basti pensare che in tutto l'Ottocento sono state scattate meno foto di quante ne vengono caricate in un solo giorno sul web.

Photography and image: two sides of the same coin, the two worlds, to which leads AIM - Alinari Image Museum, the new museum opened on the 1st October 2016 in the Bastione Fiorito of the San Giusto Castle of Trieste. The digital world, the virtual reality and the 3D world flood in the medieval context of a monument, symbol of Trieste, where now you can discover a journey from the photography to the image. Here the photography is dematerialized in an image and is thus enriched by educational contents, while the historical photography is freed by the dust layer and is projected in the contemporary languages, always respecting a serious philological approach. "We want to send a new message to the multimedia world, in which we are all - explains Claudio de Polo, President Alinari -. Up to 17 years ago, the photography we knew was only printed. However, today we are literally overwhelmed by images. It is sufficient to think that during the whole Nineteenth Century people took fewer pictures than the pictures load in a single day on the web. The picture, when multimedialized gives access to an endless quantity of contents and data. But it can also create misunderstandings. It is essential to treat it with respect. In this museum, we of Alinari promised ourselves to do not touch the photography, which the author left us. However, its disaggregated reading in images can lead you in endless paths". AIM is a museum to discover with a big laboratory, in which letting speak the images on level of deepening, by means of scenic

projections, digital elaborations, videos and hypertext contents. The viewer can immerse himself, interact, discover a new visual language thanks to the technology, which is not born to amaze but to lead him in this new dimension. An empty museum, which lights up and lives. A real space to enjoy the virtual world. That is the innovative power and uniqueness of AIM. A museum container, made of windows open to the universe of image and of multimedia. A sort of website made of walls and screens, connected to each other, manageable locally and remotely by means of a content management engine and a database of digital images accompanied by cataloguing cards, indexed and validated by Alinari. The Museum is organized in the main sections, which can be enjoyed in a traditional, interactive or immersive way. A section is reserved to the analogical photography, it means the traditional enjoying of pictures in printed photos. An educational corridor uses displays and interactive stations to create a multimedia deepening level of contents, where the photography becomes video, interaction, third dimension, which ends with a small 3D-cinema and a station, the Alinari Archives, where students and enthusiasts can have access locally to the a database of 50.000 pictures. From the corridor, it is possible to enter the heart of the museum, the temporary digital section, an immersive place, where images and scenes are displayed and projected and where it is possible to be carried in the exhibition theme and to enjoy hundreds of



L'immagine, una volta multimedializzata dà accesso a un'infinità di contenuti e di dati. Ma può creare anche equivoci. È fondamentale trattarla con rispetto. Noi, di Alinari, in questo nuovo museo, ci siamo ripromessi di non toccare mai la fotografia come c'è stata lasciata dall'autore. Tuttavia nella sua lettura disaggregata in immagine, si può venir condotti lungo infiniti percorsi". AIM è infatti un Museo da vivere come un grande laboratorio, in cui far parlare le immagini a più livelli di approfondimento,



attraverso scenografiche proiezioni, elaborazioni digitali, video e contenuti ipertestuali. Lo spettatore può immergersi, interagire, scoprire un nuovo linguaggio visivo grazie alla tecnologia che non nasce per stupire, ma per accompagnarlo in questa nuova dimensione.

*Un Museo vuoto, che si accende e vive.
Uno spazio reale per la fruizione del virtuale.*

Un Museo vuoto, che si accende e vive. Uno spazio reale per la fruizione del virtuale. Ecco in cosa consiste la carica innovativa e l'unicità di AIM. Un museo contenitore, fatto di finestre aperte all'universo dell'immagine e della multimedialità. Una sorta di sito web fatto di pareti e schermi, connessi tra loro e in rete, gestibili in locale e in remoto attraverso un motore di content management e un database di immagini digitali corredate da schede catalografiche, indicizzate e validate da Alinari. Il Museo si articola in tre principali sezioni, fruibili tradizionalmente, interattive o immersive.

Un'ala è riservata alla fotografia analogica, ovvero, alla fruizione tradizionale delle immagini in fotografie stampate.

Un **corridoio didattico** sfrutta display e postazioni interattive per creare un livello di approfondimento multimediale ai contenuti, dove la fotografia diventa video, interazione, terza dimensione, che si chiude con un piccolo cinema 3D, e con una postazione, la **Alinari Archives**, dove è possibile, per studenti o appassionati, accedere in locale all'intero database di 50.000 foto.

Dal corridoio si accede al cuore del museo, la **temporanea digitale**, spazio immersivo, dove immagini e scenografie sono visualizzate o videoproiettate, e dove è possibile lasciarsi trasportare nel tema dell'esposizione e fruire, come in un cinema di immagini, centinaia di foto d'autore. Grazie alla speciale tecnologia, che permette di gestirne da remoto i contenuti, è possibile allestire mostre in modo rapido e personalizzato. Le stesse, trasformate in pacchetti digitali, potranno essere fatte viaggiare sia in rete che allestite, fisicamente, in altri spazi espositivi. L'allestimento di AIM è stato progettato da Massimiliano Pinucci e dal suo studio MBVision che opera nell'ambito del design, della ricerca e delle nuove tecnologie. "L'elemento ludico è fondamentale per l'apprendimento – spiega Max Pinucci, progettista di AIM – di conseguenza tutta l'area multimediale è stata creata tenendo sempre conto di una componente di interazione. Ciò che è interessante non sono le tecnologie in sé, anche se queste sono al top dell'offerta digitale, quanto i

photos, like in an image cinema. Thanks to the special technology, which allows managing remotely the contents, it is possible to set up in a rapid and personal way. Transformed in digital packets, they can be let travelling online and set up physically in other exhibition areas.

The setting up of AIM was designed by Massimiliano Pinucci and by his atelier MBVision, which operates in the field of design, research and new technologies. "The playful element is crucial for learning - explains Max Pinucci, designer of AIM - and so the entire multimedia area was created considering always a component

goods, by means of planning of museums, exhibitions, installations and events. The other branch of MBVision handles the aeronautical engineering, considering the design of light aircrafts for European and international companies.

Partners as Epson, Samsung, iGuzzini, 3M and the passionate contribution of Arsenal, Aereform and of many professionals and consultants lead to the creation of a place, which will increase with the progress of technologies and their borders, in order to understand and use them with the awareness of the one, who approached 150 years ago the mysterious and magical world of photography. Fratelli



of interaction. The most interesting thing are the contents, not the technologies themselves, even if they are on the top of the digital offer. The technology is at the service of the visitor, in order to offer an immersive experience". The Atelier of Max Pinucci has two specializations: design for cultural

Alinari was founded in Florence in 1852 and is the oldest company in the world, working in the field of photography, of image and of communication. The birth of photography and the history of the Company are linked to a common development and growth path, testified by the immense possession



contenuti. La tecnologia è al servizio del visitatore, per offrirgli un'esperienza immersiva".

Due le specializzazioni dello studio di Max Pinucci: progettualità per i beni culturali, attraverso la progettazione di spazi museali, allestimenti, installazioni ed eventi. L'altro ramo di MBVision si occupa invece di progettazione aeronautica, curando il design di aerei leggeri per aziende europee e internazionali. Partner quali Epson, Samsung, iGuzzini, 3M e l'appassionato contributo di Arsenal, Aereform e di tanti professionisti e consulenti hanno portato alla creazione di uno spazio destinato a crescere con il progredire delle tecnologie e delle loro frontiere, per comprenderle e sfruttarle con la consapevolezza di chi, 150 anni fa, si avvicinava al misterioso e magico mondo della fotografia.

Fondata a Firenze nel 1852, la **Fratelli Alinari** è, infatti, la più antica azienda al mondo operante nel campo della fotografia, dell'immagine e della comunicazione. La nascita della fotografia e la storia dell'Azienda sono legate da un percorso comune di evoluzione e crescita, testimoniato oggi dall'immenso patrimonio di 5.000.000 di fotografie di proprietà, raccolto negli attuali Archivi Alinari. È un patrimonio che si va sempre più ampliando e che, grazie a una ragionata politica di nuove acquisizioni e alle nuove campagne fotografiche, spazia dai dagherrotipi ai moderni fotocolor.

La postazione nel corridoio didattico di AIM "Alinari Archives" è proprio una postazione di consultazione di questo immenso patrimonio: 50mila immagini ad alta risoluzione, ricercabili grazie a un motore strutturato in 80 classi semiologiche e 8000 parole chiave in italiano e in inglese. Le immagini illustrano il periodo storico dalla seconda metà dell'Ottocento a oggi, mentre a livello di temi si spazia dalla storia d'Italia, alla pubblicità, dalla moda, musica e teatro, alle scienze, fino ai trasporti o alla zoologia. Naturalmente molti gli importanti fotografi presenti nel database tra cui Fratelli Alinari, Ruggero Pozzar, Achille e Vittorio Villani, Studio Wulz, Italo Zannier.

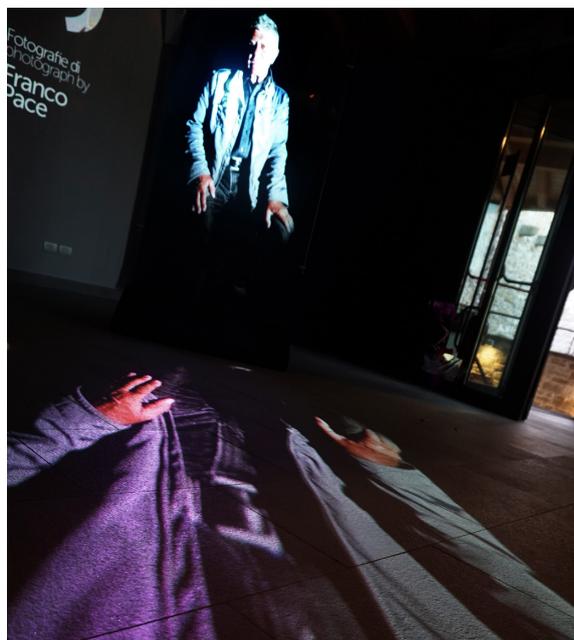
Sul fronte dell'offerta culturale, AIM è stato concepito per ospitare esposizioni e grandi monografie di fotografi, per la valorizzazione delle collezioni fotografiche di Trieste e del Friuli Venezia Giulia, oltre che per attività didattica per le scuole e per attività scientifica e di formazione in collaborazione con l'Università di Trieste con cui è stata stipulata una convenzione. «Aprire la ricerca universitaria a istituzioni che operano sul territorio è di grande importanza per arricchire vicendevolmente modelli e modalità di saperi, sempre più trasversali – rileva Cristina Benussi, Università degli Studi di Trieste -.

of 5.000.000 photos, collected in the actual Alinari Archives. It is a possession becoming more and more bigger, which - thanks to a rational politics of new acquisitions and new photographic campaigns - goes from daguerreotypes to modern color photos. The station in the educational corridor of AIM "Alinari Archives" is a real place to consult this immense possession. 50 thousand high-resolution images, searchable thanks to an engine structured in 80 semiological classes and 8000 keywords in Italian and in English. The images show the historical period from the second half of the Nineteenth Century till today and the considered themes include the history of Italy, advertising, fashion, music and theater, sciences, transports and zoology. Of course, many important photographers present in the database, including Fratelli Alinari, Ruggero Pozzar, Achille and Vittorio Villani, Studio Wulz, Italo Zannier. In relation to the cultural offer, AIM was thought to host exhibitions and big monographs of photographers for the enhancement of photographic collections of Trieste and Friuli-Venezia Giulia, as well as for educational activities for schools and for scientific and training activities in collaboration with the University of Trieste, with which an agreement was signed. «To open the university research to institutions which are active on the territory is very importance to enrich always more cross-knowledge modalities and models – says Cristina Benussi, University of Trieste -. In this perspective, the agreement with AIM is significant for the re-

search in scientific and humanistic fields, given the impressive starting database, to be implemented with fruitful reciprocal exchanges». The museum opened on 1st October 2016 with the exhibition "La leggendaria Classe J nelle fotografie di Franco Pace", dedicated to the fascinating and majestic hulls used in the American's Cup of 1930s. The exhibition was organized in collaboration with the Società Velica Barcola and Grignano and with the regatta Barcolana. On the 3rd November it opened the exhibition "Fermo Immagine – fotografie di Enzo Sellerio", which can be visited until 5th February 2017. It is dedicated to the great Sicilian photographer, who founded the homonym publishing house. As Carlo Bertelli stressed in one of the contributions introducing the exhibition catalogue, "Sellerio was especially a photographer of situations, imaginative discoverer of story occasions, which always involve men and women and Children. The spontaneity of children and the adult awareness of the little exploited workers are themes on which the Sellerio's imprint is indelible. But Sellerio was not just this. He was also a narrator, full of humor, who invites you to understand the surreal strangeness of certain occasions. Never asking the characters to play and taking them by surprise in their naturalness. Even the walls play for him. They do it with the words, which cover them and of which the Sellerio's picture stress the absurdity in relation to the context".



In questa prospettiva la convenzione con AIM è significativa sia sul piano della **ricerca** che su quello della **didattica** in relazione ad ambiti scientifici e umanistici, dato l'imponente database di partenza, da implementare con fruttuosi scambi reciproci». Il Museo ha inaugurato il 1 ottobre 2016 con la mostra "La leggendaria Classe J nelle fotografie di Franco Pace", dedicata agli affascinanti e maestosi scafi con cui si disputarono le regate di Coppa America negli anni Trenta. La mostra è stata organizzata in collaborazione con la Società Velica Barcola e Grignano e con la regata Barcolana. Ha poi aperto il 3 novembre la mostra "Fermo Immagine – fotografie di Enzo Sellerio" visitabile fino al 5 febbraio 2017, dedicata al grande fotografo siciliano, nonché fondatore dell'omonima casa editrice. Come ha ben evidenziato Carlo Bertelli, in uno dei contributi che introducono il catalogo della mostra, "Sellerio è stato soprattutto fotografo di situazioni, fantasioso scopritore di occasioni di racconto che coinvolgono sempre uomini e donne. E bambini. La spontaneità dei bambini, come la consapevolezza adulta dei piccoli lavoratori sfruttati, sono temi su cui l'impronta di Sellerio è indelebile. Ma Sellerio non è stato solo questo. È stato anche un narratore ricco di humor, che invita a cogliere la stranezza surreale di certe occasioni. Mai chiedendo ai personaggi di recitare, bensì cogliendoli di sorpresa nella loro naturalezza. Anche i muri recitano per lui. Lo fanno con le scritte che li ricoprono e di cui le immagini di Sellerio mettono in luce l'assurdità rispetto al contesto".



AIM in numeri

1h

1 ora la durata prevista di una visita
1 hour is the provided time for the visit

1
35

1 motore di gestione e aggiornamento dei contenuti digitali che, in locale o in remoto, gestisce 35 postazioni di visualizzazione
1 management and updating engine of the digital contents, either locally or remotely, manages 35 display terminals

41

1 dotazione hardware costituita da 41 apparecchi di ultima generazione: schermi ad altissima risoluzione (4k), videoproiettori scenografici, lavagne interattive, postazioni immersive, schermi olografici e cinema 3d
1 hardware equipped with 41 last generation appliances, made of high resolution screens (4k), scenic projectors, interactive whiteboards, immersive stations, holographic screens and 3D-cinemas

500mq

500 mq la superficie espositiva
500 sqm for the exhibition area

50.000

cinquantamila le immagini ad alta risoluzione del database AIM
50 thousand the high resolution pictures of the AIM database

Per ulteriori informazioni:
Susanna de Mottoni
Comunicazione e Ufficio Stampa
Fratelli Alinari.
Fondazione per la Storia della Fotografia

press@imagemuseum.eu
ph: +39 392 9479180

AIM Alinari Image Museum

contatti:
www.alinariimagemuseum.eu
info@imagemuseum.eu
Instagram: alinariimage
Twitter: alinariimage
Facebook: alinariimage

La moda sostenibile

A cura di / Written by
Alessandra Carta
Fashion Designer
e Visual Merchandising Consultant

Tessuti creati dagli scarti di produzione degli agrumi, batteri per riciclare il poliestere e una piattaforma virtuale per il recupero degli scarti di produzione tessile, sono solo alcune delle idee innovative che hanno ricevuto un milione di euro dal primo Global Change Award, che ha raccolto più di 2.700 idee da 112 Paesi lanciato nel 2015 da H&M Foundation. Focalizzarsi sullo sviluppo e il sostegno alle nuove tecnologie per riciclare i detriti di plastica marina: è questo il progetto sviluppato da Adidas e Parley for the Oceans, per trasformare la plastica degli oceani in filati tecnici che possono essere utilizzati per prodotti ad alte prestazioni come una calzatura o una T-Shirt.

O ancora: LVMH, multinazionale che abbraccia 70 marchi tra i più prestigiosi ed esclusivi tra cui Louis Vuitton, Dior, Givenchy, Fendi, Céline, Kenzo, Marc Jacobs, ha dato vita ad un fondo da più di 5 milioni di euro che servirà a finanziare progetti per ridurre il consumo d'energia e per la produzione di energia rinnovabile a livello internazionale.

Anche per Kering Group (Gucci, Saint Laurent, Balenciaga, Stella Mc Cartney, Bottega Veneta, McQueen...) la sostenibilità ha un forte peso all'interno della struttura, portando il gruppo francese a quantificare l'impatto ambientale delle sue attività e integrare nei propri obiettivi strategici e nel processo della supply chain la sostenibilità ambientale. Risultando, per il secondo anno, al primo posto del Dow Jones Sustainability Indices nel settore fashion.

Così come si allunga l'elenco dei marchi di moda che hanno adottato un approccio green con il protocollo Detox di Greenpeace: ultime new entry 5 aziende tessili italiane che si aggiungono ai 34 marchi internazionali e alle 20 aziende del distretto tessile di Prato.

Molti brand hanno inserito nel board già da qualche tempo figure chiave che si occupano di sostenibilità o di CSR – Corporate Social Responsibility.

iniziative e progetti che stanno accelerando il passaggio dell'industria della moda verso un' economia circolare, rinnovabile e sostenibile

Questi sono alcuni esempi delle iniziative e progetti che stanno accelerando il passaggio dell'industria della moda verso un' economia circolare, rinnovabile e sostenibile. Per promuovere la formazione di filiere progettate per aumentare il tasso di riciclo, riuso e rigenerazione delle materie prime. Con una crescita basata sull'efficienza e il risparmio.



Fabrics created from citrus production waste, bacteria for the recycling of polyester and a virtual platform for the recovery of textile production waste: these are just a few of the innovative ideas that received €1 million from the Global Change Award, for which H&M Foundation brought together more than 2,700 ideas from 112 countries in 2015.

Focusing on development and support for new technologies in the recycling of ocean plastic refuse: this was the project development by Adidas and Parley for the Oceans, to transform ocean plastic into tech yarns that can be used for high-performance products such as footwear or T-shirts.

Or even: LVMH, a multinational that encompasses 70 of the most prestigious and exclusive brands - including Louis Vuitton, Dior, Givenchy, Fendi, Céline, Kenzo and Marc Jacobs - set up a €5 million fund to finance projects to reduce energy consumption and produce renewable energies at internatio-

nal level. Also for the Kering Group (Gucci, Saint Laurent, Balenciaga, Stella McCartney, Bottega Veneta, McQueen, etc.), sustainability plays a major role in the organisation, leading the French Group to quantify the environmental impact of its activities and include environmental sustainability in its strategic goals and its supply chain processes. For the second year running, it headed the Dow Jones Sustainability Index for the fashion industry. The list of fashion brands adopting a green approach with Greenpeace's Detox Protocol becomes increasingly longer: the latest new entries are 5 Italian textile companies, joining the 34 international brands and 20 other companies from the Prato textiles district. Many brands have for some years included key managers on their boards with duties geared towards sustainability or CSR - Corporate Social Responsibility. These are just some examples of the initiatives and projects that are accelerating the fashion industry's migration to



E un cambiamento di mentalità che porta a pensare alla sostenibilità come a un'estensione del concetto di qualità di un prodotto, elemento di valutazione nell'ambito di una scelta consapevole di acquisto.

