

Crea@ctivity

EMAGAZINE



113



Design, Ricerca e Innovazione Design, Research and Innovation

IDINTOS Project: Ultralight Amphibian Prandtlplane

Idintos, elogio all'incertezza

Hypstair Project

Design & Manufacturing Sharing System

Un Punto Di Vista Personale

Smart Retail

Appunti di Viaggio

Evoluzione, non creazione

Un paio di cose che ho imparato nel corso degli anni

Dagmara Czarnecka



Crea©tivity 2013

Simone Millozzi
Sindaco di Pontedera

Liviana Canovai
Assessore alla Cultura

Perché ancora Creativity anche quest'anno a Pontedera? Quale è la motivazione di un evento dedicato alla creatività e rivolto soprattutto ai giovani in una realtà che sembra annullare l'inventiva e togliere la capacità di sognare? Il territorio della Valdera, pur nella crisi che non risparmia nessuno, continua a credere che l'innovazione, la ricerca, la creatività siano strumenti per dare spinte significative alla volontà di andare avanti. È importante, allora, ospitare questo evento che offre la straordinaria opportunità di riunire e far esprimere capacità e competenze, far dialogare istituti di formazione nazionali ed internazionali, aziende, enti di ricerca, professionisti di settore, progettisti, giovani ricercatori con un procedere dinamico e stimolante che si rivolge e vuol coinvolgere in particolare le giovani generazioni. Vuol essere, infatti, la valorizzazione del design, della progettazione, e vuole coinvolgere soprattutto i giovani, gli studenti per creare occasioni di incontro e di confronto di idee, per fornire loro un messaggio importante di spinta verso il futuro e verso la volontà di realizzare progetti. Un gruppo di professionisti e ricercatori dell'innovazione nel campo del design, aziende alla ricerca dell'eccellenza, giovani progettisti, il folto gruppo di studenti diventano protagonisti di proposte progettuali, di soluzioni nuove ed innovative.

È significativo, poi, che l'evento si svolga all'interno del Museo Piaggio, luogo prestigioso, simbolo della creatività e della laboriosità tutta italiana, espressione di un design riconosciuto in tutto il mondo.

L'apertura dell'evento a varie forme di creatività rende possibile una dilatazione dello spazio e una "invasione" di Creativity in tutta l'area cittadina, in modo che nei due giorni, il 21 e 22 novembre, tutta Pontedera viva la magica esperienza della creatività: nei centri culturali, in quelli espositivi, nel teatro, nei bar e nei negozi del centro città.

Queste due giornate divengono, quindi, espressione di spinte propulsive per il territorio e il suo tessuto produttivo; la partecipazione e il sostegno delle Istituzioni, della Fondazione Piaggio, della Formazione e dell'Impresa realizzano in Creativity una mirabile sintesi di cultura, innovazione e sviluppo, modello da tramandare e da trasferire.

Why Creativity, yet again, this year in Pontedera. What is the motivation of an event, devoted to creativity and aimed primarily at young people in a world that seems to cancel the inventiveness and remove the ability to dream

The Valdera territory, even in this crisis wick doesn't spare any one, continues to believe that innovation, research, creativity, are the instruments to push the will to move forward. So it's important to host this event, wick offers the extraordinary opportunity to bring together and to express capacity and competence, to create a dialogue between national and international training institutions, companies, research institutions, industrial professionals, designers, young researchers, with a dynamic and challenging way that will appeal and that wants to involve in particular the younger generations.

In fact, it should be the enhancement of the design, the engineering, and especially it wants to involve young people, students, to create opportunities for interaction and discussion of ideas, to provide them a strong message to push towards the future and towards the will to carry out projects.

A group of professionals and researchers in the field of design innovation, companies in search of excellence, young designers, the large group of students become the focus of project proposals for new and innovative solutions. It's significant that the event takes place within the Piaggio Museum, a prestigious location, symbol of creativity and all italian industriousness, an expression of design recognized throughout the world. The opening event in various forms of creativity makes an expansion of space possible and an "invasion" of Creativity in all urban areas, so that in two days, on 21 and 22 November, the whole Pontedera lives the magical experience of creativity: cultural centers, exhibitions, theater, bars and shops in the city center.

These two days become, therefore, an expression of propulsive thrusts for the territory and its productive system, the participation and support of the institutions of the Piaggio Foundation, of the Training and Enterprise accomplish in Creativity, a wonderful blend of culture, innovation and development, a model to be handed down and to pass on.

Come nascono le idee? Probabilmente nessuno lo sa. Innovative apparecchiature tecnologiche e raffinati sistemi diagnostici quali TAC, PEC e Risonanza magnetica nucleare, ci permettono di visualizzare il funzionamento del cervello, ma ci offrono ben poche indicazioni su come si formano le idee e su come si sviluppi la creatività.

Nonostante questa consapevolezza, la domanda “come nascono le idee?” è più che legittima, anzi, è un quesito che tutti coloro che s’interessano di formazione, di ricerca e d’innovazione hanno il dovere di porsi.

Secondo Platone le idee precedono le cose. Non si può, infatti, comprendere il mondo se non preesistesse in noi l’idea del mondo, quindi se già non possedessimo le conoscenze e gli strumenti per comprenderlo. Se questo è vero, è altrettanto vero il contrario, ossia che la consapevolezza delle cose, quindi l’idea che abbiamo di esse, maturi in noi attraverso l’esperienza che facciamo nel mondo. In ogni caso è evidente che alla base delle idee ci sia sempre un’esperienza d’interazione e che la creatività si sviluppi attraverso un’attitudine a sperimentare associazioni inconsuete, a sovvertire gli schemi del pensiero logico deduttivo, a problematizzare l’esperienza. L’intelligenza è sicuramente un ottimo prerequisito per lo sviluppo della creatività, ma questa, la creatività appunto, richiede il possesso di qualità distinte. Non mancano inoltre casi nei quali si riscontra un vero e proprio divario tra l’attitudine all’innovazione e le capacità legate ad un sapere formalizzato. Sono note, a tale riguardo, le difficoltà di apprendimento scolastico di Darwin e di Einstein, due personalità della cultura e della ricerca scientifica alle quali non mancavano certo capacità d’innovazione.

Siamo portati a considerare la creatività come una dote individuale, legata al talento del singolo, Leonardo da Vinci, Mozart, Newton; ma in un sistema complesso l’innovazione si produce principalmente attraverso esperienze interdisciplinari nelle quali sono messe in relazione conoscenze e competenze specialistiche diverse. Una concezione, questa, di creatività collettiva, sempre più presente nel design contemporaneo nel

quale l’innovazione è il frutto di una molteplicità di fattori che concorrono a definire il progetto come sistema di conoscenze. Non deve poi essere trascurato il contesto ambientale all’interno del quale si producono i processi creativi. Sebbene non esista certezza su come si sviluppino le idee, è dimostrato che queste sanno essere innovative quando sono alimentate da un ambiente fertile e stimolante. Un ambiente che sia in grado di favorire relazioni tra competenze diverse e che sappia caratterizzarsi come un luogo di ricerca e di sperimentazione. In questo senso è possibile sostenere processi d’innovazione favorendo la formazione di ambienti, reali o virtuali, stimolanti da un punto di vista culturale e scientifico. Con questo intento, nel 2006, è iniziata l’avventura di Creativity. L’iniziativa, avviata attraverso una convezione tra Fondazione Piaggio e ISIA con il coordinamento di Max Pinucci, ha coinvolto sin dalla sua prima edizione un numero rilevante di soggetti che operano in diversi ambiti della formazione, della ricerca e della produzione. È doveroso ricordare il fondamentale contributo di Tommaso Fanfani, non solo perché, come presidente della Fondazione Piaggio, ha avuto il merito di promuovere questa iniziativa, ma anche per il suo costante impegno ad orientare Creativity verso ricerche di particolare attualità; ricerche che fossero in grado di connettere l’innovazione estetico-formale a quella tecnologica, senza mai dimenticare quegli aspetti propri del sistema economico/produttivo che concorrono in modo determinante a generare nuovi prodotti. Dall’edizione del 2007 Creativity ha ospitato, tra i suoi eventi, la sezione design del Premio Nazionale delle Arti promosso dal Ministero dell’Università e della Ricerca e dalla Direzione Generale dell’Alta Formazione Artistica. Il Premio, per il quale si è utilizzato l’acronimo IDEA (International Design Education Award), ha permesso di mettere a confronto ricerche progettuali di istituzioni formative e di università europee che operano nell’ambito del design; ricerche in cui l’innovazione fosse orientata verso problematiche di particolare rilevanza sociale.