Approcci basati sulle tre R: riduci, riusa e ricicla. Che portano a ripensare alle risorse usate in un prodotto in modo da minimizzare quelle scarse e quelle tossiche, a rivedere il packaging, a progettare i prodotti perché durino più a lungo o a reinterpretare quelli arrivati a fine vita.

Così come approcci basati sull'innovazione, la tecnologia e la sperimentazione: che portano alla creazione di nuove fibre, nuove tecniche di riciclo, nuovi utilizzi delle risorse.

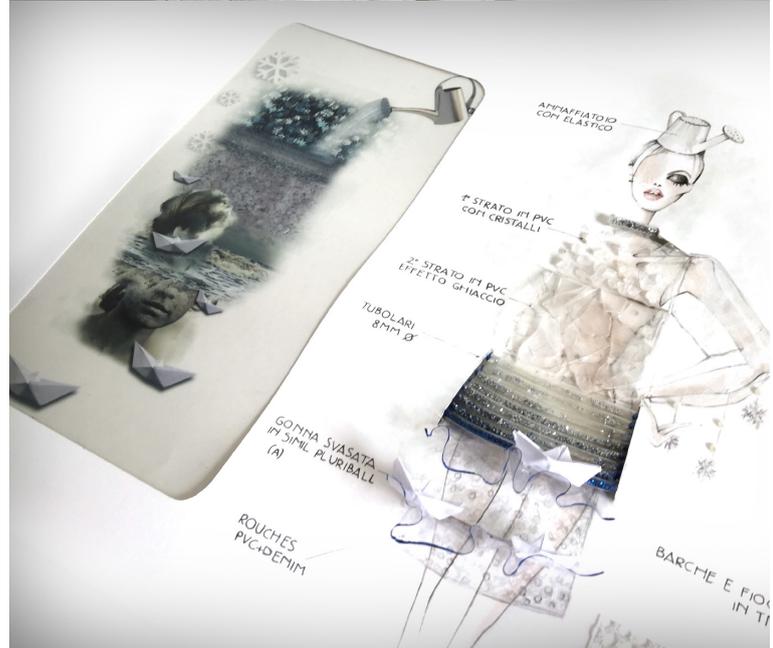
Innovare, stimolare e reiventare l'industria della moda nel segno della sostenibilità.

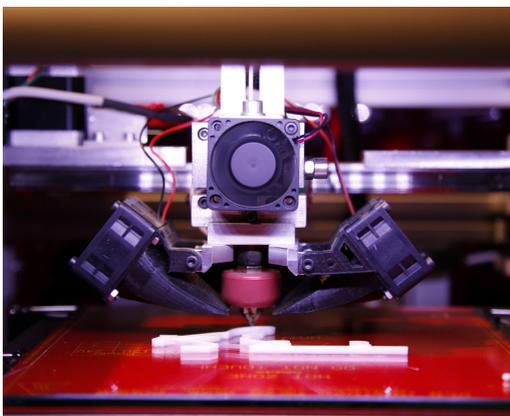
Anche in ambito formativo, dove occorre imparare a porre una grande importanza alle scelte orientate al rispetto dell'ambiente e delle persone. E dove una nuova generazione di stilisti può sviluppare una creatività e innovazione basati sulla sostenibilità e responsabilità sociale.

a cyclic, renewable and sustainable economy. To promote the formation of supply chains designed to increase the rate of recycling, reuse and regeneration of raw materials. With growth based on efficiency and saving. And a change of mindset that leads to thinking of sustainability as an extension of the concept of product quality, an element to be assessed in an informed purchase decision. Approaches based on the three Rs: reduce, reuse, recycle. These trigger a rethinking of the resources used in a product, in such a way as to minimise those that are rare and toxic, to review the packaging, to design products so that they last longer or to reinterpret those that have reached the end of their useful lives. Likewise, approaches based on innovation, technology and experimentation, leading to the creation of new

fibres, new recycling techniques, new uses of resources. Innovating, stimulating and reinventing the fashion industry with a view to sustainability. Education and training also need to learn to place great importance on decisions that are environment-friendly and people-friendly. And where a new generation of stylists can develop their creativity and innovation based on sustainability and social responsibility.

Alessandra Carta, design and style consultant for luxury fashion companies and multinationals, such as the Max Mara Group, Fuzzi, L'Oréal and Bulgari. Founder and head of design of Carta e Costura. Creative Director at Istituto Modartech. Performs trend analyses and research activities into strategies and innovative, sustainable materials.





LA PAROLA AI PARTNER



Il Museo Piaggio

A cura di / Written by
Fondazione Piaggio



Il Museo Piaggio nasce nel 2000 nei 3.000 metri quadrati dell'ex officina attrezzeria, uno dei corpi di fabbrica più antichi e affascinanti del complesso industriale di Pontedera, dove l'azienda insediò la propria produzione a partire dai primi anni Venti del '900.

Il Museo è nato per conservare e valorizzare la memoria storica dell'impresa. Si pone l'obiettivo di ricostruire le vicende

The Piaggio Museum was inaugurated in March 2000 and occupies the 3,000 square meters of the company's former tool-shop in one of the oldest and most characteristic bodies of the industrial complex in Pontedera,



to the launch of the Vespa in 1946, welcome the visitor at the entrance of the Piaggio Museum: a 1954 MC2 train engine, a PI48 airplane, a two-seater acrobatic training plane produced in 1951. Inside the museum, two stellar plane engines, built in the Pontedera and Pisa plants in the Thirties, dominate the central hall. The Museum's main attraction bringing enthusiast from around the world is, however, the Vespa Collection, unique in its kind. It is only in Pontedera in fact that one can find the precious prototypes produced in the forties: the MP5, nicknamed "Paperino", Piaggio's first exercise in scooters, produced in a very few, untraceable units between 1944 and 1946; and the MP6, the famous prototype of the Vespa designed by Corradino d'Ascanio in the autumn of 1945. Amongst the standard production models one can admire the "classics" of the vast Vespa collection (over a hundred and fifty versions) highlighted by the first 98cc series launched in April 1946; the 1951 Vespa 125cc, the model used by Audrey Hepburn and Gregory Peck on the set of Roman Holiday; the 1953 Vespa "U" (as in "utilitaria" or economy vehicle), built in only 7.000 units, currently amongst the most sought after by collectors around the world; the first "gran turismo", the 1955 Vespa GS 150cc; the 1963 Vespa 50cc (known to all

di Piaggio e del suo Territorio e di ripercorrere un lungo periodo di storia italiana, fatto di trasformazioni economiche, di costume e di sviluppo industriale, narrato attraverso l'esposizione dei prodotti più famosi e rappresentativi dell'azienda e attraverso i documenti e le immagini del suo ricchissimo Archivio Storico.

Le sue sale accolgono le collezioni Vespa (dai primi prototipi alle Vespa di serie attualmente in commercio) e Gilera (dalla moto VT 317 del 1909 alla RC600 Parigi-Dakar del 1991), accanto ai più significativi prodotti di Piaggio (i motori aeronautici degli anni Trenta, un esemplare di motrice ferroviaria MC2 de 54 del 1936, l'aereo PI48 del 1951, l'Ape, il Pentarò, il Ciao e gli altri ciclomotori).

Ciò che maggiormente attira al Museo appassionati di tutto il mondo è tuttavia la Collezione Vespa, unica nel suo genere. Solo a Pontedera, infatti, è possibile trovare i preziosi

where Piaggio started its production in the early nineteen twenties. The Museum was created to preserve and highlight the value of a historic legacy. The objective is to tell the history of Piaggio and through it the development of Italian industry, economy and society by exhibiting some of the company's best known, most representative products and through the documents and images of its extensive Archive. Fundamental examples of the company's production prior



prototipi degli anni '40: l'MP5, conosciuto con il soprannome di "Paperino", primo esercizio di Piaggio sul tema scooter; prodotto in pochissimi introvabili esemplari tra il 1944 e il 1946; e l'MP6, il celeberrimo prototipo di Vespa uscito dalla matita di Corradino d'Ascanio nell'autunno 1945.

Tra i veicoli di serie si possono ammirare i "classici" della sconfinata produzione Vespa (più di centoquaranta versioni) tra cui si distinguono la prima serie 98cc dell'aprile 1946; la Vespa 125 del 1951, modello utilizzato da Audrey Hepburn e Gregory Peck sul set di Vacanze Romane; la Vespa "U" (utilitaria) del 1953, costruita in soli 7.000 esemplari, oggi tra i pezzi più ricercati dai collezionisti di tutto il mondo; la prima Vespa granturismo, la Vespa GS 150 del 1955; la Vespa 50 del 1963 (per tutti gli italiani "il Vespino"), che segnò una pietra miliare nella storia dello scooter più famoso del mondo (e fu seguita, nel 1969, dal grande successo della 50 Special); la 90 Super Sprint del 1965, veicolo-mito per i giovani sportivi; la 125 Primavera del 1967, vero e proprio oggetto di culto per i giovani dell'epoca. Gli anni '70 sono egregiamente rappresentati dalla Vespa 125 Primavera ET3 e dalla Vespa 200 Rally, che in quegli anni proponevano una soluzione tecnica innovativa come l'accensione elettronica, e dalla Vespa P125X del 1977, "replicata" da una sua versione gigante, un modello fuori scala di 4 metri di altezza in vetroresina e vernice rossa. Il Museo Piaggio è un luogo di promozione culturale estremamente vivo e dinamico dove convivono mostre d'arte, convegni, incontri ed eventi culturali, spettacoli musicali, di danza, di moda.

Nel 2016, in occasione della celebrazione del settantesimo compleanno di Vespa è stata organizzata la grande mostra: In viaggio con Vespa.

Un'avventura lunga 70 anni - che ha attratto al museo più di 18.000 visitatori - dedicata a uno degli aspetti più affascinanti ed evocativi della storia dello "scooter più venduto nel mondo", che dalla sua nascita ai giorni nostri coinvolge un numero sempre crescente di appassionati: il viaggio. Dalla sua apertura, nel 2000, il Museo Piaggio ha avuto più di 450.000 visitatori, con un continuo aumento fino ad arrivare ad un record di quasi 44.000 persone nel 2015 e una previsione di chiusura di più di 55.000 visitatori nel 2016. Esso è quindi fra i 5 musei d'impresa più visitati in Italia.

Italians as the "Vespino"), which was a milestone in the history of the most famous scooter in the world (which was followed, in 1969, by the huge success of the 50cc Special); the 1965 90cc Super Sprint, mythical ride for sporty youngsters; the 1967 125cc Primavera, a true cult amongst youngsters of the time. The Seventies are beautifully represented by the Vespa 125cc Primavera ET3 and by the Vespa 200cc Rally, which in those years introduced an innovative technical solution like the electronic ignition, and by the Vespa 1977 P125X, "replicated" in a giant version, an out of scale model 4 meters in height in fiberglass and red varnish. The Museum is an extremely dynamic and lively centre of cultural promotion which includes art exhibitions, conferences, cultural meetings and events, concerts, dance

performances and fashion shows. In 2016 the great exhibit organized to celebrate the 70th anniversary of the Vespa: In viaggio con Vespa.

Un'avventura lunga 70 anni (On the road with the Vespa. A 70-years long adventure) attracted more than 18.000 visitors to the Museum and looked at one of the most intriguing and evocative aspects of the history of the "world's best-selling scooter", whose devotees have grown constantly since it made its debut: travel. Since its inauguration in 2000, the Piaggio Museum has welcomed more than 450.000 visitors, recording a constant increase which reached a record more than 44,000 visitors in 2015 and it is estimated that the 2016 closing will be of 55.000. It is amongst the first five most visited industrial museums in Italy.

Design sociale e Public Engagement per lo sviluppo di comunità creative

A cura di / Written by

Paolo Dario

Director, The BioRobotics Institute,
Sant'Anna School of Advanced Studies

Enza Spadoni

Technology Transfer Manager,
The BioRobotics Institute,
Sant'Anna School of Advanced Studies

ISTITUTO
DI BIORBOTICA



Scuola Superiore
Sant'Anna

Sempre più si parla oggi di “Smart communities”, ovvero di quelle comunità che “vanno intese in senso ampio rispetto alla definizione di agglomerato urbano e si riferiscono al concetto di ‘città diffusa’, in cui sono affrontate congiuntamente tematiche relative alle sfide sociali emergenti, cioè socio-ambientali, quali mobilità, sicurezza, educazione, risparmio energetico o ambientale” (Decreto MIUR 5 luglio 2012 n. 391/Ric). Quanto più tali comunità riescono a colloquiare con il sistema economico, competitivo e scientifico che ne caratterizza il tessuto, così da valorizzarlo in termini di efficacia ed efficienza delle risorse disponibili, al contempo investendo in attrattività e sfruttando le proprie vocazioni e eccellenze, tanto più esse possono essere considerate oltre che “intelligenti”, anche “creative”, per il tipo di soluzioni che sono in grado di mettere in campo insieme alla loro capacità di resilienza: ovvero conservando le proprie caratteristiche pur adattandosi ai cambiamenti socio-economici e traendo da questi nuove e grandi opportunità di crescita e sviluppo.

Le comunità creative sono fondate su “alleanze sulla conoscenza”, soprattutto quella prodotta dalle università di ricerca, la cui “Terza Missione” richiede due tipologie di attori per lo sviluppo: i ricercatori, sempre più responsabili, attenti agli utenti finali e capaci di rispondere ai bisogni delle persone in termini di istruzione, ricerca, innovazione e miglioramento della qualità della vita; e il pubblico, sempre più consapevole, capace di comprensione critica e coinvolto nei processi di innovazione e sviluppo.

Essere membri attivi di questa comunità consente di acquisire un nuovo “potere” (o meglio “empowerment”): un processo di crescita basato sul far emergere risorse latenti portando l'individuo a essere consapevole di ciò di cui ha potere, delle sue capacità, quindi di diventare protagonisti delle dinamiche di sviluppo con gli strumenti per trasformare la conoscenza in occasione di miglioramento sociale ed economico; e vuol dire anche fare rete, “connettersi”, collaborare e creare sistema (aperto, consapevole, finalizzato) con tutti coloro che condividono un medesimo e valoriale obiettivo

More and more we hear today about "smart communities", those communities that "need to be considered more broadly than the definition of urban area and that refer to the concept of 'urban sprawl', where issues related to emerging social and environmental challenges, such as mobility, security, education, energy and environmental savings, are jointly addressed" (Ministerial Decree n. 391/Ric 2012, 5 July). The more these communities are able to communicate with the economic, competitive and scientific system that characterizes their fabric, exploiting the available resources in terms of effectiveness and efficiency, and at the same time investing in attractiveness and valorizing their vocations and excellences, the more they can be considered as well as intelligent, even creative, for the type of solutions that are capable of finding with resilience: namely preserving its own characteristics while adapting to socio-economic changes and deriving from these new and great opportunities for growth and development. Creative communities are based on "knowledge alliances", especially knowledge produced by research universities, whose "Third Mission" requires two types of actors for development: researchers, more and more responsible, careful to end users

and able to respond to people's needs in terms of education, research, innovation and improvement of the quality of life; and public, increasingly aware, capable of critical understanding and involved in innovation and development processes. Being active members of this community allows to acquire a new "power" (or rather a new "empowerment": a growth process based on bringing out latent resources, leading the individual to be aware of his power and his ability), then to become protagonists of development dynamics thanks to the tools to turn knowledge into an opportunity for social and economic improvement; this also means making network, being "connected" and collaborative, building (open, aware, finalized) systems with all those who share the same values and goals for progress, regardless of whether they come from the world of industry, of government and institutional or academia. As in so many famous and other parts of the world (just think of Stanford University and the "dream" of Silicon Valley), the university has a fundamental role by integrating the logic of the scientific system with those of the business, cultural, educational, institutional and social, and effectively creating interconnections between different sectors and stakeholders which help to stimulate the generation



di avanzamento, indipendentemente che provengano dal mondo dell'industria, da quello governativo e istituzionale o da quello accademico.

Come in tante e famose altre parti del mondo (basti pensare alla Stanford University e al "sogno" della Silicon Valley), l'università ha un ruolo fondamentale, integrando le logiche del sistema scientifico con quelle delle imprese, culturali, educative, istituzionali e sociali, e di fatto creando interconnessioni tra settori e interlocutori differenti che contribuiscono a stimolare la generazione di comunità creative, capaci di rispondere in modo co-gestito e condiviso alle sfide che la società pone.

Questo "fidanzamento" delle comunità creative con la scienza e con la ricerca, in inglese "Public Engagement", sintetizzando diversi ambiti per individuare nuovi e medesimi percorsi, genera le nuove architetture del cosiddetto Design sociale: con il quale è possibile ridisegnare i territori pianificandone strategicamente i processi e le dinamiche di progresso. Questo "fidanzamento" delle comunità creative con la scienza e con la ricerca sintetizza diversi ambiti per individuare nuovi e medesimi percorsi, e genera le nuove architetture del cosiddetto Design sociale: con il quale è possibile ridisegnare i territori pianificandone strategicamente i processi e le dinamiche di progresso. L'attore principale è la figura di un nuovo designer, uno degli "alleati della conoscenza", che si muove in queste comunità guidate dall'innovazione tecnologica e da quella sociale, co-progettando allo stesso tempo da attore e utente finale i nuovi assetti e le grandi collaborazioni in ottica di "design partecipativo", e spingendo a trasformare le sfide in opportunità per il futuro. L'Istituto di BioRobotica agisce con queste logiche, reinventando il Trasferimento Tecnologico: come una forza trainante e di stimolo ai cambiamenti che generano nuovi vantaggi, con la capacità di contribuire in modo determinante al dibattito pubblico e di influenzare i decisori politici a tracciare insieme le traiettorie sociali, culturali e di crescita economica.

of creative communities, able to respond the challenges that society places in a co-managed and shared way.

This "engagement" of the creative community with science and research synthesizes various areas to identify new and common paths, and generates new architectures of the so-called Social Design: with whom it's strategically possible redesigning territories by planning processes and dynamics of progress.

The main actor is the figure of a new designer, one of the "knowledge allies", which moves in these communities driven by technological and social innovation, both co-designing as an actor and an end user new arrangements and collaboration from the perspective of "participatory design", and helping to turn challenges into opportunities for the future.

The BioRobotics Institute acts with this logic, reinventing Technology Transfer: as a driving force and stimulus to changes that create new advantages, with the capacity to contribute significantly to public debate and influence policy makers to draw together social, cultural and economic growth trajectories.

Image Credits:
Marco Moscato
(www.flickr.com/photos/mafmo)

Workshop come esperienza progettuale

A cura di / Written by
ISIA Firenze



ISIA

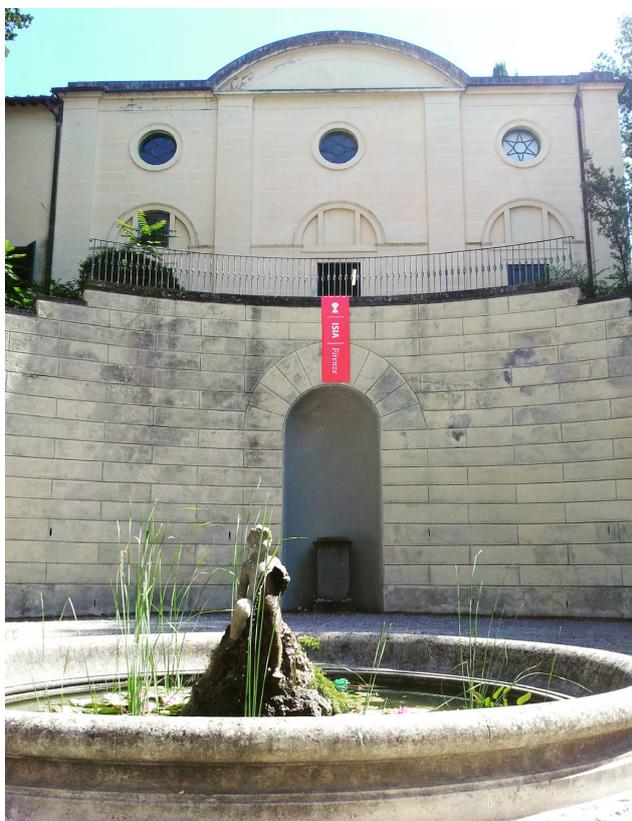
Firenze

Si è recentemente aperto il nuovo Anno Accademico in ISIA Firenze inaugurato con due workshop che hanno coinvolto gli studenti del triennio e dei bienni specialistici. Il primo laboratorio è stato per loro l'occasione per conoscere e sperimentare un materiale sempre più usato nelle creazioni di designer e architetti: il bambù. Dopo una prima fase teorica dedicata agli aspetti tecnici, pratici e alle possibili applicazioni, sono stati creati due gruppi di lavoro. Il primo, sotto la guida della Prof.ssa Francesca Parotti e del presidente dell'Associazione Italiana del Bambù, Lorenzo Bar, si è cimentato nella costruzione di una stardome e di una serie di oggetti di uso quotidiano. Parallelamente il secondo gruppo ha lavorato alla creazione

The new Academic Year has recently opened in ISIA Florence and inaugurated with two workshops that involved the students of the three-years and specialized two-year periods. The first workshop was for them an opportunity to learn and experience an increasingly used material in the creations of designers and architects: bamboo. After a first theoretical phase dedicated to the technical and practical aspects and to possible applications, two working groups have been created. The first, under the guidance of Prof. Francesca Parotti and of the President of the Italian Association of Bamboo, Lorenzo Bar, has essayed in building a star dome and a series of everyday use objects. In parallel, the second group has been working on creating a multimedia installation for the Labyrinth of Masone in Parma, the largest existing maze, entirely composed of bamboo plants belonging to different species. The project, carried out and currently installed at the Labyrinth, allows the visitor to proceed creating his own virtual path, parallel to the real one, which leads him to visualize some famous artworks associated with each other according to assonances, dissonances and affinities, but all intrinsically linked to the theme of the labyrinth. The results of the workshop were presented on October 30th at

the Labyrinth within the event "Under bambootree", a conference organized by Franco Maria Ricci Foundation together with AIB (Italian Association of Bamboo). The second workshop was organized in collaboration with the architect and designer Gaetano Pesce and his studio on the occasion of the exhibition "Betrayed majesty". The exhibition, dedicated to the current status of women, sponsored by the City of Florence and organized by Mus.e Florence Association with the historical and artistic consultancy of Sergio Risaliti and Vittorio Sgarbi, was inaugurated last October 21st at the Museum of the Twentieth Century. A selected group of students of ISIA participated in the realization of the setting up by creatively intervening on some side elements of the exhibition, which will be open until February 8th, 2017. The two experiences are a direct evidence of the educational approach always pursued by ISIA that puts in relation the idea with the doing, training with practical experience, with a particular attention paid to the ethical and responsible aspect of design. For this reason the teachers are known professionals working in different fields, and every year conventions and direct exchanges are activated with companies and production realities, both local and national.

di un'installazione multimediale destinata al Labirinto della Masone a Parma, il più grande labirinto esistente, composto interamente da piante di bambù appartenenti a specie diverse. Il progetto, realizzato e attualmente installato presso il Labirinto, consente al visitatore di procedere creando un proprio percorso virtuale, parallelo a quello reale, che lo



porta a visualizzare alcune celebri opere d'arte associate l'una con l'altra secondo assonanze, dissonanze e affinità, ma tutte intrinsecamente legate al tema del labirinto. I risultati del workshop sono stati presentati lo scorso 30 ottobre presso il Labirinto all'interno dell'evento "Under bamboo tree" una conferenza organizzata dalla Fondazione Franco Maria Ricci insieme all'AIB (Associazione Italiana Bambù).

Il secondo workshop è stato realizzato in collaborazione con l'architetto e designer Gaetano Pesce e il suo studio in occasione della mostra "Maestà tradita".

L'esposizione, dedicata all'attuale condizione della donna, promossa dal Comune di Firenze e organizzata dall'Associazione Mus.e Firenze con la consulenza storico-artistica di Sergio Risaliti e Vittorio Sgarbi, ha inaugurato lo scorso 21 ottobre presso il Museo del Novecento.

Un gruppo selezionato di studenti ISIA ha partecipato alla realizzazione dell'allestimento intervenendo creativamente su alcuni elementi collaterali della mostra, che sarà visitabile fino all'8 febbraio 2017.

Le due esperienze sono una testimonianza diretta dell'approccio didattico portato da sempre avanti da ISIA che mette in relazione l'idea con il fare, la formazione con l'esperienza pratica, con una particolare attenzione riservata all'aspetto etico e responsabile della progettazione. Per questo motivo i docenti sono noti professionisti che operano nei più diversi settori, e ogni anno sono attivate convenzioni e scambi diretti con aziende e realtà produttive sia locali che nazionali.

L'accesso all'ISIA di Firenze è a numero chiuso (25 studenti per corso ogni anno) e propone un corso triennale di primo livello in Design del Prodotto, al quale possono accedere tutti coloro che sono in possesso di maturità di scuola superiore quinquennale, e due corsi biennali specialistici in Design del Prodotto o Design della Comunicazione.

Access to ISIA of Florence has a limited number (25 students per course per year) and offers a first-level three-year course in Product Design, which is available to all

those who are in possession of a five-year high school graduation, and two specialized two-year courses in Product Design or Communication Design.



In alto a sinistra
on the top-left
La nuova sede ISIA Firenze presso le "Scuderie di Villa Strozzi", edificio storico fatto costruire verso la metà del XVI secolo da Giovan Battista di Lorenzo Strozzi

Side page
Due momenti del workshop sul bamboo organizzato da ISIA i cui risultati sono stati presentati durante la conferenza "Under bamboo tree" al Labirinto della Masone di Franco Maria Ricci a Parma. Foto di Bianca Sangalli Moretti

In alto a destra e Sotto
on the top-right and behind
Alcuni studenti ISIA durante l'allestimento della mostra "Maestà tradita" di Gaetano Pesce, inaugurata lo scorso 21 ottobre presso il Museo del Novecento di Firenze. Foto di Clara Lasagna
Nella pagina a fianco



Passione,
competenza,
professionalità al
servizio della creatività

A cura di / Written by
Giulia Ghizzani
Ufficio Stampa - LABA Firenze

LABA
FIRENZE
LIBERA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

Passione, competenza, professionalità al servizio della creatività. Tutto questo è LABA Firenze, la Libera Accademia di Belle Arti che da 15 anni opera sul territorio, a contatto con centinaia di studenti in arrivo da tutto il mondo. Una realtà che è più di una scuola, piuttosto un'officina di giovani talenti che, grazie al supporto costante di docenti esperti e qualificati, offre percorsi formativi strutturati secondo l'ordinamento 3+2, equipollenti alla laurea e validi in tutti gli stati membri dell'Unione Europea.

La sede di Firenze fa parte del network formativo LABA nato a Brescia, presente in diverse città d'Italia e all'estero e specializzato in cinque indirizzi di studio distintivi: Fotografia, Graphic Design & Multimedia, Arti Visive, Design e Fashion Design. Orientamenti richiesti dal mercato del lavoro che vengono approfonditi nelle aule della scuola con un approccio innovativo, votato alla tecnologia, e decisamente internazionale. I piani formativi, sviluppati per singole materie, restano comunque tutti collegati tra loro seguendo un'ottica interdisciplinare per cui l'arte non viene vissuta come un qualcosa di chiuso, di delimitato, ma come un ambiente in continua trasformazione ed evoluzione, capace di raccontarsi solo attraverso lo scambio reciproco.

Dal 2001, anno della sua nascita, la LABA di Firenze ha diplomato migliaia di allievi che oggi lavorano in importanti aziende italiane o straniere e che hanno avuto l'opportunità di studiare e perfezionare abilità e conoscenze in classi a numero chiuso.

La scelta di optare per gruppi che non superano mai i venti alunni ricalca lo spirito e l'obiettivo primario dell'accademia: seguire da vicino il percorso didattico di ogni singolo ragazzo per metterlo in condizione di esprimere al meglio le proprie potenzialità. Tutto questo in un contesto aperto, un luogo di continui scambi culturali ed etnici dove i giovani creativi si incontrano, discutono, apprendono. Un incubatore di idee e opinioni arricchito, inoltre, dalle preziose sinergie che LABA in questi anni ha instaurato con fondazioni,

LABA is a didactical network with offices in Italy and abroad. The subjects are Photography, Graphic Design and Multimedia, Visual Arts, Design and Fashion Design. LABA is an Academy of Fine Arts legally recognized that

the about 600 enrolled students the use of laboratories provided with latest generation multimedia equipment and in the best conditions. Students come from all over the world and the Academy over the



has always focused on "innovative" paths, activating academic courses structured on the 3 + 2, equivalent to short degrees and specializations in addresses linked to new technologies and involving the use of multimedia related supports. The Florence branch has been active since 2001, with only a limited number of students (maximum 20 students) allowing

years has become a place of continuous cultural and ethnic exchanges, where people with different costumes, cultures, religions and ethnic groups meet, discuss and verify their knowledge about art, creativity, beauty and harmony. LABA has always worked to create significant synergies, involving foundations, associations and public institutions such



associazioni e istituzioni pubbliche ma anche con aziende di spicco: da Cartiere Fedrigoni a Rifle, da Bagatelle a Zooppa, passando per Artemide, Alpitour e MBM Biliardi. Queste realtà imprenditoriali hanno consentito agli allievi di fare esperienze di stage o attività extra-curricolari e di sviluppare progetti che riguardano sia la didattica che la produzione industriale, con ottimi riscontri. L'accademia - legalmente riconosciuta - è quindi sempre alla ricerca di nuovi partner e investe risorse per allargare sempre più la rete di collaborazioni.

Proprio per dar seguito a questa visione "cosmopolita" che fa parte del Dna stesso della LABA, l'istituto si sta muovendo anche per attivare nuove partnership in chiave internazionale, dando così ancora più forza ad un'offerta formativa che fa parte di un sistema studiato a livello europeo, European Credit Transfer System: una soluzione che consente allo studente di formarsi fuori dal proprio Paese, in una realtà diversa dalla propria ma sempre all'interno della Comunità Europea, accrescendo il bagaglio scolastico e il proprio Curriculum Vitae. I ragazzi hanno, ad esempio, la possibilità di seguire un triennio formativo in Italia e il biennio successivo in uno degli stati membri dell'UE. Il processo di internazionalizzazione è attivo anche in chiave extracomunitaria, attraverso gli accordi avviati già da qualche anno con Stephen F. Austin State University e Angelina College (USA). L'accademia opera inoltre da anni nel settore degli scambi Erasmus.

Negli oltre mille metri quadrati di struttura, distribuita su due piani, si coltivano dunque le capacità espressive. Nelle aule e nei laboratori innovativi gli studenti trovano stimoli, si confrontano con sfide costruttive, allenano tutte quelle capacità che si troveranno a dover mettere in campo nel loro futuro percorso professionale. Il minimo comune denominatore è sempre e solo il merito individuale: agli studenti che dimostrano spiccate qualità vengono offerte occasioni di collaborazione interessanti.

Ma l'accademia mette inoltre a disposizione degli allievi 15 borse di studio, ogni anno, legate ancora alle capacità e alla voglia di migliorarsi.

A determinare la classifica delle stesse borse di studio è, infatti, la media ottenuta dai voti degli esami sostenuti.

as museums , municipalities, Provinces, Regions; but it is mostly collaborating with international standard companies such as Cartiere Fedrigoni , Rifle , Bagatelle, Zooppa , Artemis, Alpitour and MBM Billiards and through the development of projects involving both teaching and industrial production, that the professional training path is completed. It is through the creation of ad hoc educational program, the definition of appropriate formative subjects, the cooperation in research , that LABA and its partners made it possible to have a continuous growth of the work produced and developed by the students, Laba itself constantly employs resources so to enlarge the company collaboration network. In recent

years LABA is also moving to activate international synergies; giving even more strength to an education that is part of a system designed at European level, the European Credit Transfer System, useful to facilitate the student mobility , not only among Italian university faculties , but also within the European Community countries ; with the possibility of , for example , a three-year training in Italy and the next two years in an EU member state . The process of internationalization is also active in non-European countries , through the collaborations started a few years ago with the Stephen F. Austin State University and Angelina College (USA). In 2015 LABA oversaw the Festival of Italian Culture in the Czech Republic.



Creatività e formazione laboratoriale

Oggi più che mai nel sistema dell'economia globale la necessità di specializzazione delle imprese, legata alla capacità di rispondere e anticipare le esigenze del mercato, richiede in modo imperativo una formazione che operi in ottica di propulsione innovativa, rappresentando la frontiera più avanzata, finalizzata a migliorare la competitività e creare figure professionali strategiche. Per un Istituto formativo diventa fondamentale creare una forte interazione con il mondo del lavoro, con la condivisione di contenuti, l'adozione di tecniche e tecnologie specialistiche e lo sviluppo di competenze professionali. Dove il sapere si integra con il saper fare. E dove la progettualità deve confrontarsi con un'innovazione sostenibile con un'attenzione reale all'ambiente e ai risvolti sociali, in un contesto di mercati sempre più interconnessi e circolari. Istituto Modartech, punto di riferimento per coloro che necessitano di una formazione specialistica e altamente professionalizzante nelle aree Moda e Comunicazione, adotta un approccio laboratoriale dove gli studenti svolgono l'attività didattica con metodi, strumenti e tempistiche propri delle aziende per garantire una formazione che ha lo scopo principale di favorire l'ingresso e la crescita professionale dei propri studenti nel mondo del lavoro. Laboratori creativi guidati da un corpo docente composto interamente da professionisti, esperti e consulenti, sviluppando un connubio efficace tra progettualità, sperimentazione tecnologica e attenzione al prodotto, adottando metodi e strumentazioni specialistici di settore che permettono agli allievi di costruire un bagaglio di conoscenze e competenze fatto di capacità tecniche che corrono di pari passo alla preparazione teorica. In un'esperienza d'apprendimento in continua evoluzione. Dove il know-how costruito nel tempo da Modartech e dal proprio network diventa un patrimonio a disposizione degli studenti per una formazione all'avanguardia, così come un punto di riferimento per le imprese che vedono nell'Istituto un partner attivo e propositivo. Nascono quindi casi di studio, progetti didattici, concorsi realizzati in collaborazione con le aziende in un percorso di apprendimento e di sviluppo delle competenze con un approccio concreto e reale. Dove esplorare le vie della creatività, adottare le ultime tendenze di settore, applicare le nuove tecnologie, confrontandosi sui temi più attuali con idee, visioni, esperienze. Ecco alcuni progetti didattici realizzati nel 2016.

A cura di / Written by
Istituto Modartech

ISTITUTO **MODARTECH**
FASHION & COMMUNICATION SCHOOL

Now, more than ever, the global economy calls for business specialisation, linked to the ability to respond to and anticipate market needs, and demands training based on innovative drive, representing state-of-the-art boundaries, with a view to improving competitiveness and creating strategic professional figures. For a training institute, creating a strong interaction with the jobs market becomes fundamental: sharing content, adopting specialist approaches and technology, and developing professional skills. Where knowledge combines with know-how. And where design has to satisfy sustainable innovation with a real focus on the environment and social changes, in a market context that is increasingly interrelated and cyclical. Istituto Modartech, the go-to reference for those needing specialist, highly professional training in the Fashion and Communications fields, adopts a workshop approach where students learn using the methods, tools and timing owned by the companies so as to guarantee training with the key purpose of aiding its students' entry and professional growth in the world of employment.

Creative workshops headed by a teaching team composed entirely of professionals, experts and consultants, developing an effective combination of design, technological experiment and sector-specific tools that allow the students to build a portfolio of knowledge and expertise made up of technical skills that flow hand-in-hand with their theory training. All in a constantly evolving learning environment. Where the know-how that Modartech and its network have built up over time becomes an asset available to students for state-of-the-art training and a point of reference for businesses that see the institute as an active, determined partner. Hence the setup of case studies, educational projects and competitions organised in partnership with the companies on a learning path that combines skills development with a firm, real approach. Where channels of creativity can be explored, the latest sector trends adopted, new technologies applied and the latest issues discussed through ideas, visions and experience. Here are some of the educational projects completed in 2016.





VESPA STYLE
in collaborazione con Piaggio Group – brand Vespa

Gli studenti dell'Istituto Modartech hanno realizzato un progetto creativo in collaborazione con Fondazione Piaggio e Piaggio Group ispirato al 70° anniversario della Vespa, nata nel 1946 e diventata una icona del design italiano. L'eredità e la tradizione Vespa sono state re-interpretate con il contributo dei giovani studenti per dare una visione di un moderno Vespa rider, realizzando una collezione di abbigliamento ed accessori. Il progetto è stato presentato nell'ambito del Fashion Show, l'evento di chiusura dell'anno accademico dell'Istituto Modartech, nella splendida cornice industriale sede dell'Istituto e del Museo Piaggio. E ha visto calcare anche le passerelle di Milano a chiusura della Milano Fashion Week, nell'ambito dell'evento Milano Moda Graduate, iniziativa realizzata da Piattaforma Sistema Formativo Moda e Camera Nazionale della Moda. Con un'anticipazione nell'ambito dei festeggiamenti del celebre scooter realizzati a Pontedera il 23 Aprile, data di deposito del brevetto. Progetto realizzato dagli studenti di: corso Design e Progettazione della Moda (2° anno), corso Web & Graphic Design, corso Grafica Pubblicitaria



VESPA STYLE
in partnership with
the Piaggio Group -
Vespa brand

Istituto Modartech students are carrying out a design project in partnership with Fondazione Piaggio and the Piaggio Group for the 70th anniversary of the Vespa, first introduced in 1946 to become one of Italy's absolute design icons. Vespa's heredity and tradition have been re-interpreted with contributions from young students to produce a vision of a modern Vespa rider, creating a collection of apparel and accessories. The project was presented at the Fashion

Show, the closing event of Istituto Modartech's academic year, held at the splendid business premises of the Institute and the Piaggio Museum.

And it was also seen on the catwalks of Milan at the close of Milan Fashion Week as part of Milano Moda Graduate, the fashion graduates' event organised by Piattaforma Sistema Formativo Moda and the National Chamber of Italian Fashion. A preview of the celebrations for this famous scooter was held in Pontedera on 23 April, the date the patent was filed. Project implemented by students of the courses: Fashion Design (Year 2), Web & Graphic Design, Advertising Graphics

Primo classificato
su 26 scuole Italiane
di Moda e Design



CONTEST
NUOVE DIVISE
PORTALETTERE

VINCITRICE: Beatrice Bazzano
2° ANNO CORSO DESIGN E PROGETTAZIONE DELLA MODA



NUOVA DIVISA DEI PORTALETTERE
in collaborazione con Poste Italiane

Istituto Modartech ha partecipato al Contest #Postestyle di Poste Italiane lanciato per disegnare le nuove divise dei portalettere a cui hanno partecipato giovani stilisti e designer. Su 26 tra le migliori scuole italiane, pubbliche e private, di Moda e Design, Istituto Modartech con una studentessa del Corso Design e Progettazione della Moda, si è classificato primo. Disegnando le nuove divise che Poste Italiane adotterà dal 2017 per gli oltre 33.000 postini. La proposta della giovane stilista dell'Istituto ha convinto gli esperti della giuria, composta da professionisti del settore, non solo per la sua valenza creativa e per lo stile dinamico e funzionale, ma anche per aver saputo interpretare in modo spiccato le esigenze operative dei portalettere, immaginando una tenuta particolarmente pratica e comoda ricca di dettagli utili al lavoro quotidiano dei postini. Progetto realizzato dalla studentessa Beatrice Bazzano, 22 anni, corso Design e Progettazione della Moda (2° anno).