Siamo portati a valutare positivamente la creatività, ma non

sempre questo nostro giudizio è appropriato. Nel libro Pappagalli verdi Gino Strada, di Emergency, si chiede che senso abbia la creatività di quell'ingegnere che ha inventato una mina anti-uomo a forma di uccellino per attirare l'attenzione dei bambini e quindi per essere più efficace nella sua forza distruttrice. Un caso, questo, estremo ma che bene evidenzia come l'innovazione non possa mai prescindere da scelte che ne indirizzino lo sviluppo entro una cornice di valori che siano di effettiva utilità e di importanza sociale. Chi ha compiti progettuali, e ancor più chi è impegnato nella formazione, non può rinunciare a mantenere nel proprio orizzonte una prospettiva ideale che dia senso etico alle proprie scelte. Con questa convinzione l'edizione 2008 di Creativity si è ulteriormente arricchita ospitando, oltre il concorso internazionale IDEA, l'iniziativa Less is Next. Iniziativa questa che, ancora una volta, si è configurata come un'occasione d'incontro e di confronto tra scuole e corsi universitari di progettazione industriale orientati verso un design solidale e sostenibile. Le istituzioni partecipanti a Less is Next hanno sottoscritto, in occasione dell'evento, la Kyoto Design Declaration, con il fine di costituire anche in Italia una rete di istituzioni orientate alla ricerca e alla collaborazione su temi di particolare rilevanza sociale a partire da quelli concernenti il tema dell'ambiente e della tutela delle risorse naturali. Nei diversi anni - siamo ormai giunti all'ottava edizione - l'iniziativa Creativity si è sempre configurata come un contenitore di esperienze creative. In questo modo ha stimolato processi d'innovazione nei diversi soggetti coinvolti nell'iniziativa. Un contributo prezioso, il suo, in un momento, come quello attuale, in cui una crisi economica senza precedenti ha reso evidente la necessità di maggiori capacità progettuali; questo, come condizione indispensabile per garantire al nostro paese una prospettiva di sviluppo. Un obiettivo non facile da raggiungere, perché siamo costretti ad operare in una realtà sempre più complessa e sfuggente, sempre meno prevedibile e governabile. Una realtà nella quale, come cantavano i Led Zeppelin in "Dazed and Confused", ci sentiamo sempre più storditi e confusi. Proprio per questa complessità è indispensabile favorire

nuove forme di collaborazione tra tutte quelle realtà che, orientate verso la ricerca e la sperimentazione, sono in grado di favorire processi di innovazione e di sviluppo sostenibile. In questo senso va dato merito a Creativity di aver favorito collaborazioni che sono andate ben oltre lo stesso evento. Esempificativo in tal senso il progetto di ricerca Idintos, rispetto al quale Creativity si è configurato come un vero e proprio incubatore. I risultati di questo progetto, orientato alla realizzazione di un innovativo idrovolante ultraleggero con configurazione alare Prandtlplane, sono presentati in questa ottava edizione di Creativity e si configurano come un valido esempio di una efficace metodologia di ricerca interdisciplinare. Creativity 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 maggiore fiducia verso nuovi orizzonti.



Crea©tivity e la Fondazione Piaggio

A cura di / Written by
Riccardo Costagliola
Presidente Fondazione Piaggio

Solo pochi giorni fa è stato presentato nell'Auditorium della Fondazione Piaggio il primo volume di una collana di studi dedicata a Tommaso Fanfani, il presidente della Fondazione Piaggio prematuramente scomparso che era stato uno dei promotori di Crea©tivity. È stata l'occasione per ricordare e riaffermare l'impegno della Fondazione Piaggio nella promozione della creatività e del design industriale mirabilmente sintetizzati da Crea©tivity. In questi anni l'evento è cresciuto, ha ricevuto importanti riconoscimenti nazionali ed internazionali ed è diventato una delle più importanti manifestazioni ospitate dal Museo Piaggio. In un mondo nel quale il design industriale riveste sempre più un ruolo determinante nel successo delle imprese e dei sistemi economici, Crea©tivity rappresenta un importantissimo momento di incontro e di riflessione tra Istituzioni, Università, imprese, designer e studenti. La formula dell'evento consente inoltre ai giovani di cimentarsi nella elaborazione di progetti mirati e rappresenta pertanto la miglior catena di trasmissione tra insegnamenti teorici e la concretezza del fare.

Only a few days ago the first of a book series dedicated to Tommaso Fanfani was presented in the lecture hall at the Piaggio Museum. Tommaso Fanfani was Piaggio Foundation's predeceased former President, as well as one of the promoters of Crea©tivity. The presentation of the book series was also the occasion to mention and reaffirm Piaggio Foundation's commitment in the promotion of creativity and industrial design, both admirably summarized by Crea©tivity. Over the years it has grown and has received important national and international rewards, becoming one of the most significant events hosted by the Piaggio Museum. In a world where industrial design covers an always more crucial role in the success of companies and economic systems, Crea©tivity represents an important moment of careful consideration and meeting among Institutions, Universities, companies, designers, and students. Furthermore, its particular structure allows youngsters to tackle the processing of focused projects, thus representing the best chain drive between theoretical teaching and pragmatism.

Il Design al servizio dell'Europa

Massimiliano Pinucci

Curatore e coordinatore di Crea@tivity

Ottavo anno per il Creativity, e decimo per gli eventi dedicati a design, ricerca e innovazione, curati e realizzati in collaborazione con la Fondazione Piaggio e una sempre più prestigiosa partnership.

Questa edizione si colloca in un momento di grande difficoltà per l'economia e per la produzione industriale, in particolare nel nostro Paese. I segnali incoerenti di un mercato in fibrillazione, la situazione politica incerta, quella ripresa ogni volta annunciata e immediatamente smentita, sembrano infierire su un paese già da tempo in affanno, combattuto tra la voglia di rinnovarsi al grido di "crisi benzina dell'innovazione" e la pesante pastoi di chi, a testa bassa, si sforza di ignorare l'urgente necessità di profondi cambiamenti. Paradossalmente, poi, la congiuntura economica finisce per colpire pesantemente le attività connesse alla cultura, le industrie creative, la formazione, asset strategici di importanza fondamentale.

Occorrono quindi nuove visioni, nuovi obiettivi. Le frontiere del design possono rappresentare una terra di confine, da esplorare, colonizzare, rendere produttiva.

Una iniziativa importante arriva a questo proposito da Bruxelles. "Design for growth and sustainability", design per la crescita e per la sostenibilità, è il titolo di un documento programmatico, fortemente voluto dal vicepresidente Antonio Tajani, che la Commissione Europea ha rilasciato alcuni mesi fa. Un gruppo di lavoro, l'*European Design Leadership Board*, ha redatto i ventuno punti della relazione che inizia sottolineando come "il design entro il 2020 sarà parte integrante dei sistemi di innovazione dell'Europa e al servizio della società". Se la strategia di Lisbona da anni indica l'economia della cultura quale obiettivo strategico per il Vecchio Continente, in questo documento, per la prima volta, il termine design diviene chiave di volta della competitività: capacità e al tempo stesso visione, obiettivo e sistema, mercato e società.

Ne parleremo, in questa edizione, coinvolgendo e ascoltando docenti, studenti, professionisti e aziende.

Un piccolo contributo, quello del Creativity, ma concreto e significativo.

Creativity is now in its eighth year, and tenth if we count all the events on design, research and innovation managed and produced with the Piaggio Foundation as part of an increasingly significant partnership.

This edition comes at a very difficult time for the economy and industrial production, especially in this country. The inconsistent signs coming from jittery markets, the uncertain political situation, the recovery proclaimed and then just as quickly denied, all seem to be ravaging a country that has already been in trouble for some time; we are torn between a desire to hail a new "petrol crisis of innovation" and pulled down by the trammels of those who, with their heads buried in the sand, strive to ignore the urgent need for sweeping changes. Paradoxically, the economic situation ends up hitting activities related to culture hardest such as creative industries and training, both strategic, vitally important assets. We need to create new visions and new objectives. Design frontiers are borderlands to explore, colonise and render productive.

Brussels has recently issued important guidelines on this subject. "Design for Growth and Prosperity" is the title of a policy recommendations document backed by Vice-President Antonio Tajani, which the European Commission published a few months ago. The European Design Leadership Board presents twenty-one points in the report. It starts by stressing that design will be embedded in innovation systems in Europe and making a difference in society by 2020. For years the Lisbon strategy has identified the cultural economy as a strategic goal for the Old Continent and in this paper, for the first time, the term design becomes a keystone for competitiveness: capability mixed with vision, objectives and systems, markets and society.

This year's edition of Creativity focuses on these themes, involving and listening to teachers, students, professionals and companies. Creativity makes a small, yet real and meaningful contribution.

Una pubblicazione / Publication by
Crea@tivity
www.progettoreactivity.com

A cura di / Edited by
Massimiliano Pinucci

Editing
MBVision

Coordinamento/Coordination
Angelo Minisci
Silvia Masetti

Layout
Valentina Pala

Allestimenti/Exhibit
Beatrice Dicci
Marco Ferracci

Immagini di copertina / Cover images
illustrazione di **Luca Lardera** - whoami
Abito di **Dagmara Czarnecka**
foto di **Zbigniew Zurawinski**

Traduzioni di / Translation
Globe Group S.r.l.

Foto di / Photo by
Susanna Luna Bellandi
Caterina Mercurio
Carole Nganso
Marta Pacini
Francesco Panico
Annalisa Pistolesi
Serena Rinaldi
Federica Scarcella

Testi a cura di:
Emanuele Amodei
Associazione Toscana-Cina Insieme
Sergio Barlocchetti
Paolo Bettini
Catherine Burnett
Liviana Canovai
Sabrina Caredda
Mario Cenci
Vittorio Cipolla
Biagio Cisotti
Maurizio Ciobbo
Riccardo Costagiola
Dagmara Czarnecka
Alessandro Fontana
Aldo Frediani
Giuseppe Furlanis
Maurizio Galluzzo
ISIA Firenze
LABA Libera Accademici di Belle Arti
Giovanni La Casa
Simone Millozzi
Angelo Minisci
Stefano Mirti
Elisa Montanarini
Andrea Moscardini
Fondazione Piaggio
Max Pinucci
PKN Pisa
Giuseppe Pozzana
Franco Raggi
Gregor Veble

Un evento promosso da
Event produced by

Comune di Pontedera
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
Pont-Tech
MBVision

Curatore e coordinatore
Director and coordinator
Massimiliano Pinucci

Comitato scientifico
Scientific committee
Stefano Maria Bettega
Liviana Canovai
Riccardo Costagiola
Giuseppe Furlanis
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 2013
Piaggio & C.
Scuola Superiore Sant'Anna,
Polo Sant'Anna Valdera
Istituto Modartech
LABA Firenze – Libera
Accademia di Belle Arti
ISIA Roma
Palazzo Spinelli - Istituto per
l'Arte e il Restauro
Scuola Internazionale di Comics
Pecha Kucha Night Pisa
Associazione Toscana - Cina
Insieme
Artex – Centro per
l'Artigianato Artistico e
Tradizionale della Toscana
Consorzio Cristallo Colle Val
d'Elsa
ISIS Marco Polo/Cattaneo
Accademia della Chitarra
Accademia Musicale Toscana
Filarmonica Volere è Potere

Media partner
InToscana.it

In collaborazione con
In collaboration with
Museimpresa
Fondazione Sistema Toscana
UX Conference
IDINTOS
DE.MA.S.S.

Organizzazione
Production
MBVision

Pecha Kucha Night Pisa
Mario Cenci
Giuseppe Magliano
Edoardo Marchetti

Ospiti Keynote
Paolo Bettini
Dagmara Czarnecka
Stefano Mirti
Marco Lambri
Mario Santucci

Presidente giuria WorkOut
Mario Santucci

WorkOut

Coordinatore/Coordinator
Angelo Minisci

Tutor senior
Dagmara Czarnecka
Manola Del Testa
Maurizio Galluzzo
Laura Menichelli
Oiga Niescier
Marco Paoli
Luigi Trenti

Tutor junior
Laura Battistoni
Neli Fatoric
Alessandro Fontana
Matteo Giarrè
Francesca Masetti
Niccolò Raffaelli
Silvia Ramalli
Adriano Toccafondi
Ilaria Valenza

Si ringrazia
Acknowledgements

Giada Ali
Costanza Baldini
Eugenio Baronti
Massimo Battaglini
Nicola Bellini
Aldo Beltrando
Alessandro Bertini
Stefano Maria Bettega
Giampiero Brogi
Giordano Bruno
Catherine Burnett
Liviana Canovai
Katia Cirinei
Riccardo Costagiola
Micaela Ciuccio
Paolo Dario
Carla Delfos
Manola Del Testa
Franco Di Ciò
Manrico Ferrucci
Sergio Galli
Riccardo Lanzara
Marco Lambri
Mauro Manetti
Luca Mascaro
Simone Millozzi
Rocco Musolino
Marco Paoli
Stefano Pirrone
Andrea Puccini
Rodrigo Rodriguez
Annalisa Rossi
Mario Donato Santucci
Mariamargherita Scotti
Sabrina Sguanci
Enza Spadoni
Cesare Stefanini
Giancarlo Torri
Luigi Trenti

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

> Prefazione / Preface	Simone Millozzi	
> Introduzioni / Introductions	Giuseppe Furlanis, Riccardo Costagiola, Massimiliano Pinucci	
> IDINTOS Project	<i>Ultralight Amphibian Prandtlplane</i> Aldo Frediani, Vittorio Cipolla	08
> I modelli di IDINTOS	Andrea Moscardini	11
> Il Progetto IDINTOS		13
> <i>Idintos, elogio all'incertezza</i>	Sergio Barlocchetti	15
> Hypstair	Gregor Veble, Marsenka Marksel	16
> Design & Manufacturing	Sharing System Giovanni La Casa, Maurizio Ciobbo	18
> Un Punto Di Vista Personale	Angelo Minisci	21
> Smart Retail	Maurizio Galluzzo	26
> Appunti di Viaggio	Franco Raggi	30
> Evoluzione, non creazione	Paolo Bettini	32
> Un paio di cose che ho imparato nel corso degli anni	Stefano Mirti	35
> Dagmara Czarnecka	Dagmara Czarnecka	38
> Il Museo Piaggio	Fondazione Piaggio	42
> ISIA Firenze		46
> Pont-tech e Cerfitt	Elisa Montanarini	50
> Palazzo Spinelli per l'Arte e il Restauro	<i>L'Alta Formazione nei Beni Culturali</i> Emanuele Amodei, Catherine Burnett	53
> Attraversamenti Creativi	Corrispondere Angelo Minisci	56
> La Cina e la Toscana:	<i>due realtà molto diverse per cultura, economia, istituzioni, dimensione</i>	58
> Pecha Kucha Night, Pisa		60
> Crea@tivity WorkOut 2013		62
> WorkOut: 2012 winners		65
> Crea@tivity E-Magazine		67

Stampa / Printed by
Grafiche Cappelli S.r.l.
Sesto Fiorentino (FI)

Tutti i diritti sono riservati:
nessuna parte di questa
pubblicazione può essere
riprodotta in alcun modo
(compresi fotocopie e microfilms)
senza il permesso scritto.

All rights reserved. No part of this
publication may be reproduced or
distributed in any form or by any
means, or stored in a database or
retrieval system, without the prior
written permission of the publisher.

IDINTOS Project

Ultralight Amphibian Prandtlplane

A cura di / Written by
Aldo Frediani
Vittorio Cipolla
Dipartimento di Ingegneria
Aerospaziale, Università di Pisa



Cofinanziato dalla Regione Toscana nel 2011, il progetto IDINTOS (IDrovolante INnovativo TOScano) si è concluso nell'Agosto 2013 portando alla realizzazione di un prototipo di velivolo anfibio ultraleggero innovativo. L'elemento caratteristico del velivolo, tale da renderlo diverso da tutti gli altri velivoli ad oggi esistenti, è il suo sistema alare di tipo box-wing, frutto delle ricerche coordinate, a partire dagli anni '80, dal Prof. Aldo Frediani della Sezione Aerospaziale del Dipartimento di Ingegneria Civile ed Industriale dell'Università di Pisa. L'idea di adottare un sistema box-wing per massimizzare l'efficienza aerodinamica, a parità di peso del velivolo e apertura alare, risale agli anni '20 ed è dovuta ad uno delle personalità più importanti dell'aerodinamica moderna, Ludwig Prandtl. Gli studi condotti a Pisa hanno confermato con metodi matematicamente rigorosi i risultati di Prandtl e, tramite l'introduzione di ulteriori aspetti dell'ingegneria aeronautica, hanno portato all'applicazione del concetto di Prandtl a velivoli di diverse categorie, da quella da diporto e sportiva a quella commerciale. A tali velivoli è stato dato il nome di "PrandtlPlane", in onore di colui che per primo intuì i vantaggi aerodinamici del box-wing.