MITTELMODA THE FASHION AWARD
Special Prize Lectra

L'istituto di Pontedera e la sua designer unici italiani tra i vincitori del concorso per stilisti emergenti. Su 24 finalisti, tra cui 4 italiani, al termine di una competizione tra oltre 14800 progetti provenienti da 651 scuole da tutto il mondo, Modartech si mette in luce ad uno dei più prestigiosi concorsi internazionali dove una studentessa del Corso Design e Progettazione della Moda si è aggiudicata uno dei premi di Mittelmoda – The Fashion Award, conquistando il Lectra Special Prize per il total look più innovativo messo in palio dalla multinazionale francese, tra i maggiori partner tecnologici delle più importanti aziende di fashion e moda a livello internazionale. La proposta della giovane stilista dell'Istituto, caratterizzata da tessuti e lavorazioni hi-tech con interventi di alta artigianalità, è stata selezionata da una giuria di esperti del settore guidata da Matteo Marzotto, presidente di Mittelmoda International Lab, organizzatore del contest insieme alla Camera Nazionale della Moda Italiana. Progetto realizzato dalla studentessa Daria Locchi, 22 anni, corso Design e Progettazione della Moda (3° anno).

NEW UNIFORM
FOR MAIL CARRIERS
in partnership
with Poste Italiane

Istituto Modartech competed in Poste Italiane's #Postestyle Contest, launched to design the new uniforms for mail carriers, in which young stylists and designers participated. Out of 26 of the best Italian Fashion and Design schools, public and private, it was one of Istituto Modartech's Fashion Design Course female students that took first place. She designed the new uniforms that Poste Italiane will adopt from 2017 for over 33,000 mail carriers. The Institute's young stylist's proposal convinced the experts on the jury, made up of sector professionals, not only for its creative content and dynamic, practical style, but also for having known how to home in on the operating needs of mail carriers, designing an outfit that is particularly practical and comfortable, rich in details useful in their everyday working lives. The design was produced by the student Beatrice Bazzano, 22 years old, from the Fashion Design Course (Year 2).

MITTELMODA
THE FASHION
AWARD
Lectra Special Prize

The Pontedera institute and its designers were the only Italians among the winners of this competition for up and coming designers. At the end of a competition involving over 14,800 projects from 651 schools worldwide, out of 24 finalists, 4 of which Italian, Modartech shone in one of the most important international competitions with one female student from the Fashion Design Course winning one of the Mittelmoda - The Fashion Award places, taking the Lectra Special Prize for the best innovative total look, offered by the French multinational that is one of the major technological partners to companies in the international fashion world. The proposal of the institute's young stylist, characterised by hi-tech fabrics and production with a strong degree of craftsmanship, was selected by a jury of sector experts chaired by Matteo Marzotto, chairman of Mittelmoda International Lab, which organised the contest in partnership with the National Chamber of Italian Fashion. The design was produced by the student Daria Locchi, 22 years old, from the Fashion Design Course (Year 3).



ELIA - Biennale

A cura di / Written by
ELIA



European League of
Institutes of the Arts

La XIV^a Conferenza Biennale ELIA (European League of Institutes of Arts) si terrà a Firenze dal 30 Novembre al 3 Dicembre 2016. L'evento è organizzato da Palazzo Spinelli, Istituto fiorentino per l'Arte e il Restauro, in collaborazione con le autorità culturali e con le più importanti istituzioni formative della città. La tematica della conferenza sarà "Turn mirrors into windows".

The 14th ELIA (European League of Institutes of Arts) Biennial Conference will take place in Florence, the 30 November - 3 December 2016, hosted by Palazzo Spinelli in partnership with higher arts education

complex issues such as large migration processes, an ageing population, emerging radicalism and shifting economic powers. What do we see when we look at ourselves, our institutions, and the world? To what extent do



Turn mirrors into windows

L'Europa ha subito una trasformazione sostanziale negli ultimi anni. Grazie all'evoluzione tecnologica, alla globalizzazione e alle politiche di apertura delle frontiere, ci troviamo a lavorare e a vivere in stretta connessione con il resto del mondo. Tuttavia, allo stesso tempo, la concezione dell'Europa come luogo di tolleranza, inclusione e prosperità è stata messa in discussione dai nuovi processi di migrazione, dall'invecchiamento della popolazione, dall'emergente radicalismo e dai mutevoli poteri economici. Cosa vediamo effettivamente quando guardiamo noi stessi, le nostre istituzioni o il mondo stesso? Fino a che punto cerchiamo di adattarci, accettiamo le sfide o riusciamo a cogliere le opportunità? E come possiamo andare avanti?

TURN MIRRORS INTO WINDOWS fornisce a tutti i membri ELIA una piattaforma per un dibattito su questi interrogativi per capire quale ruolo possano avere gli artisti, gli educatori e gli istituti legati alle arti nella costruzione della società di domani. Firenze, con la sua vivace storia politica e artistica, pilastro del patrimonio culturale europeo, è la città ideale per discutere di questi argomenti.

institutions and cultural authorities of the city. Theme of the Conference is "Turn mirrors into windows". Europe has transformed almost beyond recognition over the past years. Thanks to technological evolution, globalisation and open border policies, we find ourselves working and living in close connection to the rest of the world. At the same time Europe's self-conception as a place of tolerance, inclusion and prosperity is increasingly challenged by

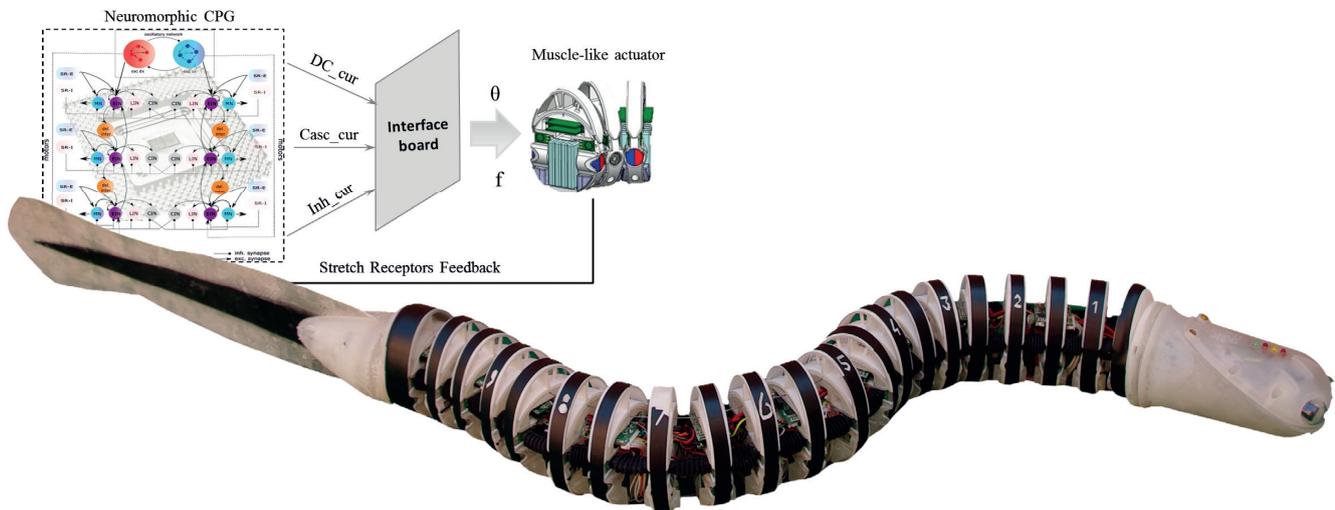
we adapt, make use of or even contribute to the challenges and opportunities presented? And how shall we move forward? "Turn mirrors into windows" provides a platform for ELIA members to discuss these questions and consider the role artists, arts educators and arts education institutions have in the creation of tomorrow's society. Florence, with its turbulent political and artistic history, a beacon of European cultural heritage, is the ideal city to have this conversation.





FOCUS SUI PROGETTI





Metodi di controllo e dispositivi per la Robotica Bioispirata non tradizionale

A cura di / Written by
Elisa Donati
 Tesi di laurea / Graduation project
 Istituto Superiore Sant'Anna

L'idea di costruire macchine che emulano o riproducono caratteristiche animali ha una lunga storia. Già i disegni di Leonardo da Vinci sulle macchine volanti, si ispiravano chiaramente al volo animale. Tuttavia, è solo dalla metà del secolo scorso che le conoscenze scientifiche e le nuove tecnologie hanno reso possibile la realizzazione di tali macchine. La Robotica Bioispirata è quel ramo della Robotica che studia come realizzare sistemi che emulano o simulano gli organismi viventi. Gli animali infatti, rappresentano un'ottima fonte di ispirazione grazie alla loro robustezza e adattabilità ad ambienti dinamici. Capire come costruire tecnologie di vita artificiale con competenze e capacità simili a quelle degli organismi viventi, potrebbe avere un enorme impatto sulla tecnologia e quindi sulla società.

Uno degli obiettivi principali della robotica bioispirata è quello di progettare robot intelligenti in grado di percepire e interagire autonomamente con l'ambiente circostante. I campi di utilizzo di tali sistemi includono l'esplorazione di ambienti inaccessibili ad un operatore umano, come le missioni oceaniche, i terreni accidentati o gli spazi con detriti. In ambienti acquatici con ridotte dimensioni o con elevata dispersione di particelle, la sensoristica standard ed i metodi classici di comunicazione (sonar e/o modem ultrasonici) possono risultare inaffidabili o addirittura non funzionanti, a causa degli effetti di diffrazione e riflessione delle onde pressorie. Sistemi di comunicazione bioispirati possono perciò portare a soluzioni più efficaci. Di recente scoperta, il senso elettrico è un sistema di comunicazione e percezione presente in alcune specie di pesci elettrici. Esso si basa sulla generazione di un campo elettrico creato da un organo specifico, che si richiude su specifiche cellule elettro-ricevitrice presenti sulla pelle. Il sistema di comunicazione tra questi pesci e il loro comportamento sociale sono stati studiati utilizzando un pesce robotico, con le stesse caratteristiche morfologiche e funzionali di quello reale (Fig. 1). Inoltre, recentemente, questo

The idea of building machines that emulate animals or their features has a long history. Leonardo da Vinci's drew flying machines clearly inspired by the flight of winged animals. However, it was not until the middle of the last century, that scientific and technology knowledge advanced enough for realistic and realizable plans for such machines to be made. Bioinspired Robotics is the field of Robotics studying how to make robots that emulate or simulate living biological organisms. Animals can represent an excellent source of inspiration due to their robustness and adaptability in unpredictable environments. Understanding how to build artificial machines with similar skills and computational capabilities of animals, would have a huge impact on technology and society as a whole. One of the main goals of bioinspired robotics is to provide knowledge and to design intelligent bioinspired robots able to, autonomously, sense and interact with the surrounding environment. Applications include the exploration of environments in which, for reasons of safety and/or hostility, the human operator is

unable to be present (e.g. oceanic missions, rough terrain or spaces with debris).

Classical sensory or communication methods (e.g. sonar or acoustic) can be unreliable and, often, not able to operate in these environments. For example, they can be scattered or diffracted by pollution or particles often present in water.

Bioinspired communication systems can lead to more effective solutions. Electric sense is one of the most recently sensory modality discovered. It is presents in weak electric fish and it is based on the generation of an electric field, from a specific part of the body (EOD organ), flowing through an electroreceptive skin. It can be used both to sense and communicate. The communication between these fish and their social behavior were investigated by using a dummy fish in a mixed society.

The dummy fish possesses the same morphological, and functional features of its natural counterpart (Fig. 1).

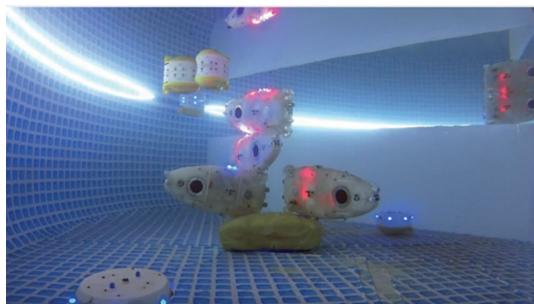
Recently, this electrocommunication method was also implemented in a swarm of underwater robots

A fianco / on the side
 Prototipo finale del pesce robotico e del pesce robotico dentro l'acquario / Final prototype of the dummy fish, the dummy fish inside the aquarium.

In alto / on the top
 Fotografia del robot AUV Jeff (a) e di Jeff dentro lo sciama robotico (b) / Picture of Jeff robot (a) and Jeff in swarm (b)



Al centro / in the center
 Sistema di controllo della lampreda robotica. Il CPG è stato implementato su un chip, le cui uscite sono state convertite in valori per il controllo del motore.
 Control system for lamprey robot. The CPG is implemented on the chip, the output spikes are then converted in value of PWM for the motor control.



metodo di comunicazione è stato implementato anche in uno sciame di robot sottomarini (Fig. 2) [1].

Considerazioni analoghe possono essere fatte per la locomozione in ambienti non strutturati. Gli animali possono essere di ispirazione in quanto presentano diverse metodiche di locomozione, adattate all'ambiente circostante (terra, aria a acqua). Nonostante le diverse morfologie, tutte le specie conservano la stessa organizzazione neurale del sistema motorio, chiamata Central Pattern Generators (CPGs). A causa della relativa semplicità, il CPG della lampreda è stato intensamente studiato e testato su molteplici piattaforme robotiche. Studi recenti hanno dimostrato che è possibile utilizzare un modello hardware CPG implementato su chip neuromorfici VLSI, per controllare una lampreda robotica, creando un robot biomimetico, Fig.3 [2].

Gli animali possono essere utilizzati anche per studiare altri modelli neurali. Gli invertebrati sono i candidati ideali, in quanto presentano comportamenti stereotipati e sono più facili da manipolare dei vertebrati. Tra questi, gli insetti sono da anni fonte di ispirazione per la robotica a causa del loro comportamento cooperativo straordinariamente complesso. Gli insetti possono essere utili per capire comportamenti complessi che possono risultare troppo difficili da analizzare in sistemi nervosi più strutturati, come quello umano (ad esempio l'asimmetria del cervello) [3]. Inoltre, gli insetti presentano una grande varietà di forme di locomozione, consumando, allo stesso tempo, poca energia. Per questo motivo, la comprensione della struttura e del funzionamento delle ali, può essere estremamente utile sia in robotica che entomologia, con applicazioni che vanno dalla creazione di robot volanti alla comprensione del processo comportamentale, come il corteggiamento [4].

(Fig. 2) [1].
 Similar considerations can be done for locomotion in unstructured environments. Animal, thus, can be an optimal source of inspiration. From fish to mammals they exhibit multiple different modes of locomotion in water, on ground and in air. Despite different morphology, the organization of the underlying motor control systems is quite well conserved through the species. The neural circuits that implement locomotion in animal in general, are called Central Pattern Generators (CPGs). Due to the relative simplicity, the lamprey's CPG was intensively studied and tested on several robotic implementations. Recent studies have shown that it is possible to use an hardware CPG model, implemented on Neuromorphic VLSI devices, to directly control a lamprey robot, creating a biomimetic robot both from mechanical and electronical point of view, Fig.3 [2]. Animal can be also studied to investigate other neural models.

A suitable candidate for the inspiration are invertebrates, since they present stereotyped behaviors and they are easier to manipulate than vertebrates. In particular, insects have been a rich source of inspiration for the field of robotics due to their extraordinarily complex cooperative behaviors, which is remarkable considering the small dimensions of their brain. Insects can be useful to understand complex behaviors that could be hard to understand or, even unable to reach, in high structured brain, such as the human one (i.e. brain asymmetry) [3]. In addition, insects present a large variety of locomotion strategies such a jumping, flying and walking with low consumption of energy. Understanding the structure and the related ability of wings can be extremely useful for a variety of applications, which range from the creation of flying robots to the comprehension of behavioral process, as insect courtship [4].

BIBLIOGRAFIA

- [1] Mintchev, S., Donati, E., Marrazza, S., & Stefanini, C. (2014, May). Mechatronic design of a miniature underwater robot for swarm operations. In 2014 IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA) (pp. 2938-2943). IEEE.
- [2] Donati, E., Corradi, F., Stefanini, C., & Indiveri, G. (2014, October). A spiking implementation of the lamprey's Central Pattern Generator in neuromorphic VLSI. In 2014 IEEE Biomedical Circuits and Systems Conference (BioCAS) Proceedings (pp. 512-515). IEEE.
- [3] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Stefanini, C., Messing, R. H., & Canale, A. (2015). Lateralisation of aggressive displays in a tephritid fly. The Science of Nature, 102(1-2), 1-9.
- [4] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Ragni, G., Bonsignori, G., Stefanini, C., & Canale, A. (2015). Is bigger better? Male body size affects wing-borne courtship signals and mating success in the olive fruit fly, *Bactrocera oleae* (Diptera: Tephritidae). Insect science.

BIBLIOGRAPHY

- [1] Mintchev, S., Donati, E., Marrazza, S., & Stefanini, C. (2014, May). Mechatronic design of a miniature underwater robot for swarm operations. In 2014 IEEE International Conference on Robotics and Automation (ICRA) (pp. 2938-2943). IEEE.
- [2] Donati, E., Corradi, F., Stefanini, C., & Indiveri, G. (2014, October). A spiking implementation of the lamprey's Central Pattern Generator in neuromorphic VLSI. In 2014 IEEE Biomedical Circuits and Systems Conference (BioCAS) Proceedings (pp. 512-515). IEEE.
- [3] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Stefanini, C., Messing, R. H., & Canale, A. (2015). Lateralisation of aggressive displays in a tephritid fly. The Science of Nature, 102(1-2), 1-9.
- [4] Benelli, G., Donati, E., Romano, D., Ragni, G., Bonsignori, G., Stefanini, C., & Canale, A. (2015). Is bigger better? Male body size affects wing-borne courtship signals and mating success in the olive fruit fly, *Bactrocera oleae* (Diptera: Tephritidae). Insect science.