Al progetto IDINTOS hanno partecipato la Sezione Aerospaziale del Dipartimento di Ingegneria Civile ed Industriale di Pisa, capofila del progetto, il Dipartimento di Ingegneria dell'Energia, dei Sistemi, del Territorio e delle Costruzioni della stessa Università, l'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Firenze, e le società E.D.I. Progetti e Sviluppo, MB Vision, Dielectrik, Humanware, CGS e DAXO. Quando l'architettura PrandtlPlane viene applicata ai grandi velivoli commerciali, il principale vantaggio risiede nell'elevata efficienza aerodinamica che comporta evidenti ricadute sui consumi di carburante e sull'impatto ambientale; nel caso invece dell'applicazione a velivoli di piccole dimensioni, i maggiori benefici possono essere trovati nell'ambito della sicurezza. Infatti, grazie ad un intrinseco comportamento anti-stallo e alla presenza di superfici di controllo su entrambe le ali, il PrandtlPlane è in grado di ridurre la probabilità che un errore umano sia la causa di incidenti e altre situazioni di pericolo. Al fine di raggiungere l'obiettivo principale del progetto, ossia la costruzione del prototipo biposto con motore a scoppio e propulsione a elica, il partenariato ha lavorato in stretta collaborazione, andando a coprire diverse tappe intermedie lungo il percorso prefissato.

Tra queste sono di primaria importanza quelle legate alle attività sperimentali necessarie per la caratterizzazione idrodinamica e aerodinamica del velivolo. A tale scopo, prove su modelli in scala, rispettivamente 1/3 e 1/4, sono state svolte presso la vasca

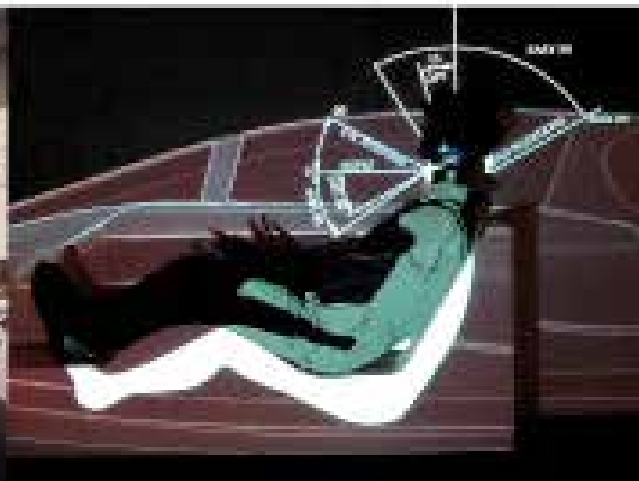
Co-funded by the Regional Government of Tuscany in 2011, the project IDINTOS has been completed in August 2013, leading to the construction of an innovative ultralight amphibious aircraft. The characteristic feature of this airplane, which makes it different from all the present ones, is its box-wing system. Such configuration is the result of a research started in the '80s at the University of Pisa (Italy) and coordinated by Prof. Aldo Frediani of the Civil and Industrial Engineering Department (Aerospace Section).

The idea of adopting a box-wing system to maximize aerodynamic efficiency, once airplane weight and wingspan are given, dates back to the '20s and is due to one of the fathers of modern aerodynamics, Ludwig Prandtl. The research carried out in Pisa confirmed Prandtl's results and, by taking additional aspects of aeronautical engineering into account, resulted in the application of such concept to aircraft of different categories, from the sport ultralight to commercial ones. In honour of the man who first realized the aerodynamic advantages of the box-wing, this aircraft architecture has been called "PrandtlPlane". The project IDINTOS has been carried on by the Civil and Industrial Engineering Department (Aerospace Section) of Pisa University, as leader of the project, the Department of Energy Engineering, Systems of Land and Buildings of the same University, the Higher Institute for Artistic Industries of Florence, and the Tuscan firms EDI Progetti e Sviluppo, MB Vision, Dielectrik, Humanware, CGS and DAXO.

When the PrandtlPlane configuration is applied to large commercial aircraft, the main advantage is its highly aerodynamic efficiency that has obvious effects on fuel consumption and environmental impact. In the case of small aircraft, instead, the greatest benefits can be found in flight safety. In fact, thanks to an intrinsic anti-stall behaviour and the presence of control surfaces on both wings, the PrandtlPlane is able to reduce the probability that a human error could be the cause of accidents and other dangerous situations.

In order to achieve the main objective of the project, i.e. the construction of a two-seater prototype with an internal combustion engine, the partners worked closely together, going to cover various milestones.

Among these, the experimental activities performed to evaluate the hydrodynamic and aerodynamic characteristics of the amphibian have great importance. Tests on scaled models, respectively 1/3 and 1/4, have been carried out at the towing tank of the CNR-INSEAN in Rome and at the wind tunnel of Politecnico di Milano. In both experimentations, the models and different components of the test



navale del CNR-INSEAN di Roma e la galleria del vento del Politecnico di Milano. In entrambe le sperimentazioni, i modelli e diversi componenti dell'attrezzatura di prova sono stati realizzati dai partner stessi con l'ausilio di sub-fornitori reperiti sul territorio. Un'ulteriore tappa fondamentale è relativa alla progettazione, la quale ha riguardato aspetti strettamente aeronautici, come l'aerodinamica, la meccanica del volo e le strutture in materiali compositi, ma anche la meccanica e lo studio della cabina dei piloti. La configurazione del velivolo è stata determinata adottando metodi di ottimizzazione multidisciplinare e, grazie alla disponibilità di dati sperimentali, è stato possibile validare e calibrare i diversi software di progettazione impiegati. Le eliche adottate sono state disegnate appositamente per questo velivolo e saranno oggetto di prove sperimentali.

Circa la progettazione meccanica, particolare attenzione è stata dedicata al disegno dei carrelli retrattili e, al fine di ridurre l'impatto di questi sul comportamento in aria e in acqua del mezzo, il carrello principale è stato concepito in maniera del tutto innovativa, tale da poter essere tradotta in un brevetto. Lo studio della cabina dei piloti è stato condotto a partire da una maquette in vera grandezza, realizzata al fine di verificare abitabilità, ergonomia e visibilità dall'interno, per poi proseguire con software CAD commerciali.

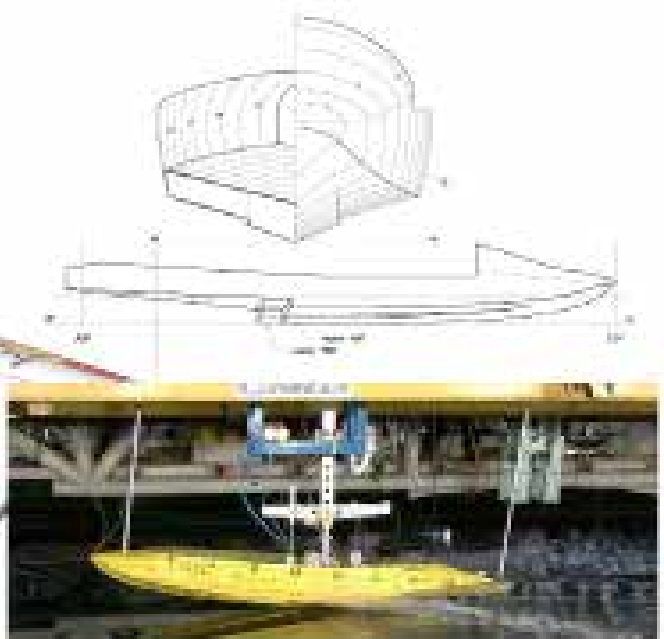
Il risultato del progetto IDINTOS è un velivolo anfibo biposto, dotato di un motore da 100hp in grado di movimentare due eliche tripala attraverso una trasmissione a cinghia. Il velivolo così motorizzato può raggiungere una velocità massima stimata di 220 km/h e, grazie ad un sistema di flap costituito da un Fowler sull'ala anteriore e un plain su quella posteriore, può atterrare a velocità inferiori a 65 km/h. Come osservato in galleria del vento, il velivolo è infine dotato di un'efficienza aerodinamica superiore rispetto a quella di analoghi velivoli in configurazione "tradizionale". Sebbene il progetto sia formalmente concluso, ad oggi è in corso un'ulteriore attività sperimentale, volta a determinare le qualità di volo del velivolo e a ridurre le incertezze in vista dei futuri collaudi. Tale attività si basa sulle prove di volo di un modello in scala 1/4 a pilotaggio remoto, progettato secondo criteri di similitudine al fine di riprodurre la dinamica del volo del prototipo in vera grandezza. Il progetto IDINTOS, infine, ha voluto rivolgere lo sguardo anche al futuro dell'aviazione, sempre più indirizzata verso lo sviluppo di sistemi di propulsione elettrica o ibrida. Tra le attività di progettazione svolte, infatti, una parte è stata dedicata agli studi di fattibilità e al progetto preliminare di una versione elettrica dello stesso velivolo, dimostrando la possibilità di volare, seppure con un'autonomia inferiore, utilizzando un motore elettrico in luogo di quello a scoppio, e batterie al litio al posto del carburante.

equipment have been manufactured by partners with the help of local suppliers.