M.D.S. Mobile diabetes support

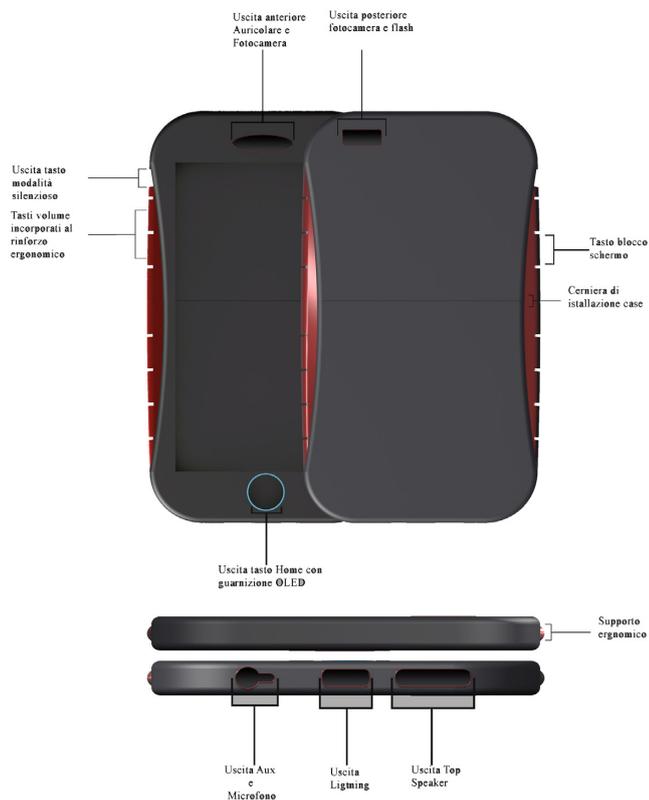
A cura di / Written by
Eduardo D'Arienzo
Tesi di laurea / Graduation project
LABA - Libera Accademia di Belle Arti

M.D.S. è un dispositivo concepito per soddisfare le esigenze giornaliere di persone affette da patologia diabetica. Lo scopo di questo progetto è quello di restituire all'utente tutti i confort e l'assistenza di cui ha bisogno per poter condurre una vita clinicamente equilibrata, arginando al massimo i gap tutt'ora presenti nei dispositivi di monitoraggio fino ad ora utilizzati. Appoggiandoci ad elementi tecnologici già radicati nell'utilizzo comune M.D.S cercherà di riproporre un re-design della misurazione della glicemia lasciando all'utente libertà sulla scelta terapeutica abbinabile, inoltre si cercherà di ridurre l'impatto della cronicità del diabete, facendo in modo che questo non sia più il protagonista delle giornate del paziente, ma che esso torni ad essere l'unico vero protagonista della propria vita. Il dispositivo sarà suddiviso in due fasi progettuali: la parte software e la parte hardware. Il kit M.D.S consiste in uno smart case applicabile allo smartphone di cui utilizzerà le funzioni principali per garantire all'utente una gestione e trattamento dei dati a 360°, prevedrà inoltre un sensore cutaneo che provvederà alla misurazione delle glicemie evitando l'utilizzo di sangue, leggendo i livelli di glucosio direttamente attraverso il liquido interstiziale delle cellule, applicandolo direttamente sulla pelle come un semplice tattoo. Nel kit sarà disponibile inoltre un dispositivo indossabile che servirà a salvare ed inviare in seguito le glicemie allo smart case in assenza di quest'ultimo.

M.D.S. is a device intended to satisfy the daily needs of people suffering from diabetic pathology. This project's aim is to give back to the user all the comforts and assistance he/she is in need of to conduct a clinically balanced life and, at the same time, it will try to contain at most the gaps in all monitoring devices that have been used till now. Supported by technical fundamentals already rooted in the common use, M.D.S. will try to come up with a re-design to measure glycaemia, allowing the user freedom on the therapeutic choice. Furthermore we will pursue to reduce the impact of chronic diabetes by ensuring that the pathology will no longer be the protagonist of the patient's

days, but eventually he/she will be the protagonist of his/her own life. The device is subdivided into two planning stages: the software and the hardware. The M.D.S. kit consists in a smart case from which it will be possible to use the fundamental functions to guarantee a comprehensive data management. In addition there will be a cutaneous sensor - previously applied on the skin as a tattoo - that will provide glycaemia's measurements, avoiding blood sampling and permitting the reading of glucose levels through the cells' interstitial liquids. Inside the kit there will also be a wearable device that will save and send glycaemic data to the smart case.





Funzionamento software

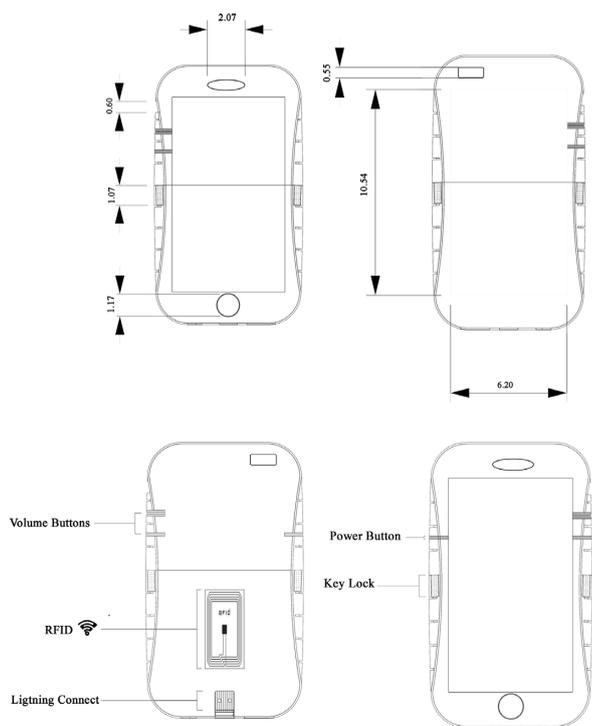
1. Monitoraggio h24.
2. Salvataggio dei dati glicemici con costruzione di curva glicemica al lungo termine (7, 15, 30, 365 gg).
3. Avviso sonoro in caso di variazione dei valori glicemici secondo un target di riferimento, conseguente prevenzioni di crisi glicemiche.
4. Tutor alimentare con suggerimenti nutrizionali ponderati a misura dell'utente in base al suo fabbisogno insulinico.
5. Geo-localizzatore G.P.S per segnalare la posizione dell'utente in caso di emergenza.
6. Sistema Favorite warning che in caso di emergenza contatta una lista di numeri che l'utente imposterà come preferiti.

Funzionamento hardware

1. Smart cover dotata di antenna RFID e presa USB da installare allo Smartphone.
2. Smart ring indossabile dotato di antenna RFID per il monitoraggio a distanza, nei momenti della giornata in cui non è possibile avere con sé il proprio Smartphone. Sensore tattoo (ideato dal DR.Amay Bandodcar) ridotato dal sottoscritto di antenna RFID per ottenere uno scambio di dati fra i tre dispositivi senza avere bisogno di un supporto batterie dedicato.

Vantaggi del sensore

1. Monitoraggio h24
2. Annullamento del prelievo capillare di sangue



Software's operating principles

1. Monitoring.
2. Recording of glycaemic data with a long term blood-glucose curve (7, 15, 30, 365days).
3. Sonorous warn in case of variation of glycaemic values (based on a reference target) with the consequent prevention of glycaemic crisis.
4. Food tutor with nutritional guidance weighted on the user's insulin requirements.
5. Geolocator G.P.S. that warns on the user's position in case of emergency.
6. Favourite Warning System that - in case of emergency - contacts a list of telephone numbers previously pre-defined by the user.

Hardware's operating principles

1. Smart cover equipped with RFID antenna and USB plug to be installed to the smart phone.
2. Wearable smart ring equipped with RFID antenna that allows a remote status monitoring during those moments in which the user doesn't have the smart phone with him/her self.
3. Touch sensor (created by Dr. Amay Bandodcar) modified by myself and equipped with RFID antenna to get data's exchange between the three devices without battery backup.

Sensor's advantages

1. A 24 hours per day monitoring.
2. Avoidance of capillary blood sampling.



HORUS



Horus,
Progettazione di un
dispositivo di ausilio per non
vedenti e ipovedenti

A cura di / Written by
Sara Ferraro
Tesi di laurea / Graduation project
ISIA Firenze

Le nuove tecnologie possono essere, per tutte le persone che hanno capacità motorie, sensoriali o cognitive ridotte, un aiuto prezioso nella vita di tutti i giorni e un valido mezzo tramite il quale abbattere le barriere sociali.

La tesi muove da queste riflessioni e in particolare mira ad applicare la più moderna tecnologia per aiutare persone con disabilità visive, grazie alla progettazione di un dispositivo indossabile, Horus.

Il lavoro è stato svolto in collaborazione con **Eyra**, una giovane startup innovativa nata a metà 2014 con lo scopo di sviluppare tecnologie avanzate, prodotti e servizi che sfruttano la potenza dell'Intelligenza Artificiale, il suo primo prodotto è proprio Horus.

Horus è un dispositivo indossabile composto da una cuffia e da una unità centrale da tenere in tasca o in borsa, in grado di osservare il mondo attraverso telecamere stereoscopiche, analizzare i dati raccolti e fornire informazioni utili all'utente non vedente o ipovedente tramite un sistema acustico.

Partendo dal fatto che il prodotto è rivolto a un target ben specifico, il lavoro è iniziato con una ricerca approfondita sulla questione etica e sociale del progetto, in particolare sul rapporto tra tecnologia e disabilità.

Il lavoro è proseguito con un approfondimento sullo stato dell'arte di tecnologie e possibili competitor, nonché con la definizione dei requisiti minimi del prodotto anche in relazione alle esigenze delle diverse tipologie di utente.

L'idea emersa dalla ricerca è quella della creazione di un prodotto indossabile in grado di coniugare innovazione e design: pratico, intuitivo e adatto a una tipologia di utenza con esigenze specifiche. L'idea è stata portata avanti seguendo tutte le fasi di sviluppo prodotto, dallo schizzo alla prototipazione rapida, fino alla realizzazione dei primi prototipi e fino alla proposta di industrializzazione.

Il lavoro è stato svolto confrontandosi e ricevendo feedback degli utenti che periodicamente hanno testato il prodotto grazie a una collaborazione tra azienda e associazioni.

New technologies can be, for all those people who have reduced motor, sensory or cognitive abilities, a precious aid in everyday life and a valuable means through which breaking down social barriers.

The argument moves from these considerations, and in particular aims to apply the latest technology to help people with visual disabilities, thanks to the design of a wearable device, Horus.

The work was carried out in collaboration with Eyra, a young, innovative start-up founded in mid 2014 in order to develop advanced technologies, products and services that exploit the power of artificial intelligence; its first product is exactly Horus. Horus is a wearable device consisting of a headset and a central unit to be kept in your pocket or bag, able to observe the world through stereoscopic cameras, analyze the collected data and provide useful information to the user who is blind or visually impaired through an acoustic system.

Given the fact that the product

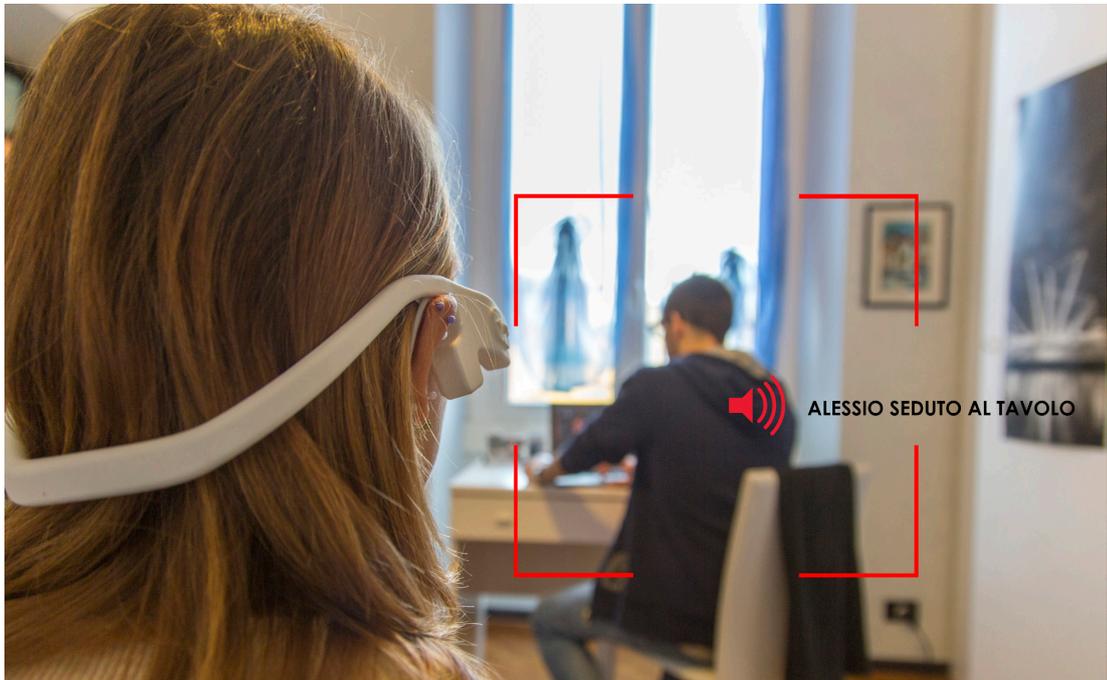
is aimed at a very specific target, the work began with a thorough research on ethical and social issue of the project, in particular on the relationship between technology and disability.

The work continued with a deepening on the state of the art technologies and possible competitors, as well as with the definition of the minimum requirements of the product, also in relation to the needs of different types of users.

The idea which emerged from the research is that of creating a wearable product able to combine innovation and design: practical, intuitive and suitable for a type of users with specific needs.

The idea was carried forward following all phases of product development, from the sketch to rapid prototyping, up to the realization of the first prototypes and until the proposal of industrialization.

The work was done exchanging information and getting feedback from users who regularly tested the product thanks to the collaboration between the company and associations.





Poligoni, oggetti tra arte e uso domestico

La tesi è il prodotto concettuale e progettuale di una riflessione sull'interazione dell'uomo con l'oggetto d'uso. Si tratta di due linee di appendiabiti che assumono una configurazione plastica viva sempre differente in relazione a ciò che l'utilizzatore vi ancora. L'oggetto progettuale risultante è una serie di configurazioni di partenza di cui è imprevedibile la composizione finale. I nostri vestiti, le stagioni che si susseguono, il numero dei nostri ospiti con le loro preferenze determineranno una forma sempre nuova di questa scultura/oggetto in relazione con le ombre generate dal tipo di ambiente in cui vengono installate.

Il progetto si compone di una prima serie di appendiabiti da muro realizzata in legno tubolare di 8 mm di diametro che sono tra loro uniti grazie un apposito giunto realizzato con il plastimorph, una plastica organica. L'utilizzo di questo materiale permette di fissare la struttura al muro tramite l'utilizzo di un solo chiodo; le forze riescono a dissiparsi in maniera ottimale. L'utilizzo del plastimorph permette, inoltre, la rotazione dell'appendiabiti a contatto con il muro senza che questo lasci tracce del suo passaggio.

La ricerca formale si è poi orientata verso la progettazione e realizzazione di una serie di appendiabiti da terra: la seconda linea di "Poligoni" nasce dalla volontà di far sì che le strutture mobili siano in grado di autosostenersi anche al centro di una sala o di una stanza da letto, sottolineando così il loro status scultoreo di oggetto d'arredamento. La linea prevede tre varianti di appendiabiti, di cui una realizzata in tubolare di ferro saldato di 12 mm di diametro con tre bilancieri avvitati tramite filettatura alla struttura portante che, grazie alla loro rotazione, creano infinite configurazioni di pieni e di vuoti, di ombre e giochi di luce.

A cura di / Written by
Flavio Pacino
Tesi di laurea / Graduation project
ISIA Firenze

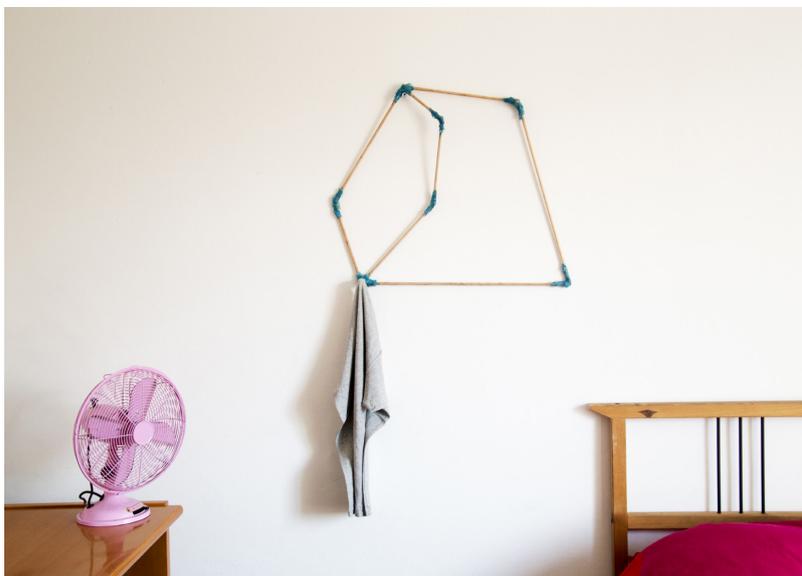
The thesis is the conceptual and designing product of a reflection on the interaction of man with the object of use. It's about two lines of clothes hangers that assume an always different plastic and visual configuration in relation to what the user will hang to them. The resulting design object is a series of starting configurations of which the final composition is unpredictable. Our clothes, the seasons that follow one another, the number of our guests and their preferences will determine an ever new shape of this sculpture / object in relation with the shadows created by the type of environment in which they are installed.

The project is composed of a first set of wall hangers in tubular wood of 8 mm diameter, interconnected through a suitable joint made of plastimorph, an organic plastic. The use of this material allows to fix the structure to the wall through the

use of a single nail; the forces manage to dissipate optimally. The use of plastimorph also allows rotation of the cloth hanger in contact with the wall without it to leave traces of its passage.

The formal research was then oriented towards the design and creation of a series of ground hanger: the second line of "Polygons" stems from the desire to ensure that the mobile structures are capable of self-supporting also at the centre of a room or bedroom, so underlining their status as sculptural piece of furniture.

The line has three variants of hangers, one of which is carried out in tubular welded iron of 12 mm diameter with three balancers screwed by thread to the bearing structure which, thanks to their rotation, create infinite configurations of full and empty, of shadows and light games.



A sinistra
Left side

Il prototipo, realizzato in legno giuntato con resina di poliestere, mostra alcune delle possibili configurazioni di uno degli appendiabiti da parete.
The prototype, made in wood jointed with polyester resin, shows some of the possible configurations of one of the wall cloth hanger

A destra
Right side

L'attaccapanni da terra nella versione in ferro saldato.
The ground cloth hanger in welded iron version





Immaginare una didattica. Near Future Design

A cura di / *Written by*
Emilia Rosselli Del Turco
ISIA Firenze

I docenti ISIA Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, insieme agli studenti ISIA Firenze, hanno deciso di cambiare l'oggetto del corso di Progettazione Digitale Multipiattaforma e di applicare il Near Future Design per ri-disegnare e co-creare il futuro della scuola e del sistema educativo. Queste le mie riflessioni, nate al primo anno del triennio, e dedicate a una nuova possibile didattica.

Primo corso triennio

Immaginare una didattica.

Immaginare una didattica per il nostro futuro.

Una didattica? E' una richiesta particolare da fare a una studentessa. Sì, perché fin da piccoli la didattica è sempre stata una sola: quella che arrivava dall'alto.

Imparare, sì, ma come?

Me l'avessero fatta l'anno scorso, questa domanda mi avrebbe preso alla sprovvista.

Non perché sia assurda, ma perché difficilmente ci si domanda quale altra didattica potremmo utilizzare.

Difficilmente ci si rende conto che la didattica è un sistema convenzionale, che potrebbe essere così, ma anche in altro modo.

Quindi, come immaginare una nuova didattica?

Mi è sempre piaciuto imparare.

Sì, lo ammetto sono una secciona. Mi piace imparare e mi piace anche studiare, mi piace ascoltare, assorbire nuove informazioni, qualunque esse siano.

A una didattica, richiederei variabilità e continuo rinnovamento. Per me una scuola non dovrebbe avere programmi fissi, non completamente almeno.

Mi piacerebbe che le materie fossero considerate le creature dinamiche che sono, non vecchi scheletri rinchiusi nei soliti volumi, sempre uguali di anno in anno.

Mi piacerebbe che il professore fosse una persona appassionata del proprio argomento e portasse in aula i frutti della sua passione piuttosto che i precetti di vent'anni fa.

I precetti fondamentali devono essere presenti, ma sempre in vista del nuovo, del futuro, o anzi, del presente proiettato nel futuro.

Mi piacerebbe che la didattica fosse discussione.