Another important milestone is the aircraft design, which has been focused on aeronautical issues, such as aerodynamics, flight mechanics and composite structures, but also on the mechanics and cabin interiors. The airplane configuration has been found by adopting multidisciplinary optimisation methods and, thanks to the availability of experimental data, it has been possible to validate and calibrate the various design software used. The propellers have been designed for this aircraft and will be subject to testing. About the mechanical design, special attention was dedicated to the design of landing gears and, in order to reduce the impact of these on aerodynamics, the main landing gear has been designed in a totally innovative way and a patent request has been submitted. The study of pilots' cabin has been performed by means of a full-scale mock-up, created in order to verify ergonomics and visibility from the inside, and then by using commercial CAD software. The result of the project IDINTOS is a two-seater amphibian, equipped with an 100hp engine which drives two 3-bladed propellers through a belt transmission. The aircraft can reach a maximum estimated speed of 220 km/h and, thanks to a high-lift system composed of a Fowler flap on the front wing and a plain flap on the rear one, can land at speeds below 65 km/h. According to wind tunnel tests, the aerodynamic efficiency of such amphibian is higher than its "traditional" competitors.

Although the project is formally concluded, today further experimental work is in progress, which aim to reduce uncertainties for future flight tests. This activity is based on flight tests on a remotely piloted scaled model, designed in order to reproduce the flight dynamics of the full-scale prototype.

Finally, the project IDINTOS wanted look to the future of aviation, which is presently more and more directed towards the development of electric or hybrid propulsion systems. A part of the design activities, in fact, has been dedicated to feasibility studies and preliminary design of an electric version of the same aircraft, demonstrating the capability of flying, although with less endurance, using an electric motor in place of the internal combustion engine and lithium batteries instead of fuel.



I MODELLI DI IDINTOS

dal concept di partenza al
progetto definitivo

A cura di / Written by
prof. Andrea Moscardini
Lab. modelli e prototipi ISIA Firenze

I modelli - in scala ridotta ma anche mock-up in scala 1/1 - sono stati ampiamente utilizzati durante le fasi di progetto di IDINTOS

Il lavoro intorno alla box-wing - o "prandtlplane" come lo abbiamo ribattezzato in onore del suo ideatore Ludwig Prandtl, viene da lontano e nelle prime fasi di progetto dell' idrovolante Idintos abbiamo avuto come testimonianza e riassunto del lavoro fatto fino a quel momento - siamo nel 2011 - dallo staff del prof. Frediani dell' Università di Pisa, il modello in scala a elica spingente che abbiamo visto a Creativity 2011. Ricordo che rimasi affascinato da quell' oggetto complesso, quasi fantascientifico per chi entrava in quel momento nel progetto, ma allo stesso tempo reale e "concreto", la materializzazione di un' idea possibile...

Da allora, quando l' ISIA di Firenze ha cominciato a presentare i suoi contributi al progetto, abbiamo visto spesso i modelli come mezzo privilegiato di studio e comunicazione: ad un primo "timido" modello in scala 1/18 viene affidato il compito - sempre a Creativity 2011 - di presentare le linee sulle quali si stava sviluppando il concept generale del progetto di idrovolante: le linee di pensiero e le proposte erano ancora varie e in definizione, e quel modello rappresentava forse la prima cristallizzazione di una forma condivisa. Era in realtà un punto di partenza, alcune soluzioni presentate con quel modello sono scomparse (i galleggianti a raccordo delle ali) altre sono sensibilmente variate (la geometria delle ali fra tutte) altre sono state confermate (le ventole di propulsione ad esempio).

Dopo quell' "uscita pubblica" infatti il lavoro è stato tanto: per quanto riguarda lo staff ISIA Firenze, un altro modello è servito da base per lo sviluppo della progettazione degli

scale models - but also a 1/1 mock-up - was largely used during the design of IDINTOS

the work around the box-wing - or "prandtlplane" as we call it, in honor to his creator Ludwig Prandtl, comes from far ago and in the first design steps of Idintos seaplane we have got as heritage of the work made since those days - I'm talking about 2011 - by prof. Frediani and his staff at University of Pisa, the scale model equipped by push propeller that we saw at Creativity 2011 edition. I remember I was fascinated by that complex, "sci-fi" object, but - at the same time - real and solid, the materializing of a possible idea...

Since then, when ISIA Florence started his contribution to the project, we have often seen models as preferred way for development and ideas communication: to a first tiny 1/18 scale model was assigned the task - ever at Creativity 2011 - to introducing the general arrangement's shapes of the seaplane: lines of thought and proposals were still varied and under definition, and that model perhaps represented the first crystallization of a shared form. It was actually a starting point, some solutions featured with that model have disappeared (the floating connecting the wings) others are considerably varied (most of all the geometry of the wings) others have been confirmed (fans propulsion for example).

After that public appearance, the work has been in fact so much: regarding the staff at ISIA Florence, another model has served as a basis for the development of the cockpit interior design: a dimensional 1/1 scale cage, a wireframe of plywood ribs and sections, quickly cut down by a huge laser cutter, on which to experiment with shapes and ergonomics of the internal components, but also to test live the movements of the pilots in enter the cabin through the doors (sliding? gullwing? Prof. Berretti knows something about ...) This was the



interni dell'abitacolo: una gabbia dimensionale in scala 1/1, un wireframe di centine e sezioni di compensato tagliato velocemente al laser, sul quale sperimentare le forme e l'ergonomia dei componenti interni, ma anche per testare dal vivo i movimenti dei piloti nell'entrare nella cabina attraverso i portelli stessi (scorrevoli? ad ala di gabbiano? Il prof. Berretti ne sa qualcosa...) Questa è stata la materializzazione delle matematiche fin'ora rimaste dietro il monitor dei computer, un primo artigianalissimo prototipo sul quale sedersi per la prima volta ai comandi di Idintos.

Ma non solo all'ISIA sappiamo fare modelli... altri due stupendi modelli di studio di Idintos hanno avuto un ruolo centrale nella progettazione: quello dello scafo in scala 1/3 è stato realizzato per i test idrodinamici nella vasca dell'INSEAN/CNR di Roma, ed è servito ad ottimizzare il comportamento delle superfici dello scafo nello staccarsi dall'acqua al decollo. Non a caso, proprio una foto di questo modello in azione, realizzata da Massimo Guerra, ha vinto il concorso fotografico "riscattiamo la scienza"

L'altro bellissimo modello di studio è quello in scala 1/3 realizzato da DIA/EDI per essere testato nella galleria del vento del Politecnico di Milano: nero e enigmatico come una scultura africana, nessuna concessione alla grafica ma tutti i dettagli delle ali, superfici e appendici di governo, i due grandi fowler delle ali anteriori. Per entrambi questi modelli, ancora una volta, un'uscita dai monitor e dai programmi FEM di simulazione, per una verifica dal vivo del progetto.

Nel febbraio 2013 si decide di partecipare col progetto Idintos alla fiera internazionale Aero 2013 a Friedrichshafen che si svolge annualmente a fine aprile. Anche in questo caso, per attirare l'attenzione del pubblico, viene realizzato un modello in scala 1/10 che riassume tutto l'avanzamento del concept design finora sviluppato. La volontà era quella di presentare un lavoro prossimo alla maturità: se non avevamo un prototipo volante, poco mancava, insomma... In questo modellino (piccolo più che altro per esigenze di spazio: lo stand a disposizione è di 16mq) si vede tutto l'aereo vero, e forse anche di più, perchè ad aprile 2013 molti dettagli non sono ancora pronti e definitivi, e alcune soluzioni vengono sviluppate "al volo" per la presentazione di Friedrichshafen (ad es. la carenatura della trasmissione a cinghie delle ventole intubate) in attesa di una progettazione vera e propria.