Vorrei davvero che il professore fosse più alla pari con gli





studenti. Ma anche che questi ultimi ricordassero sempre che egli ha un'esperienza maggiore, un carico da distribuire loro, e venga per questo rispettato.
 Mi piacerebbe uno scambio di idee sugli studi, gli argomenti dei corsi e anche valutazioni continue sul sistema da parte degli studenti, vagliate da figure super partes, riscritte nella forma migliore e più congeniale, quindi ripresentate alla comunità, e le diverse valutazioni a loro volta valutate.
 Gli strumenti digitali e in particolare il web, già fanno molto per parificare e condividere. Sarebbe bello se ci fosse un luogo virtuale in cui immagazzinare il materiale e renderlo accessibile, consultabile facilmente da chiunque.
 Immagino la scuola come un luogo in cui condividere una passione prima di tutto. In cui lavorare a quattro, otto, venti mani, con i professori e tra compagni.

In certi momenti, l'ISIA mi pare vicina. In altri la sento ancora distante.
 Mi piace immaginare cosa potrà diventare e cosa io potrei diventare nel mio near future.
 Mi rendo conto che attorno a me c'è veramente tanta voglia di fare e mi chiedo cosa ne verrebbe fuori con spazio e risorse adeguati.
 ISIA per me dev'essere soprattutto una comunità, perché in questo sta la sua forza, ed è davvero una grande forza. C'è la possibilità di essere davvero appassionati, prima che professori e studenti. E c'è la forza del gruppo e della voglia di condividere.
 Questi sono gli ideali che vorrei vedere in una nuova didattica. Forse banali. Ma anche belli: ve li affido sperando nel mio Near Future.



*Incredibile rileggere questo pezzo, scritto appena poco più di due anni fa, e trovarsi già così cambiati. D'altronde, quello è il pensiero di una persona che ha appena iniziato un percorso, che per la prima volta nella sua vita è davvero scelto da sé e per sé.
 Alla fine di questo percorso, mi rendo conto che l'entusiasmo delle prime esperienze ha lasciato il posto alla normalità e ogni tanto, purtroppo, anche alla disillusione. Concludo, quindi, con un invito a tutti gli educatori: non sottovalutate l'entusiasmo di una matricola. È prezioso.*

*Immagine
 All pictures
 Progetti realizzati
 durante il percorso
 ISIA Firenze
 Projects realized
 during the Academic Years
 at ISIA Firenze*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Una questione di carattere

A cura di / Written by
"GUD" Giulia Ursenna Dorati
Visual & Communication Designer

Sono passate venti primavere dalla prima volta in cui scrivere mi dette un'emozione fortissima.

Cinque anni di liceo classico, tre di Comics, un diploma in disegno industriale all'ISIA di Firenze e un Master in Grafica digitale a IED dopo, la mia vita ruota ancora intorno a quell'emozione lì. In un attimo sono passata dai pennarelli Giotto a quelli a punta piatta, poi l'incontro coi pennelli giapponesi e i pennini di ogni genere fino ad arrivare all'unione di tutte le mie scoperte all'arte digitale.

Non mi sono persa d'animo di fronte alla mole infinita di regole da tener presente, non ho battuto ritirata di fronte alla facciata poco amichevole dei software più precisi ed è così che nel 2012 è nato il mio primo font: Ordinario Super. Un nome che è diventata una vocazione perché il lavoro del type designer ha molte più cose in comune, almeno dall'esterno, con un impiegato delle poste piuttosto che con un qualsiasi altro genere di creativo, però percorsi i trecentomila chilometri di kerning da aggiustare di rodaggio, se si rimane ancora lì a progettare esperimenti tipografici, la realtà ti svela il suo lato super. Dal 2012 ad oggi ho creato e collaborato a poco meno di quaranta font.

Ho disegnato sans serif molto geometrici come Mode g o Wilmina, entrambi utilizzati da campagne politiche e tg nazionali, slab serif curiosi, handweitten innocenti come Chloé, scelto da Shaina Fishman per la copertina del libro di raccolta fotografica e script con legature perfette come Pennellino, che ha fatto il giro del mondo da un quotidiano locale è passato alle grafiche di Al Femminile.com per poi finire in una campagna internazionale di McDonald e tornare come lettering di Legami. Passione e paziente applicazione sono il primo passo per forgiare un type designer ma la grande differenza non la fa tanto il cosa si voglia dire ma quanto sia importante il come lo si dice.

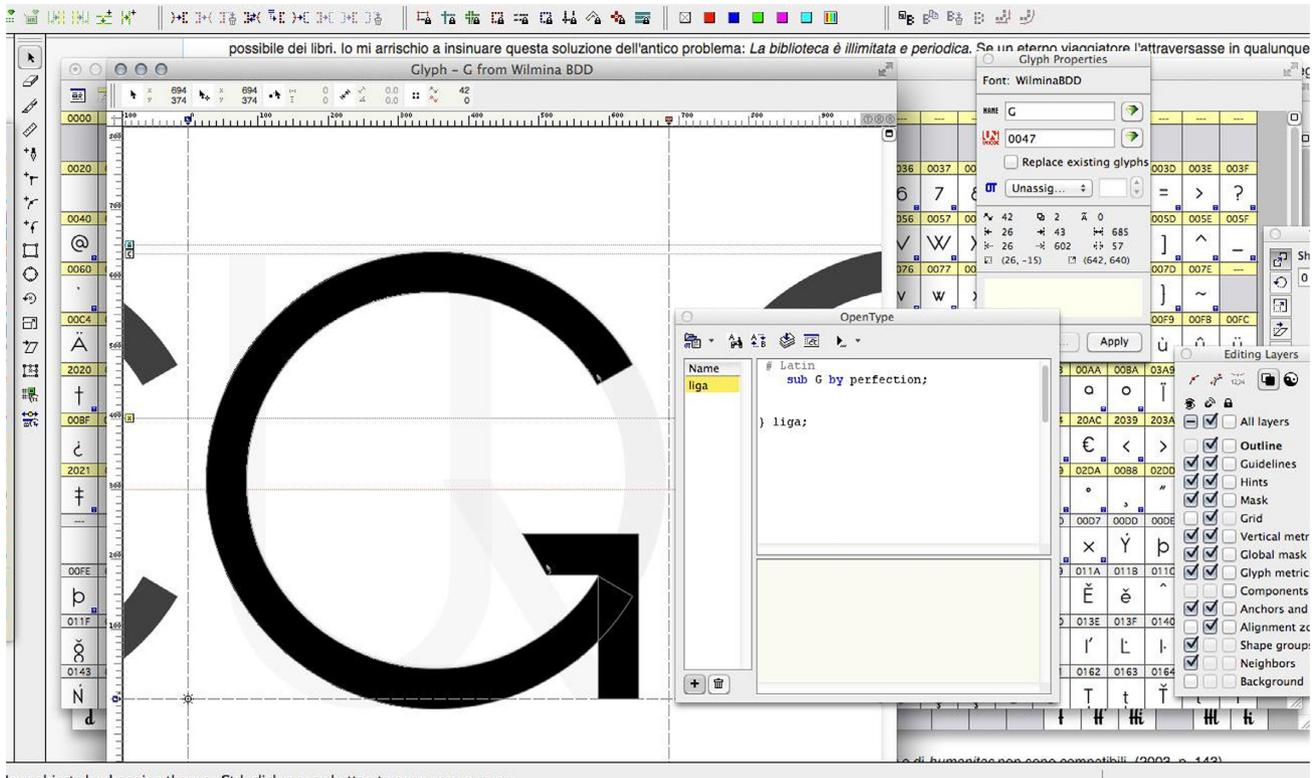
*A question of character
You are my type*

It's been twenty springs from the first time that writing gave me the strongest emotion of my life. Five years of high school, three of Comics, degree in industrial design at ISIA in Florence and a Master in Digital Graphics IED later, my life still turns around that one and only emotion. In an blink of an eye I went from Giotto markers in flat blade ones, then the meeting with Japanese brushes and nibs of all kinds up to the union of all my findings to digital art. I did not lose heart in the face of endless amount of rules to keep in mind, I do not beat retreat in front of unfriendly visual of the most accurate software and by this way, in 2012 was born my first font: Ordinario Super.

A name that has become a vocation because of the type designers work has a lot more in common, at least from the outside, with a postal worker rather than with any other kind

of creative, but trails the three hundred thousand kilometers kerning to adjust the break-in, if you stay still there to design typographical experiments, the reality reveals you her super side. From 2012 until today I have created and worked on just under forty fonts.

I drew sans lot geometric serif as Mode g and Wilmina, both used by political and national news campaigns, slab serif curious, innocent handweitten as Chloé, chosen by Shaina Fishman for the cover of the book collection of photographs and scripts with perfect ligatures as Pennellino, which has been around the world by a local newspaper is passed to the graphics of Al Femminile.com to end up in a McDonald international campaign and return as lettering in Legami's products. Passion and patient application is the first step in forging a type designer but the big difference does not do much on what you want to say but how important is how you say it.



love objects by draaqing them or Ctrl-click mouse button to open popup menu

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Kiss





Vespa Style - Special Project

A cura di / Written by
Istituto Modartech

Un omaggio ai primi 70 anni della Vespa, nata nel 1946 e diventata, grazie agli oltre 18 milioni di esemplari diffusi in tutto il mondo, una icona del design italiano. Istituto Modartech con i suoi studenti ha realizzato un progetto creativo in collaborazione con Fondazione Piaggio e Piaggio Group.

I giovani talenti dell'Istituto hanno sviluppato un progetto interdisciplinare dove ispirazioni, comunicazione e creatività hanno dato vita a grafiche, immagini, textile design punto di partenza per sviluppare una collezione di abbigliamento ed accessori. Tributo al saper fare italiano traslato nella contemporaneità, tra design e heritage, tecnologia e innovazione.

Artefici dalla A alla Z dei capi proposti, caratterizzati da un connubio efficace, continuamente incentivato e valorizzato durante il percorso formativo, tra creatività, sartorialità, sperimentazione tecnologica e realizzabilità del prodotto, gli studenti hanno lavorato al progetto perfezionando e applicando in modo concreto conoscenze, capacità tecniche e competenze specialistiche sviluppate nel percorso formativo. E la sostenibilità ha rappresentato una delle chiavi del progetto didattico e di tutto il percorso formativo degli studenti, coinvolgendo partner che adottano materiali e lavorazioni attenti all'ambiente e aziende d'eccellenza del territorio che circonda la scuola. Una filiera cortissima a km zero, dove lo studente tocca con mano ogni step della fase produttiva acquisendo non solo grande consapevolezza ma anche capacità critica.

Le creazioni degli studenti sono stati oggetto di una sfilata e shooting fotografici realizzati in occasione del Fashion Show, evento di chiusura dell'anno accademico dell'Istituto Modartech. E presentati anche a Milano nell'ambito di Milano Moda Graduate, iniziativa realizzata da Piattaforma Sistema Formativo Moda e Camera Nazionale della Moda.

A tribute to 70 years of the Vespa, introduced in 1946 and - as a result of over 18 million of them sold around the world - one of Italy's design icons. Istituto Modartech and its students have completed a design project in partnership with Fondazione Piaggio and the Piaggio Group.

The institute's young talent developed an interdisciplinary project where inspiration, communications and creativity combined to produce graphics, images and textile design as a starting point for the development of a collection of apparel and accessories. A tribute to Italian know-how translated into the modern era through design and heritage, technology and innovation. Responsible from start to finish for the apparel proposed, characterised by a combination of effectiveness continuously motivated and enhanced throughout the training course, with creativity, tailoring expertise, technological experiments and production feasibility, the students worked on the project, honing and applying their knowledge, technical know-how and specialist skills developed

during their training. Sustainability has represented one of the key elements of the educational project and the students' entire training path, involving partners that adopt environment-friendly materials and processing and leading companies from the school's surrounding area. A short, 0 km chain in which the student has hands-on experience in every stage of production, acquiring not only exceptional awareness but also critical skills.

The students' designs were used in fashion shows and photoshoots put together as part of the Fashion Show, the Istituto Modartech event that marks the end of the academic year. It was also presented at Milano Moda Graduate, the fashion graduates' event organised by Piattaforma Sistema Formativo Moda and the National Chamber of Italian Fashion.

Project implemented by students of the courses: Fashion Design (Year 2), Web & Graphic Design, Advertising Graphics





Urban Rider Collection

A cura di / Written by
Daria Locchi
Istituto Modartech

Il progetto creativo "Urban Rider Collection" è stato sviluppato presso l'Istituto Modartech nell'ambito del Corso Triennale Design e Progettazione della Moda, percorso post diploma di alta specializzazione per la formazione del moderno Fashion Designer.

Focus su Daria Locchi, studentessa di 22 anni, giunta al termine di questo percorso formativo. E sulla sua collezione "Urban Rider Collection" ideata per moderni centauri haute couture, traendo ispirazione dai 70 anni di Vespa, la due ruote della Piaggio che ha festeggiato il compleanno nel 2016. E dalla tuta del futuristico Thayaht che ha rivoluzionato la moda e il lavoro nelle fabbriche. Il progetto creativo ha rivisitato le suggestioni della "dolce vita" grazie a materiali sostenibili e lavorazioni hi-tech, adottando interventi di alta artigianalità.

Ricca di contrasti, soprattutto per quanto riguarda colori e materiali, la collezione ha un appeal vintage, ma moderna nei dettagli ed accessori.

Daria supportata dal corpo docente composto da professionisti ed esperti di settore, guidata attraverso l'esperienza laboratoriale nello sviluppo delle idee, nella sperimentazione e nella consulenza sulla creazione del concept della collezione ha realizzato un progetto presentato in diversi contesti ed iniziative nel corso dell'anno e ha trovato la sua massima valorizzazione nell'ambito del Concorso internazionale Mittelmoda – The Fashion Award, conquistando il Lectra Special Prize per il total look più innovativo.

Unica italiana e unico istituto formativo italiano tra i vincitori del concorso per stilisti emergenti al termine di una competizione tra oltre 14800 progetti provenienti da 651 scuole da tutto il mondo.

Il percorso formativo di Daria è stato ricco di opportunità di visibilità, dalla partecipazione a trasmissioni televisive RAI dedicate alla moda, alla presentazione dei propri capi all'Expo. E si è concluso con la realizzazione dello stage presso Armani, dove ha lavorato a stretto contatto con creativi e progettisti nel noto brand.

Esperienze uniche che consentiranno alla giovane designer di entrare da protagonista nel mondo del Fashion System.

The "Urban Rider Collection" design project was developed at Istituto Modartech as part of the three-year Fashion Design highly-specialised post-diploma course for modern Fashion Designer training.

Focus on Daria Locchi, a 22-year-old student who has reached the end of this course. And on her "Urban Rider Collection", designed for modern, haute couture riders and drawing inspiration from the 70-year anniversary of the Vespa, the Piaggio scooter celebrating this milestone in 2016. And by the futuristic Thayaht tracksuit that revolutionised the fashion and factory production.

The design project revisited the "dolce vita" concept through sustainable materials and hi-tech processing, including the use of exceptional craftsmanship. Rich in contrasts, especially as regards the colours and materials, the collection has a vintage appeal, but with modern details and accessories.

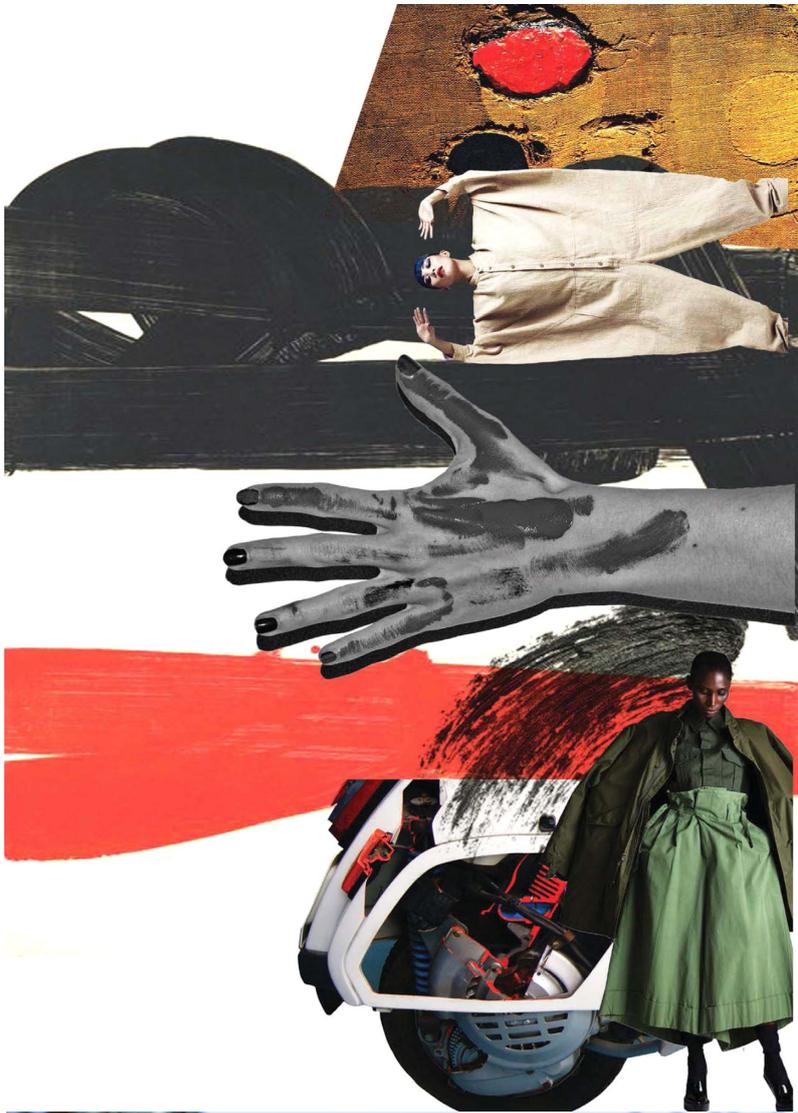
With support from the teaching staff made up of sector professionals and experts, guided by workshop experience in developing ideas,

experimentation and advice on creating the concept for the collection, Daria completed the project that was presented in various contexts and initiatives during the year, the peak moment being the international Mittelmoda - The Fashion Award competition where she took the Lectra Special Prize for the most innovative total look.

The only female Italian and the only Italian training institute among the winners of the competition for up-and-coming designers, at the end of a competition that saw the participation of over 14,800 projects from 651 schools worldwide.

Daria's training path offered a wealth of visibility opportunities, from participation in RAI TV broadcasts dedicated to fashion to the presentation of her apparel at the Expo. And it concluded with her work experience with Armani, where she worked in close contact with the famous brand's designers and stylists.

Unique experiences that will allow this young designer to become a major player in the world of Fashion System.





Dear readers,
I am pleased to share with you the HYPSTAIR book containing main project achievements.

The project setting a new milestone in aviation technology and contributing to cleaner, safer and more sustainable future. Several research efforts were already made in the field of electric and hybrid aircraft, notably by Pipistrel and Siemens. Pipistrel developed the first electric two-seat aircraft in the World, the Taurus G2, which was followed by the first electric four-seat aircraft, the Taurus G4, winner of the NASA Green Flight Challenge in 2011. Siemens has met the same challenges and together with Diamond Aircraft and EADS, developed the first serial hybrid aircraft DA36 E-Star in 2011. Although numerous aircraft researches demonstrated the viability of electric propulsion for a light aircraft they have had the important component, the commercial applicability and certifiability of solutions. The real world mission profiles and cost functions were necessary considerations in those pioneering research beginnings.

Therefore, partners - Pipistrel, Siemens AG, University of Pisa, Politecnico di Milano and University of Ferrara - gathered to combine various knowledge and experiences in the field of hybrid and electric aircraft in the next to encourage aviation industry to follow the track of more sustainable energy sources and efficient use of energy and trends, which have been already well addressed in other transport modes.