L'obiettivo - ampiamente raggiunto - è quello di raccogliere i pareri del pubblico e degli addetti ai lavori su Idintos. Mentre scrivo, altri due modelli sono in costruzione e li vedremo in anteprima in questa edizione di Creativity 2013: il primo è il modello volante in scala 1/4 radiocomandato che nei prossimi giorni sarà il primo Idintos a staccarsi effettivamente dal suolo. L'altro è il modello - pardon, il prototipo in scala 1/1 realizzato dal partner sloveno C2P e assemblato a Pontedera da EDI Progetti. E anche a questo oggetto toccherà il compito di segnare un punto di arrivo e allo stesso tempo - auspichiamo - il punto di partenza di nuovi progetti aeronautici in Toscana.

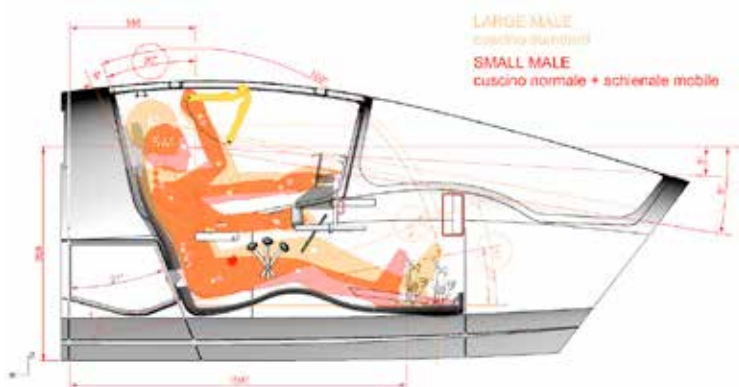
materialization of 3D drawings remained yet behind the computer monitors, a first "home made" prototype on which sit for the first time at the cockpit of idintos

But not only at ISIA they know how to make models... other two wonderful study models of Idintos have played a central role in the design: the one of the hull in 1/3 scale has been designed to test the hydrodynamic in the pool of INSEAN / CNR in Rome, and has served to optimize the performance of the hull surfaces leaving the water at takeoff. Not surprisingly, a photo shoot of this model in action, by Massimo Guerra, won the photo contest "Riscattiamo la scienza" The other beautiful study model is the 1/3 scale made by DIA / EDI to be tested in the wind tunnel at Politecnico of Milan: black and enigmatic like an African sculpture, no concession to the graphics but all the details of the wings, ailerons and trims, the two large fowler flaps under the forewings. For both of these models, once again, an output from the monitor and FEM simulation software, for a live verification of the project.

In February 2013 is decided to participate with Idintos project to the international trade expo Aero in Friedrichshafen, that takes place annually in late April. Even in this case, to draw the public's attention, a model was produced in 1/10 scale to summarize all the progress of the design concept developed so far. The intention was to present a project near to maturity: if we did not have a flying prototype, well, little was missing... In this little model (little mostly for space requirements: the stand in Friedrichshafen was 16sqm large) you can see all the real airplane, and perhaps even more, because in April 2013 many details are not yet ready and definitive, and some solutions are "sketched live" directly on the model for the presentation (eg. the belt drive's cowlings of ducted fans) waiting for a real design.

The goal - largely achieved - was to seek views of the public and professionals on Idintos .

As I write, two other models are under construction and we will see them on preview on this edition of Creativity 2013: the first model is the flying - radio controlled 1/4 scale that in the coming days will be the first Idintos actually taking off. The other is the model - sorry, the prototype in 1/1 scale with main structures made by Slovenian partner C2P and assembled in Pontedera by EDI Progetti. And even this object will have the task to set an arrival point, and at the same time - we hope - the starting point of new aeronautical projects in Tuscany.



Progetto Idintos

A cura di / *Written by*
Biagio Cisotti
Architetto



Idintos è un progetto di ricerca esemplare per la metodologia di sviluppo, l'originalità dell'approccio e la composizione multidisciplinare del gruppo di lavoro.

La progettazione e lo sviluppo di un idrovolante ultraleggero con configurazione alare Prandtlplane si è rivelata essere una sfida professionale di grande interesse, sia per gli aspetti d'innovazione tecnologica e di design del prodotto, sia per la particolare concezione interdisciplinare che ha caratterizzato tutto lo sviluppo della ricerca, dalle prime fasi di studio alla realizzazione del prototipo.

Il progetto è stato attuato attraverso la collaborazione tra professionisti e ricercatori che operano in diversi settori, favorendo in tal modo un'integrazione tra competenze specialistiche diverse; una concezione interdisciplinare del design che si è configurata come il principale fattore di successo dell'operazione.

L'apporto dei docenti ISIA, da me coordinati, si è concentrato principalmente verso il design del prodotto, della comunicazione del medesimo, e delle interfacce, coinvolgendo le varie competenze che la scuola ha e che la caratterizzano come istituzioni di alta specializzazione nell'ambito della progettazione industriale. Oltre ad un nutrito e competente gruppo di docenti, sono stati coinvolti nelle fasi di sviluppo anche un piccolo gruppo di neodiplomati dell'istituto.

In una prima fase sono state rilevate le principali problematiche di natura funzionale, tecnologica ed estetica; rispetto a queste sono stati invitati alcuni esperti ad intervenire portando il loro contributo specialistico. Di particolare rilevanza gli incontri che hanno sviluppato i temi del volo e della progettazione di ultraleggeri, con i contributi di Barlocchetti e Pinucci, e quelli relativi agli aspetti funzionali con particolare riguardo all'ergonomia con l'intervento Prof. Luigi Bandini Buti.

Il progetto, scaturito dagli studi del prof. Aldo Frediani, professore ordinario presso la DIA dell'Università di Pisa, per la realizzazione di un anfibo ultraleggero basato su

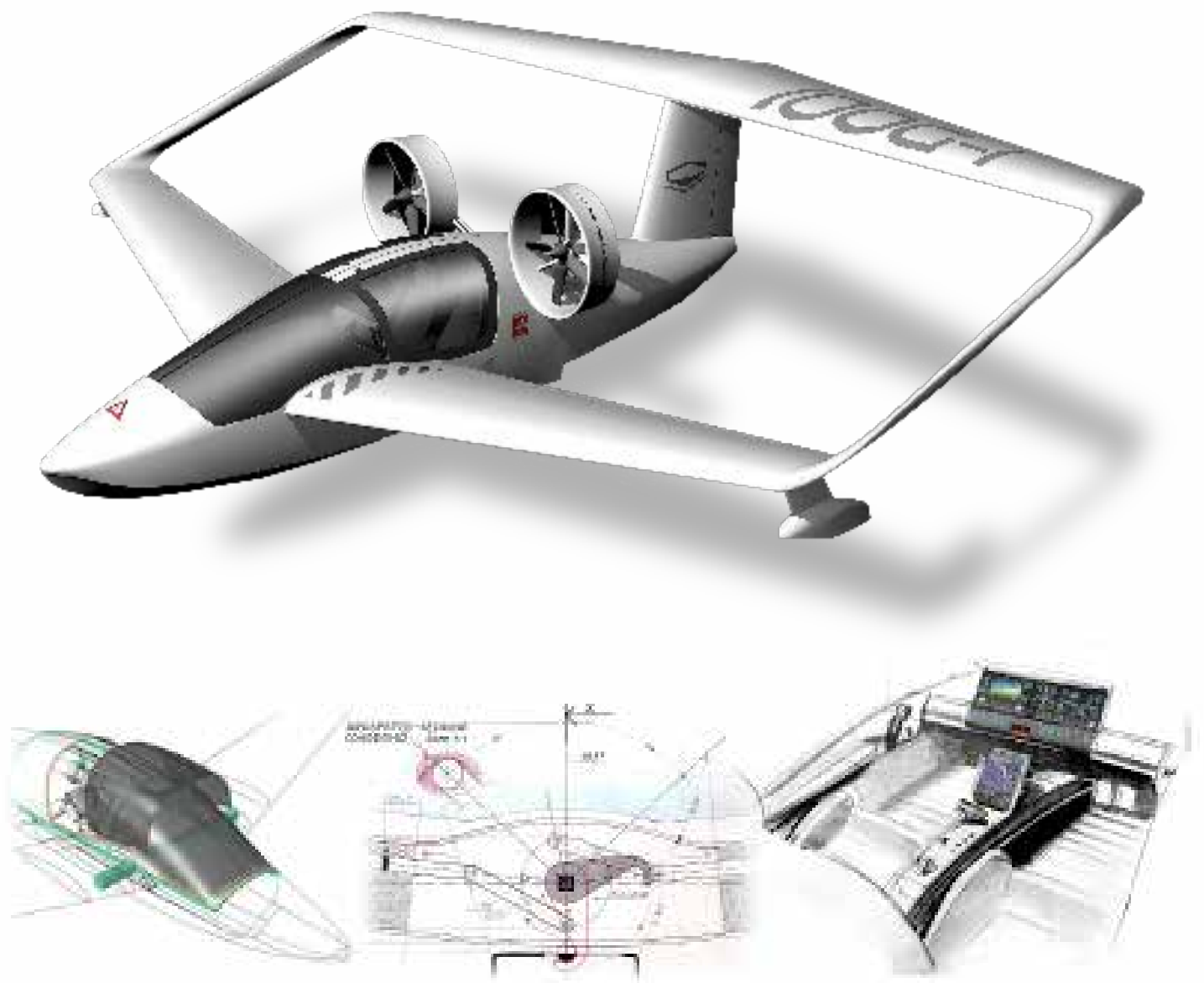
un'innovativa configurazione alare, presenta caratteristiche di grande affidabilità in termini di sicurezza e di volo. Per il gruppo ISIA la sfida è stata di riuscire a mantenere gli stessi standard qualitativi sia per quanto concerne il design del prodotto, sia per quanto relativo agli aspetti funzionali ed ergonomici. Il veicolo, presentandosi con un alto grado d'innovazione, non poteva disattendere una risposta altrettanto creativa sul versante del design.