The project has implemented new technology in light aviation segment in the field where application of alternative aircraft technology including propulsion can be best applied. The project benefits are shown in creating a competitive supply chain for light aircraft components and reducing the time to market for aircraft manufacturers willing to introduce hybrid electric aircraft. The achievement of the project is to reduce certification time and costs for any future project utilizing hybrid aircraft technology.

We are proud to be the ones announcing a new era in the era of green aviation.

Dr. Igor Perkon
R&D Pipistrel/Ajdovscina d.o.o.



5 | HYPSTAIR - MORE SECTION



A cura di / Written by
Dr. Igor Perkon
R&D Pipistrel Ajdovscina d.o.o.

Hypstair: The Book

Dear readers,
I am pleased to share with you the HYPSTAIR book containing main project achievements. The project is setting a new milestone in aviation technology and contributing to cleaner, safer and more energy efficient air travel. Considerable research efforts were made in the field of electric and hybrid aircraft, especially by Pipistrel and Siemens. Pipistrel developed the first electric two-seat aircraft in the World, the Taurus G2, followed by the first electric four-seat aircraft, the NASA Green Flight Challenge winner Taurus G4, and is currently the only aircraft manufacturer offering two electric models on the market: the Taurus G2 and the Alpha Electro, the innovative trainer designed to cut costs of novice pilot training. Siemens has met the same challenges and has

Cari lettori,
sono lieti di condividere il libro Hypstair, che raccoglie i risultati del progetto. Il progetto è divenuto una pietra miliare nella tecnologia aeronautica, contribuendo ad un modo di volare più pulito, sicuro ed energeticamente efficiente. Notevoli sforzi sono stati fatti per la ricerca nel campo dei velivoli elettrici e ibridi, soprattutto da parte di Pipistrel e Siemens. Pipistrel ha sviluppato il primo aereo biposto elettrico nel mondo, il Taurus G2, seguito dal

primo velivolo a quattro posti elettrico, vincitore del NASA Green Flight Challenge, il Taurus G4, ed è attualmente l'unico costruttore di velivoli che offre due modelli a propulsione elettrica sul mercato: il Taurus G2 e l'Alfa Electro, addestratore innovativo studiato per ridurre i costi della formazione di primo periodo dei piloti. Siemens ha incontrato le stesse sfide e ha sviluppato, assieme a Diamond Aircraft e EADS, il primo aereo ibrido di serie, il DA-36 E-Star nel 2011 e l'incredibile velivolo acrobatico interamente elettrico 330LE Extra da 260 kW nel 2016. Anche se i velivoli citati hanno dimostrato con successo la possibilità d'uso della propulsione elettrica per i velivoli leggeri, mancano ancora di una componente importante: le applicazioni commerciali su aeromobili della categoria Aviazione Generale e la certificabilità delle soluzioni sviluppate. È stata costituita una nuova partnership - Pipistrel, Siemens AG, Università di Pisa, MBVisions e Università di Maribor - per combinare differenti know-how ed esperienze nel campo dei sistemi ibridi e della propulsione elettrica, spinti dalla necessità di incoraggiare l'industria aeronautica a seguire





developed, together with Diamond Aircraft and EADS, the first serial hybrid aircraft, the DA-36 E-Star in 2011 and the remarkable 260 kW all-electric aerobatic Extra 330LE in 2016. Although mentioned aircrafts successfully demonstrated the viability of electric propulsion for light aircraft, they have lacked the important component, the commercial applications to general aviation category aircraft and the certificability of developed solutions.

And so new partnership was formed – Pipistrel, Siemens AG, University of Pisa, MBVision and University of Maribor – to combine various knowledge and experiences in the field of hybrid and electric propulsion systems. It was driven by the need to encourage aviation industry to follow the trends of more sustainable energy sources and efficient use of energy, and trends, which have been already well addressed in other transport modes. The project HYPSTAIR has implemented new technology in light aviation segment, in the field where application of all-electric aircraft technology, including propulsion, can be best applied. The project contribution to the state of the art of hybrid aviation was the development of the world's most powerful hybrid powertrain for aviation. The project partners developed novel, lightweight components and combined them in a unique hybrid powertrain that provides the redundancy and versatility needed in aviation propulsion. Besides successful on-ground testing of the novel powertrain, innovative contributions were made with development of an intuitive Human-Machine-Interface and a flight simulator modelling the in flight operations of a hybrid aircraft. Further project's benefits are reflected in establishment of the basis for a competitive supply chain for hybrid drive components and reducing the time to market for airframe manufacturers willing to introduce hybrid electric drives into their airframes. The HYPSTAIR project paves the way to the next frontier in hybrid aircraft research: flight testing of hybrid electric aircraft to characterise the energy efficiency improvements and emission reduction potential of this innovative technology. We are proud to be the ones announcing a new era – the era of green aviation.

le tendenze nel settore dell'uso efficiente delle energie sostenibili che sono state già affrontate in altri settori del trasporto. Il progetto HYPSTAIR ha implementato nuove tecnologie nel segmento dell'aviazione leggera, nel campo in cui velivoli interamente elettrici, propulsione inclusa, può essere applicata al meglio. Il contributo del progetto allo stato dell'arte del trasporto aereo ibrido è stato lo sviluppo del più potente propulsore ibrido per aviazione al mondo. I partner del progetto hanno sviluppato nuovi, leggeri componenti che, combinati in un propulsore ibrido unico, forniscono la ridondanza e la versatilità necessaria alle motorizzazioni aeronautiche. Oltre al successo dei test a terra del nuovo propulsore, contributi innovativi sono stati indirizzati

nello sviluppo di una nuova e intuitiva Human-Machine-Interface e di un simulatore di volo in grado di monitorare le operazioni di volo di un aereo ibrido. Ulteriori vantaggi del progetto si riflettono nella creazione delle basi per una filiera competitiva per i componenti per sistemi propulsivi ibridi, riducendo il time to market per i produttori di velivoli interessati a introdurre sistemi elettrico-ibridi nelle loro macchine. Il progetto HYPSTAIR apre la strada alla prossima frontiera nella ricerca per i velivoli ibridi: i test di volo, per approfondire i miglioramenti dell'efficienza energetica e il potenziale di riduzione delle emissioni di questa tecnologia innovativa. Siamo orgogliosi di essere ambasciatori di una nuova era: quella della green aviation.



Pecha Kucha Night

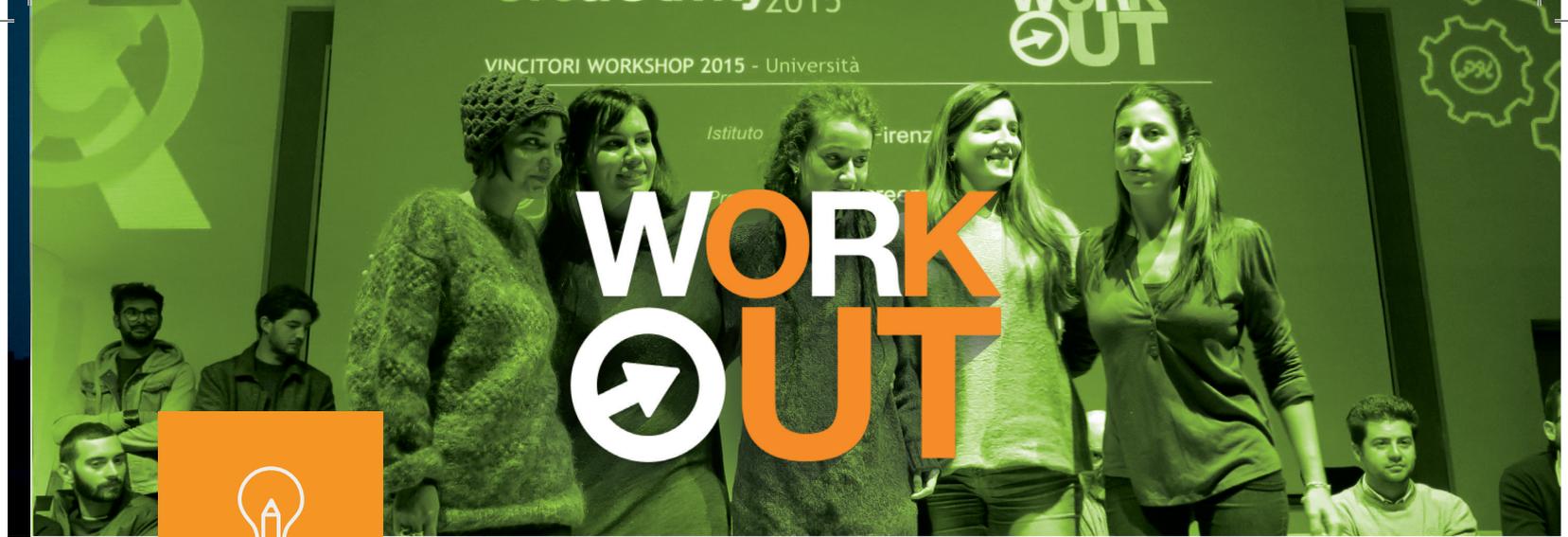
A cura di / Written by
CM2 team
Gestore PKN Pisa

Pecha Kucha è l'onomatopea giapponese per definire il clima della chiacchiera tra amici e da il nome all'evento ideato da Klein Dytham Architecture organizzato per la prima volta nel 2003 a Tokio: PECHA KUCHA NIGHT. PKN è un format divenuto ormai internazionale dalla struttura semplicissima ed efficace: l'oratore (o speaker) avrà a disposizione 20 immagini ciascuna per 20 secondi, entro cui esporre la propria creatività espressa in molteplici forme. Le 20 immagini scorreranno senza possibilità di pause: 6 minuti e 40 secondi di tempo con cui il designer, l'architetto, l'artista di ogni genere creativo possa far conoscere in maniera rapida, leggera ed efficace il proprio lavoro e la propria passione aprendosi ad una rete di esperienze diverse con cui crescere e migliorarsi. Pecha Kucha offre la possibilità a giovani creativi, a professionisti affermati o a chiunque altro di mettersi in gioco e proporsi attraverso un canale alternativo di comunicazione che parte dall'evento cittadino per avere immediata risonanza internazionale. Il format offre spazio alla cultura, all'incontro e al divertimento. Ogni evento PKN è in grado di generare una rete reale di conoscenze e scambio, è una serata culturale che esprime la leggerezza necessaria per permettere alle idee di conoscersi e contaminarsi. Il format Pecha Kucha entra all'interno della proposta culturale pisana grazie a CM2, team di professionisti che ne diviene gestore nel 2012 a Pisa. CM2 team è formato da ingegneri ed architetti accomunati da percorsi condivisi di progettazione e ricerca che decidono di unire le proprie esperienze in un progetto comune. I diversi ambiti formativi dei singoli, legati sinergicamente, permettono a CM2 team di approfondire il dibattito sulla progettazione sviluppando temi eterogenei. Pecha Kucha Night diviene il momento di riflessione sulla ricerca creativa dei protagonisti del territorio. Sono stati organizzati dal febbraio 2012 sei serate PKN che hanno creato una rete di creativi in continuo contatto. Dalla terza edizione del PKN Pisa si è creata una stretta collaborazione tra CM2 team e Creativity. CM2 team ringrazia tutto lo staff organizzativo di Creativity per l'opportunità che offre ai creativi di poter esprimere il proprio lavoro.

Pecha Kucha is the Japanese onomatopoeia for setting the tone of the chatter among friends and the name of the event created by Klein Dytham Architecture organized for the first time in 2003 in Tokyo : PECHA KUCHA NIGHT . PKN is a format that has become internationally by the simple structure and effective : the speaker (or speakers) will have 20 pictures each for 20 seconds within which to expose their creativity expressed in many forms. The 20 images change without possibility of breaks : 6 minutes and 40 seconds of time with the designer , architect , artist of all kinds creative can make known in a quick, light and effective their work and their passion opening to a network of different experiences with which to grow and improve. Pecha Kucha offers the opportunity for young creatives, established professionals or anyone else to get involved and to propose an alternative channel of communication through which the citizen from the event for immediate international attention. The format provides space to culture, meeting and entertainment. Each event PKN is able to gene-

rate a real network of knowledge and exchange, is a cultural evening that expresses lightness necessary to allow ideas meet and become contaminated. Pecha Kucha format comes within the cultural proposal of Pisa thanks to CM2, team of professionals who started the series of events in 2012. CM2 Team was established in 2011 formed of three professionals, sharing common styles of planning and research, connecting their experience into a common project. The different areas of individuals education associated synergically allow to "CM2 team" to deepen the debate on planning by developing mixed issues. Since February 2012 four Pecha Kucha Nights events have taken place creating a network of artists continuously interconnected. The third edition of PKN Pisain the Piaggio Museum confirms the close relationship that has developed between the team and CM2 Creativity. CM2 team would like to thank all the Creativity's staff for the opportunity it provides to express people own creative works.

For info and contacts:
www.pknpisa.cm2team.it | www.cm2team.it



WORKOUT



Workout 2016, sperimentazione interdisciplinare del Design e altre storie

A cura di / Written by
Angelo Minisci

Coordinamento progetto workshop
Designer, docente ISIA Firenze

Se il progetto, come occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, in altre parole, la capacità di tradurre il progetto in immagini, gioca un ruolo fondamentale, sia sul piano della generazione di proposte innovative che su quello della loro comunicazione. Il miglior modo di prevedere il futuro è progettarlo, dargli forma. Il "buon design" è prima di tutto progetto dell'idea, poiché è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione fra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. Eppure il concetto di autonomia, che porta con sé lo spinoso quanto inevitabile aspetto della responsabilità, sembra allontanarsi sempre di più dai nostri ambienti di produzione intellettuale a qualsiasi livello, trasformati spesso in vuote e "ricattabili" comunità prive di passioni e incapaci di aggregare, e tanto meno condividere, idee visionarie e progetti di trasformazione culturale e sociale.

L'idea visionaria quanto realistica è che la capacità di fare rete in modo autonomo e libero sfruttando e ampliando le tecnologie a disposizione possa essere davvero il nodo centrale per un nuovo modello di vita basato sulla condivisione delle informazioni e dei processi a livello locale e globale. Incrementare la conoscenza, l'innovazione, la ricerca ed il trasferimento al sistema produttivo è alla base del modello di sviluppo perseguito da molte aziende, che richiede l'espansione di un articolato quadro di collaborazioni e relazioni tra diversi soggetti ed attori di processi innovativi. L'obiettivo delle giornate di Creativity, in questi anni, è stato quello di creare relazioni su cui innestare dei percorsi per lo sviluppo di progetti di design fornendo ai partecipanti le competenze e gli strumenti indispensabili per acquisire capacità progettuali alla costruzione di un progetto condiviso.

E' un'esperienza densa, collettiva che stimola una progettazione spontanea e consapevole in cui i flussi di progetto sono accelerati e s'intrecciano portando i partecipanti a esplodere gli orizzonti di riferimento con un confronto continuo. La cultura su cui si basa il "nuovo" e la stessa visione di Tesla che in questa occasione ricordiamo, porta una comprensione

If the project, as an opportunity for growth and transmission of knowledge, can be described as a cognitive process, the visualization, or in other words the capacity to turn the project into images, plays a fundamental role, both in terms of generation of innovative proposals and of their communication. The best way to predict the future is to design it, shape it. The "good design" is first of all projecting the idea, since it's the meaning to shape the object; it is based on the contamination among disciplines, because out of it comes the identity of the project; it experiences languages and becomes message. Yet the concept of autonomy, which brings in itself the thorny but unavoidable issue of accountability, seems more and more away from our intellectual production environments at any level, often transformed into empty and "blackmail" communities without passions and unable to aggregate, nor to share, visionary ideas and cultural and social transformation projects. The idea, as visionary as realistic, is that the ability to network independently and freely exploiting and expanding the available technologies can really be the central node for a new model of life based on the sharing of infor-

mation and of local and global processes. Increasing knowledge, innovation, research and transfer to the production system is the basis of the development model pursued by many companies, which requires the expansion of a comprehensive framework of cooperation and relations among different subjects and actors of innovative processes.

The aim of the days of Creativity, in recent years, has been to create relationships on which to graft the paths for the development of design projects by providing participants with necessary skills and the tools to acquire design skills to build a shared project. It's a dense, collective experience which stimulates a spontaneous and conscious design in which the flows of the project are accelerated and intertwine bringing the participants to explode the reference horizons with a continuous comparison. The culture on which the "new" is based and the same vision of Tesla that on this occasion we remember, bring a deep understanding of the context, specificities and characteristics of the materials used (performance, symbolic value, production flexibility, environmental impact); of the potential of technology and especially of the user, its needs and

profonda del contesto, delle specificità e delle caratteristiche dei materiali impiegati (prestazioni, valenza simbolica, duttilità produttiva, impatto ambientale); della potenzialità delle tecnologie e soprattutto dell'utente, dei suoi bisogni e della componente emozionale connessa all'utilizzo di determinati prodotti o servizi (legata al loro aspetto esterno, al piacere e all'efficacia derivante dal loro uso e alla loro razionalizzazione ed intellettualizzazione). Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti da solide conoscenze ma adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Novità di questa edizione sarà quella di avere un referente per ogni area, il quale segnalerà esperti avrà l'onere di gestire gli ospiti per l'Open Conference e i tutor d'Area per il WorkOut. Questo stile di pensiero si esprime in un processo che ha andamenti non sempre lineari, e consiste nel raccogliere, selezionare e riconfigurare le informazioni necessarie tra tutte quelle disponibili, individuando connessioni utili a generare conclusioni nuove. Le esperienze fatte, sono una piccola parte del necessario, bisogna costruire e stabilire delle relazioni con il territorio, attivare dei rapporti di scambio. In conclusione, e non ultimo, parliamo di nuove professioni pensando a una ricollocazione di professioni consolidate da tempo, ma con una visione nuova, interdisciplinare, in cui le pratiche lavorative saranno vicine agli orizzonti aperti dalle esperienze virtuali, in cui sarà possibile interagire in uno spazio neutro rispetto alla resistenze fisiche e culturali.

emotional component associated with the use of certain products or services (linked to their external appearance, to the pleasure and effectiveness of its use, and to their rationalization and intellectualization). Creative thinking involves asking oneself questions and dealing with problems or issues from solid knowledge but adopting new perspectives, with the aim of finding innovative and effective solutions whatever the scope. New in this edition will be to have a contact person for each area, who will signal the experts and will be charged to manage the guests for the Open Conference and the Area tutors for the WorkOut. This style of thinking is expressed in a process that not

always follows linear trends, and it is to collect, select and reconfigure the necessary information among all those available, identifying useful connections to generate new conclusions. Gained experiences are a small part of the need, you have to build and establish relationships with the territory, enable exchange relations. Last, but not least, we speak of new professions considering a relocation of professions established for some time, but with a new , interdisciplinary vision, where working practices will be close to the horizons opened by virtual experiences. In which it will be possible to interact in a space that is neutral if compared to physical and cultural resistance.

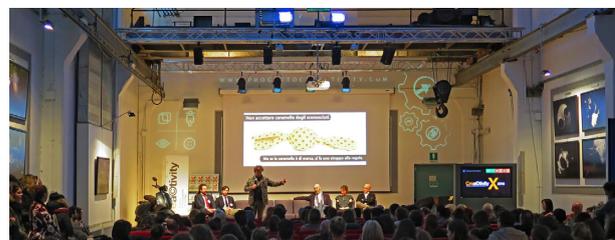
Vespa Prize 2015

Per fare innovazione è necessario sviluppare la capacità di immaginare il futuro. Crea@tivity ha dimostrato che, sebbene non ci siano certezze su come nascano le idee, e sempre possibile offrire occasioni perché queste, le idee appunto, siano in grado di svilupparsi e, nell'intreccio di diverse esperienze creative, orientarsi con la possibilità di costruire nuove visioni.

Il **Vespa Prize**, concorso sui temi dell'innovazione, del trasferimento di tecnologie e di saperi nell'ambito della progettazione, conferito dalla Fondazione Piaggio intitolato alla memoria del Prof. Tommaso Fanfani, esplora questi scenari possibili. Ed in questo senso va dato merito al progetto vincitore dell'edizione 2015: **BUM – Better, Upper Mobility**, sviluppato dallo studente **Salvatore Lipari** dell'Isia di Firenze.

To create innovation we need to develop the ability to imagine the future. Crea@tivity demonstrated that, although there is no certainty about how ideas are born, it is always possible to offer opportunities for these ideas to be able to grow and, in the interweaving of different creative experiences, to orient with the possibility of building new visions. The Vespa Prize,

*competition on innovation, technology transfer and know-how in the design, awarded by the Piaggio Foundation entitled to the memory of Prof. Tommaso Fanfani, explores these possible sceneries. And in this regard it deserves credit the winning project of 2015: **BUM – Better, Upper Mobility**, developed by the student **Salvatore Lipari** from ISIA of Florence.*



WorkOut: 2015 winners



PRODUCT

Scuola Superiore/School
Liceo artistico
A.Passaglia - Lucca

Progetto/Project
Lo spazio delle Idee

Studenti/Students
Carlotta Marianelli

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Bearnly

Studenti/Students
Tommaso Andreotti
Alberto Chiarini,
Elisa Gasperini,
Tommaso Lucarini,
Eleonora Piccinini,
Paola Sorrentina

Menzione speciale

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Porta Romana - Firenze

Progetto/Project
I-Heels

Studenti/Students
Rebecca Mazzetti,
Giulia Beni,
Caterina Baccini,
Noemi Benevieri



MOBILITY

Scuola Superiore/School
I.T.I.S
Marconi - Pontedera

Progetto/Project
Inventori Fall'iti

Studenti/Students
Samuele Barsotti,
Andrea Borgerini,
Lorenzo Donati,
Luca Incrocci,
Stefano Giovannetti,
Davide Pelliccia,
Matteo Rossi,
Lorenzo Vercelli

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
PS15

Studenti/Students
Marco Attal,
Daniele cecchi,
Francesco Giuffrida,
Ettore Mingione,
Leonardo Ponchetti

Menzione speciale

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Passaglia - Lucca

Progetto/Project
The Basket

Studenti/Students
Laura Palagi,
Eleonora Bruno

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Lallo

Studenti/Students
Sparano Ilaria,
Pini Clara,
Rosadini Nicoletta,
Milione Antonio



FASHION

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Giovagnoli Sansepolcro

Progetto/Project
Start Over

Studenti/Students
Alberto Alunni,
Francesco Bendini,
Chiara Sophia Fabbri,
Carola Ganguzza,
Arianna Ghigi,
Samuele Giorni,
Maddalena Rossi,
Jessica Selbi,
Luigi Vecci

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
AI Screen

Studenti/Students
Petrina Angjeli,
Marta Rinaldini,
Giada Li Causi,
Vanessa Paladino,
Alessandra Serino,
Claudia Simonelli

Menzione speciale

Università/University
Modartech
ISIA Firenze

Progetto/Project
Vacanze Marziane

Studenti/Students
Martina Belluomini,
Giulia Franceschini,
Margherita Giovanelli,
Mirgena Koci,
Dalila Lazzeri,
Sara Piangatelli,
Viola Stucchi,
Lavinia Verde,
Ornella Ziino



COMMUNICATION

Scuola Superiore/School
Liceo artistico
A.Passaglia - Lucca

Progetto/Project
Rifletti la vespa

Studenti/Students
Claudia Siviero,
Giulia Pierotti,
Matilde Bartelloni,
Giulia Casini,
Marianni Masini,
Giuseppe Circelli,
Isabella Pellegrini,
Sara Giuliana,
Sofia Tomei,
Emily Caporali,
Marco Gherardi

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Controluce

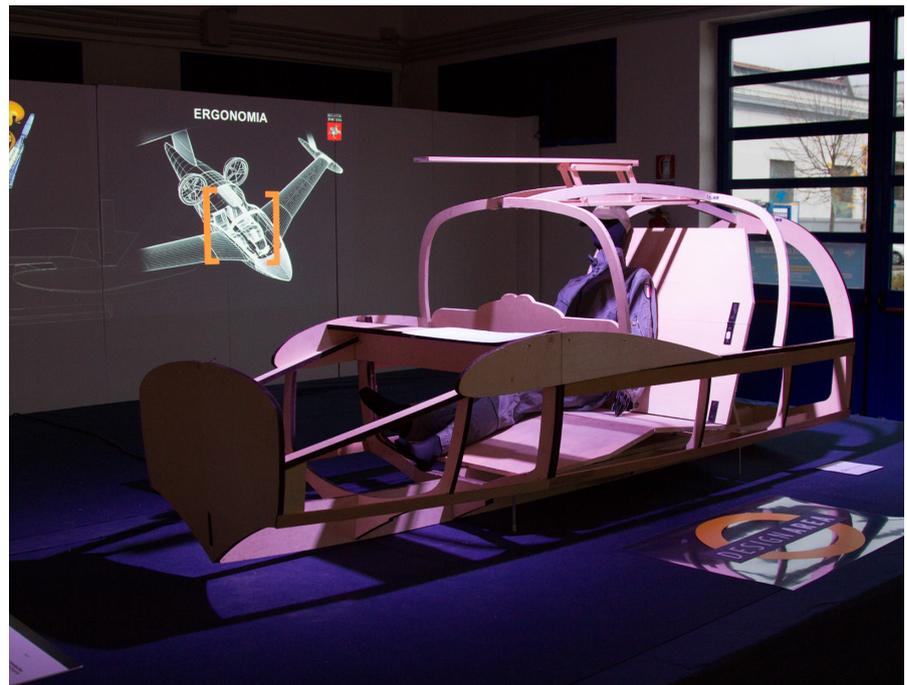
Studenti/Students
Maria Chiara Fantini,
Simona Mancusi,
Margherita Tofanelli

Menzione speciale

Università/University
ISIA Firenze

Progetto/Project
Il mondo
a portata di Vespa

Studenti/Students
Giulia Boccali,
Gezim Kaci
Daniele Mariti,
Sara Sbolgi,
Giacomo Tregiglio,



Crea@tivity E-Magazine

A partire dalla seconda edizione di Crea@tivity (2007) è stato presentato il "Catalogo I.D.E.A.", a cura della Fondazione Piaggio e ISIA Firenze. Realizzata in occasione dell'omonimo premio I.D.E.A., International Design Education Award, la pubblicazione raccoglie, attraverso tavole e profili, i progetti degli istituti italiani ed europei ospiti all'evento. Il volume, edito da Alinea Editrice fa parte della collana ISIA "Didattica del Design" ed è stampato in italiano e inglese.

L'idea di trasformare il catalogo in una rivista semestrale interamente dedicata, oltre che al premio I.D.E.A., al design, alla ricerca e all'innovazione, è nata nel 2009 in occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award. La rivista contiene, oltre ai progetti degli studenti ospiti a Crea@tivity, articoli inediti e redazionali dedicati al design, alla ricerca e all'innovazione.

From the second edition of Crea@tivity (2007) the "Catalogue I.D.E.A." curated by the Piaggio Foundation and ISIA Firenze and dedicated to the I.D.E.A. Award, International Design Education Award, was published, for the first time. The publication collects, through tables and profiles, projects of the Institutes Italian and European, guests of the event Crea@tivity. The book was published by Alinea Editrice is part of the ISIA series "Teaching Design" and e Printed in Italian and English.

The idea to transform the catalog in a semi-annual magazine entirely dedicated, Beyond What to I.D.E.A. prize, the design, research and Innovation, and was born in 2009 in occasion of the third edition of I.D.E.A. prize, the International Design Education Award. The magazine contains, in addition to Guest student projects a Crea@tivity, unpublished and Editorial articles Dedicated to the design, research and Innovation.

> CREATIVITY +IDEA '10

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Leonardo Masotti
Rodrigo Rodriguez
Simone Millozzi
Stefano Maria Bettiga
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci



> CREATIVITY E-MAGAZINE '11

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Roberto Morese
Giuseppe Furlanis
Max Pinucci
Angelo Minisci
Pipistrel Light Aircraft doo
Daniel Pelavin
Floris Solleveld



> CREATIVITY E-MAGAZINE '12

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



> CREATIVITY E-MAGAZINE '13

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



> CREATIVITY E-MAGAZINE '14

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

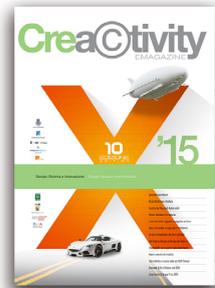
CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Liviana Canovai
Giuseppe Furlanis
Riccardo Costagliola
Max Pinucci



> CREATIVITY E-MAGAZINE '15

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

CONTRIBUTI
Simone Millozzi
Riccardo Costagliola
Max Pinucci
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Gregor Veble



ISIA Firenze - Books

> IDEA '07

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Max Pinucci

IDEA, International Design Education Award, premio del MIUR presentato durante Crea@tivity '07, raccoglie, attraverso tavole e profili, i 33 progetti dei 12 istituti italiani ed europei che hanno partecipato all'edizione.



> IDEA '08

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
bilingual edition

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Nando dalla Chiesa
Giorgio Bruno Civello
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Max Pinucci

IDEA, International Design Education Award, the prize presented by the MIUR during Crea@tivity '07, contains the 33 projects, illustrated with plates and drawings, by the 12 Italian and European schools that took part in the edition.

> IDEA '08

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Paolo Marconcini
Giuseppe Pizza
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Stefano Maria Bettega
Max Pinucci

Seconda edizione di IDEA, International Design Education Award, premio del MIUR ospitato a Crea@tivity '08. Una ricca selezione di progetti di product e communication design italiani ed europei.



> IDEA '08

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Paolo Marconcini
Giuseppe Pizza
Giuseppe Furlanis
Tommaso Fanfani
Stefano Maria Bettega
Max Pinucci

The second edition of IDEA, International Design Education Award, the prize offered by the MIUR during Crea@tivity '08. A wide selection of Italian and European projects for products and communication design.

> IDEA '09

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTI
Giuseppe Pizza
Simone Millozzi
Rodrigo Rodriguez
Stefano Maria Bettega
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

In occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award, il catalogo IDEA è stato trasformato in un Magazine semestrale. La rivista contiene, oltre ai progetti degli studenti ospiti a Crea@tivity, articoli inediti e redazionali dedicati al design, alla ricerca e all'innovazione.



> IDEA '09

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione bilingue

CURATED BY
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze

CONTRIBUTIONS BY
Giuseppe Pizza
Simone Millozzi
Rodrigo Rodriguez
Stefano Maria Bettega
Massimiliano Pinucci
Angelo Minisci

In occasion of the third edition of the I.D.E.A. Prize, International Design Education Award, the catalogue has been turned into a semestral Magazine. The magazine contains, besides the projects of the students guest to Crea@tivity, unpublished and editorial articles devoted to the design to the search and the innovation.

> IDINTOS 2015

A CURA DI
Biagio Cisotti

Redazione dei testi
Michela Deni

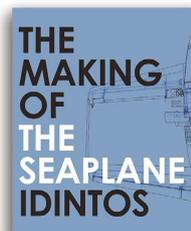
Progetto grafico
Sandra Laube

Si ringraziano
Marco Bertulesi

Comitato scientifico
Giuseppe Furlanis
Isao Hosoe
Luigi Bandini Buti

Partner del progetto
DICI
Dipartimento di Ingegneria
Civile e Industriale,
Università di Pisa

Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Fabrizio Oliviero



CONTRIBUTI
Sergio Barlochetti
Luigi Bandini Buti/Avril Accolla
Giuseppe Furlanis

ISIA - Istituto Superiore per le
Industrie Artistiche, Firenze
Biagio Cisotti
Andrea Moscardini
Roberto Politi
Giorgio Berretti
Francesco Fumelli
Maurizio Comparini
Silvia Masetti
Tommaso Nocentini
Marco Ferracci
Kiyofumi Kobayashi
Antonio Abate
Alessandro Russo
Giancarlo Torri

- **MB Vision**
Max Pinucci

- **EDI**
Marco Doveri
Riccardo Rossi

- **DESTEC**
Bernardo Tellini
Marco Marracci

- **CGS**
DAXO
Dielectrik
Humanware

> **TRA RAGIONE ED EMOZIONE**
Il significato della forma degli oggetti

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Mariella De Martino

"Tra ragione ed emozione", un viaggio nell'oggetto visto come punto d'incontro, risultanza complessa delle dinamiche tecnico-economiche e socioculturali di una società.



> **IL DEDALO DELL'IMMAGINE**
Il design e il problema della raffigurazione

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Maurizio Comparini

CONTRIBUTI
Dante Nannoni
Mariella De Martino
Roberto Politi
Maurizio Comparini
Anthony Lee

Una riflessione sul senso della rappresentazione oggi, nell'era della rivoluzione informatica, affrontata attraverso le differenti visioni di cinque esperti docenti e professionisti.



> **IL PROGETTO PRINA**
Una piattaforma collaborativa per il design nautico

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Max Pinucci

CONTRIBUTI
Michele Coluccia
Giuseppe Furlanis
Francesco Fumelli
Giuseppina Di Lauro
Giuseppe D'Urzo
Franco Tecchia
Anthony Lee
Antonio Glessi
Mario D. Santucci
Federico Galliano
Giommy Bazzoni
Rodrigo Rodriquez

Una serie di interventi di esperti raccolti nel corso del progetto PRINA, piattaforma informatica che diviene tavolo virtuale tra progettisti, aziende e committenti per il settore della cantieristica nautica.



> **LEZIONI DI DESIGN**
Note in margine

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice

A CURA DI
Gilberto Corretti

CONTRIBUTI
Giuseppe Furlanis

Una raccolta di storie e riflessioni dell'architetto fiorentino Gilberto Corretti, che restituisce al lettore una visione del design ampia e articolata, capace di stimolare un approccio critico alla progettazione.



> **TRA RAGIONE ED EMOZIONE**
Il significato della forma degli oggetti

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Mariella De Martino

"Between reason and emotion", a journey into the object, which is seen as a point of encounter and the complex result of the technical-economic and social-cultural dynamics of a society.

> **IL DEDALO DELL'IMMAGINE**
Il design e il problema della raffigurazione

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Maurizio Comparini

CONTRIBUTIONS BY
Dante Nannoni
Mariella De Martino
Roberto Politi
Maurizio Comparini
Anthony Lee

A reflection on the meanings of representation today, in the age of the computer revolution, and tackled from the different points of view of five experts, teachers and professionals.

> **IL PROGETTO PRINA**
Una piattaforma collaborativa per il design nautico

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Max Pinucci

CONTRIBUTIONS BY
Michele Coluccia
Giuseppe Furlanis
Francesco Fumelli
Giuseppina Di Lauro
Giuseppe D'Urzo
Franco Tecchia
Anthony Lee
Antonio Glessi
Mario D. Santucci
Federico Galliano
Giommy Bazzoni
Rodrigo Rodriquez

A series of talks by experts collected together during the PRINA project course, a computer science platform that became a virtual table between designers, business companies and customers in the ship and boat building sector.

> **LEZIONI DI DESIGN**
Note in margine

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice

CURATED BY
Gilberto Corretti

CONTRIBUTIONS BY
Giuseppe Furlanis

A series of stories and reflections by Florentine architect Gilberto Corretti, who offers the reader a wide and articulated vision of design, capable of stimulating a critical approach towards project making.

› **DIGITAL MEDINA**
Conversazioni sul
progetto 2002-2005

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

A CURA DI
Mirko Tattarini

CONTRIBUTI
Stefano Maria Bettega
Uwe Brueckner
François Burkhardt
Matt Checkowski
Mike Cina
Giuseppe Furlanis
Jorge Ramirez Gutierrez
Arthur Kroker
Laura Parigi
Michael Young
Giulia Zappa

Digital Medina è il risultato di un processo di stesura autografa e continua revisione affiancato alla raccolta di conversazioni sul progetto, avvenute sul web o vis à vis nell'arco di tre anni.



› **FIABESQUE**
**LA CITTÀ
DELLE FIABE**
Il fantastico nella
progettazione degli eventi

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore
edizione bilingue

A CURA DI
Max Pinucci
Enrico Cioccolini

CONTRIBUTI
Silvano Crecchi
Giuseppe Furlanis

Fiabesque, evento dedicato al mondo ed ai valori della fiaba, diventa in questo libro il pretesto per tracciare un complesso percorso progettuale attraverso gli ambiti dello spettacolo, della comunicazione, della cultura.



› **DESIGN**
Storia, teoria e pratica
del Design del prodotto

COLLANA
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

UN PROGETTO DI
Bernhard E. Buerdek

A CURA DI
Rodrigo Rodriguez

CONTRIBUTI
Fulvio Carmagnola

Un'introduzione sistematica e aggiornata al design: la funzione comunicativa degli oggetti, le articolazioni della progettazione industriale e gli effetti della globalizzazione. Affrontato da uno dei massimi esperti del settore.



› **DESIGN QUALITÀ
E VALORE**
Dieci anni di design
al servizio della società

COLLANA
Didattica del Design
Alinea Editrice
edizione italiana
edizione inglese

UN PROGETTO DI
François Burkhardt

PREFAZIONE
Omar Calabrese

CONTRIBUTI
Rodrigo Rodriguez
François Burkhardt
Omar Calabrese
GliBERTO Corretti
Giuseppe Furlanis
Angelo Minisci

François Burkhardt espone la ricerca sperimentale dell'ISIA di Firenze quale prassi d'eccellenza, facendo emergere la centralità della formazione nello sviluppo di una coscienza critica nel design.



› **DIGITAL MEDINA**
Conversazioni sul
progetto 2002-2005

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

CURATED BY
Mirko Tattarini

CONTRIBUTIONS BY
Stefano Maria Bettega
Uwe Brueckner
François Burkhardt
Matt Checkowski
Mike Cina
Giuseppe Furlanis
Jorge Ramirez Gutierrez
Arthur Kroker
Laura Parigi
Michael Young
Giulia Zappa

Digital Medina is the result of a process of an autographical report and continuous revision accompanied by a collection of conversations on the project that took place either on the web or vis à vis over a period of three years.



› **FIABESQUE**
**LA CITTÀ
DELLE FIABE**
Il fantastico nella
progettazione degli eventi

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore
bilingual edition

CURATED BY
Max Pinucci
Enrico Cioccolini

CONTRIBUTIONS BY
Silvano Crecchi
Giuseppe Furlanis

In this book, the Fiabesque event dedicated to the world and values of fairy tales becomes an excuse for tracing a complex project-making route through the environs of performance, communications and culture.



› **DESIGN**
Storia, teoria e pratica
del Design del prodotto

SERIES
**Teoria e Cultura
del Design**
Gangemi Editore

A PROJECT BY
Bernhard E. Buerdek

CURATED BY
Rodrigo Rodriguez

CONTRIBUTIONS BY
Fulvio Carmagnola

A systematic and up-dated introduction to design: the communicative function of objects, the articulation of industrial design and the effects of globalization. Discussed by one of the greatest experts in the sector.



› **DESIGN QUALITY
AND VALUE**
Ten years of design
at the service of society

SERIES
Didattica del Design
Alinea Editrice
Italian edition
English edition

A PROJECT BY
François Burkhardt

PREFACE BY
Omar Calabrese

CONTRIBUTIONS BY
Rodrigo Rodriguez
François Burkhardt
Omar Calabrese
GliBERTO Corretti
Giuseppe Furlanis
Angelo Minisci

François Burkhardt expounds the excellent methods of experimental research at the Florence ISIA, allowing the central position of tuition to emerge in the development of a critical conscience in design.