Una prima fase è stata dedicata ad una corretta collocazione del pilota, cercando di garantire la migliore visibilità possibile; questo, lavorando sulla riduzione della plancia e attraverso aperture laterali. Il tema della visibilità è stato lungamente discusso e affrontato nella progettazione dell'abitacolo in stretta connessione con gli aspetti ergonomici. Per giungere ad una effettiva verifica si è realizzata una maquette in scala 1:1 che ha permesso di studiare con maggior precisione i "coni d'ombra". La soluzione finale è stata integrata con lo studio del pianale, elemento fondamentale per le matrici dello spazio interno dell'abitacolo.

Il pianale proposto è articolato in tre parti: due parti laterali, aventi funzione strutturale, con una sagomatura adatta all'alloggiamento dei sedili e un tunnel centrale che oltre a svolgere una funzione strutturale, permette l'inserimento dei comandi e il passaggio cavi. La suddivisione in tre parti si è resa necessaria per permettere il montaggio all'interno della cabina. Un altro importante aspetto del progetto ha riguardato lo studio delle portiere, si è reso necessario individuare una apertura funzionale e corretta dal punto di vista ergonomico. Sono state valutate in modo approfondito le azioni e le posture del corpo nella salita e discesa dall'aereo; considerando sia nella posizione a terra che in acqua. Lo studio dell'apertura del canopy si è focalizzato principalmente su due sistemi: uno a scorrimento e traslazione, l'altro su un'apertura ad ali di gabbiano. Per motivi di praticità e affidabilità è stata scelta l'apertura ad ali di gabbiano, anche se l'ipotesi alternativa aveva molti punti innovativi e funzionali. Lo studio dell'apertura è stato particolarmente accurato riguardo alle situazioni di emergenza quando si richiede l'abbandono rapido dell'abitacolo.

In tal caso un'ulteriore maniglia di sgancio di sicurezza rende immediatamente libera la portiera dai cardini. Nell'iter progettuale l'interno è stato pensato come un tutt'uno, la posizione del pilota misura lo spazio e così il progetto dei comandi e della strumentazione tiene conto di tale scelta. Le sedute sono state progettate in due elementi: La parte inferiore della seduta è autoportante con un appoggio diretto sulla scocca del pianale, mentre lo schienale è ribaltabile per accedere alla parte posteriore dell'abitacolo, adibito anche a vano porta-valigie o attrezzatura. La sagomatura dello schienale offre un notevole comfort e crea dei passaggi per le cinture di sicurezza. Il tunnel centrale così come il tettuccio sono pensati per accogliere la strumentazione.

Il progetto Idintos è stato indubbiamente un'esperienza professionale e didattica durante la quale ISIA ha potuto dare un importante contributo nel ambito del design. L'esito finale, grazie al prof. Frediani e alla convergenza di più competenze, rende visibile un'intuizione, per andare oltre le attuali figurazioni del volo. Idintos si qualifica come oggetto di design unico e innovativo.



Idintos, elogio all'incertezza

A cura di / Written by
Sergio barlocchetti
giornalista

Si dice che la guerra e la scarsità di risorse siano i carburanti del progresso. Potrebbe suonare come il motto di chi deve adeguarsi a condizioni di vita meno facili - chi si accontenta gode - ma se guardiamo alle invenzioni e alle teorie più rivoluzionarie notiamo come queste siano state pensate o realizzate da chi non se la passava troppo bene. Galileo Galilei, per esempio, era armato soltanto di cannocchiale e dubbi, i fratelli Wright della manualità necessaria per costruire biciclette, Colombo di carte di navigazione sbagliate, Apollo 13 di un computer potente un milionesimo dei nostri telefonini. A ben guardare, Idintos nasce così: una Regione che scommette, alcuni visionari che provano qualcosa di differente mettendo le idee, arrovellandosi attorno a forme che i puristi dell'aviazione abbandonerebbero per restare nei confini delle loro certezze. Piace perché stride, Idintos, in un mondo nel quale il marketing comanda anche il colore del sacchetto dei biscotti, nel quale tutto, e purtroppo anche gli umani, hanno una vita prevista e programmata. Ma non fa per noi che voliamo. Noi abbiamo bisogno di non conoscere la strada dietro la curva, la valle dietro le montagne, soltanto per andare avanti. Se davvero non ci fosse più alcun pericolo, se veramente restare per aria controllando una macchina volante diventasse un gioco per bambini, i piloti aumenterebbero in fretta raggiungendo forse gli automobilisti, ma gli aviatori scomparirebbero in pochi mesi. E fino a quando la battaglia con la gravità ci porterà al massimo al pareggio, la sicurezza rimarrà innanzi tutto uno stato mentale. Curioso sia un tecnico come me a dirlo, chi fa dell'esattezza, del rigore scientifico e dei calcoli i suoi studi. Invece il punto è proprio questo: porsi il dubbio che oltre quanto già imparato e studiato dai professori non si possa andare. In una parola: contestare!

La paura che la folla ha del diverso è sofferta dagli aviatori, pericolare nell'aria (D'Annunzio) ha costretto la gente a pensare che volare sia qualcosa di eternamente incerto, uno stato precario per ardimentosi.

Nulla di tutto questo. Dietro Idintos c'è soltanto chi pensa diversamente, chi ha il coraggio di mandare l'aria attorno a forme mai osate, di creare una cabina dove l'uomo possa vivere senza preoccuparsi se passa in fretta tra terra, cielo e acqua. Ecco, il premio Nobel Dario Fo ci ricorda che così abbiamo nutrito i diversi, folli e i piantagrane, quelli tanto pazzi da credere di poter cambiare il mondo, ma i soli che alla fine lo cambiano davvero.

It is said that war and shortage of resources fuel progress. It might sound like the motto of those who must adapt to more difficult living conditions - who are satisfied with little - but if we look at the most revolutionary inventions and theories we note that they were thought of or created by those who were not living in ideal conditions. Galileo Galilei, for example, was armed only with a telescope and doubts, the Wright brothers with the manual skills needed to build bicycles, Colombo with wrong navigation charts, Apollo 13 with a computer as powerful as a millionth of our mobile phones. Looking closer, this is how Idintos was born: a Region that is taking a chance, some visionaries who are trying something different by putting ideas together, racking their brains around shapes that aviation purists would abandon in order to remain within the confines of their certainties.

We like it because Idintos clashes in a world in which marketing controls even the colour of the bag of biscuits, in which everything, unfortunately even humans, have a planned and scheduled life. But it is not for those who want to fly like us. We do not need to know the street around the bend, the valley behind the mountains, just to move forward. If indeed there was no longer any danger, if staying in the air by controlling a flying machine could really become a game for children, the pilots would increase quickly maybe even be as numerous as motorists, but aviators would disappear in a few months. And as long as the battle with gravity results in a draw, safety will remain first and foremost a mental state. It is curious for a technician like me to say something like this, with my studies based on accuracy, scientific rigour and calculations. But the point is this: ask yourself if it is possible to go beyond what is already learned and studied from professors. In a word: challenge!

The fear that the crowd has of something different is suffered by aviators, teetering in the air (D'Annunzio) has forced people to think that flying is something eternally uncertain, a precarious state for the daring. None of this is true. Behind Idintos there are only those who think differently, who have the courage to create in the air shapes never dared before, to create a cabin where man can live without worrying while moving quickly between earth, sky and water. The Nobel Prize winner Dario Fo reminds us that we have nurtured the different, the crazy, the troublemakers, those foolish enough to believe they could change the world and the only ones in the end who have really changed it.



Hypstair

Bringing Innovation By Designing
Certified Serial Hybrid Aircraft
Components In Light Aviation



IL 10 e 11 Ottobre si sono riuniti i partner del progetto "Sviluppo e convalida di componenti per sistemi a propulsione ibrida e sottosistemi per velivoli elettrici", in breve "HYPSTAIR". Il progetto HYPSTAIR, cofinanziato dal Settimo Programma Quadro della Commissione Europea, ha avuto inizio nel mese di Settembre 2013. Il partner principale del progetto è Pipistrel (Slovenia), che coordina l'implementazione delle attività in collaborazione con Siemens (Germania), l'Università di Maribor (Slovenia), l'Università di Pisa (Italia) e M.B.Vision di Pinucci Massimiliano (Italia) Durante i due intensi giorni del meeting, i partner hanno affrontato diverse questioni, dalla gestione del progetto in generale, a questioni più specifiche, alla luce delle reali attività del progetto.

Il progetto HYPSTAIR (www.hypstair.eu) è stato sviluppato per rispondere alla sfida della progettazione e costruzione di componenti per un sistema a trazione ibrida da usare in piccoli veicoli dell'aviazione generica. Mentre alcuni prototipi a trazione ibrida hanno recentemente preso il volo, le propulsioni ibride realmente funzionanti che consentano prestazioni simili ai sistemi esistenti di propulsione a combustione interna, sebbene siano vantaggiosi dal punto di vista del consumo di carburante, dell'impronta acustica, dei ridotti costi di manutenzione e della maggiore sicurezza, non sono ancora state intente. Inoltre, la certificazione standard per questi componenti deve essere definita parallelamente al loro sviluppo, in modo che la propulsione ibrida ed elettrica diventino un'alternativa commerciale praticabile.

L'idea guida principale del progetto HYPSTAIR è la necessità per l'industria aeronautica di conformarsi all'orientamento verso le fonti energetiche sostenibili e l'uso efficiente dell'energia. La tecnologia nel campo dell'industria aeronautica leggera, sebbene sia affidabile e in costante aggiornamento, ha più di cinquant'anni. Fortunatamente, è nel segmento dell'aviazione leggera che l'applicazione della tecnologia aeronautica completamente elettrica si può applicare al meglio e con benefici significativi. Il concetto di aeromobile ibrido seriale al momento rappresenta il miglior compromesso tra efficienza e assortimento nel segmento dell'aviazione leggera. I limiti dell'attuale tecnologia per l'accumulo di energia elettrica fanno sì che al momento i sistemi a propulsione completamente

On 10th and 11th of October, partners gathered around the project "Development and validation of hybrid propulsion system components and sub-systems for electrical aircraft" or in short "HYPSTAIR". The HYPSTAIR project, which is co-financed by Seventh Framework programme of European Commission, already started in September 2013. Lead partner of the project is Pipistrel (Slovenia), which coordinates the implementation of activities in partnership with Siemens AG (Germany), University of Maribor (Slovenia), University of Pisa (Italy) and M.B. Vision di Pinucci Massimiliano (Italy). During the two full days of the meeting, the partners addressed several topics, from management of the overall project to more specific topics considering actual activities in project.

The HYPSTAIR project (www.hypstair.eu) was developed to address the challenge of designing and building components of a hybrid drive system, intended for use in small general aviation aircraft. While demonstrators for hybrid drives recently took flight, genuinely useful hybrid propulsion allowing for similar performance to existing internal combustion propulsion, while giving advantages in fuel consumption, noise footprint, reduced maintenance and increased safety has not been attempted yet. Furthermore, certification standard for such components need to be defined in parallel to their development, in order for hybrid and electric propulsion to become a viable commercial alternative.

The main driver of HYPSTAIR project is the necessity for the aviation industry to follow the trends of sustainable energy sources and efficient use of energy. The technology in the light aircraft industry is, although constantly updated and reliable, over 50 years old. Fortunately, it is in the light aviation segment where the application of all-electric aircraft technology, including propulsion, can be best applied and can give significant benefits. A serial hybrid aircraft concept currently represents the best efficiency versus range compromise in the light aviation segment. Limitations of current electric energy storage technology make an electric-only propulsion system for now unsuitable for long range flying. The main aim of project will therefore be to develop stable hybrid propulsion system



elettrica siano inadatti ai voli a lungo raggio. Lo scopo principale del progetto sarà dunque quello di sviluppare un sistema a propulsione ibrida stabile che si dimostri efficace nei voli di lungo raggio, accrescendo l'efficienza nel consumo di carburante e la sicurezza, e allo stesso tempo semplifichi l'uso di questo sistema a propulsione ibrida per i piloti.

Il progetto prevede l'ideazione dei componenti di un sistema a propulsione ibrida seriale per piccoli aeromobili. L'idea del progetto consiste nello sviluppo dei componenti e dei sottosistemi necessari, comprendenti un sistema a propulsione seriale per aeromobili ibridi, insieme allo sviluppo di componenti di interfaccia uomo-macchina che consentano al pilota di utilizzare pienamente i benefici della propulsione ibrida senza sovraccaricarsi. I componenti saranno progettati con lo scopo di costituire una parte di una cellula completa e di un sistema a trazione ibrida. Il dimensionamento di tutti i componenti sarà eseguito in modo tale che l'attenzione sarà incentrata non solo sulla loro efficienza individuale, ma anche sulle prestazioni e sull'efficienza attesa di tutto il sistema. Un altro obiettivo da considerare nella progettazione dei componenti del sistema ibrido sarà la maggiore sicurezza intrinseca e facilità d'uso di questa propulsione. Una trazione ibrida seriale permette due fonti indipendenti di energia, cioè il sistema a batteria e il sistema a generatore. In caso di guasto di uno dei due componenti, l'altro può fornire alimentazione di riserva. Considerando che al momento non esistono regolamentazioni per i sistemi a trazione ibrida, la definizione dei requisiti in collaborazione con le autorità rappresenterà un contributo importante del progetto, che preparerà la strada all'introduzione sul mercato di tecnologie elettriche e ibride. Dunque, tutti i componenti saranno progettati in modo da soddisfare gli standard di sicurezza e certificazione pertinenti. Lo sviluppo di una particolare interfaccia uomo-macchina farà in modo che il pilota possa sfruttare tutti i benefici di un sistema propulsione ibrida, cioè agilità d'uso, maggiore sicurezza, efficienza nel consumo di carburante e, naturalmente, minori costi di viaggio. Il progetto avrà un impatto significativo per l'industria del settore. Definendo i requisiti per la certificazione dei sistemi a trazione ibrida, si implementerà una competitiva catena di fornitura per i componenti della trazione ibrida.

which will prove at the same time the long range flying, increasing the fuel efficiency and safety and on the other hand enable easy use of such hybrid propulsion system for pilots.

The project aims to design components of a serial hybrid propulsion system for small aircraft. The idea of a project is to develop components and necessary sub systems comprising a serial hybrid aircraft propulsion system, along with the development of human machine interface components that allow a pilot to fully utilize the benefits of hybrid propulsion without overloading the pilot. The components will be designed with the aim of functioning as a part of a complete airframe and hybrid drive system. The sizing of all components will be performed in such way that the focus will be not only on their individual efficiency, but also on the expected total system efficiency and performance. Another target when designing the hybrid system components will be inherent increased safety and development of the ease of use of such propulsion. A serial hybrid drive allows for two independent sources of energy, namely the battery system and the generator system. In case of failure of either component, the other can supply reserve power. As no regulations for hybrid drive systems currently exist, defining these requirements in collaboration with the authorities will be an important contribution of the project, paving the way for hybrid and electric technologies to be introduced to the market. Therefore all components will be designed in a way that they will meet the relevant safety and certification standards.

The HYPSTAIR project intends to bring various innovations to the light aviation segment. The project will reduce weight of hybrid propulsion system by reducing the weight of mechanical components in comparison to a piston powered aircraft. Developing a special human machine interface will enable the pilot to exploit all the benefits of a hybrid propulsion system, which are ease of use, increased safety, fuel efficiency and of course lesser travel charges. The project impact will be important for the industry segment; by defining the certification requirements for hybrid drive systems, a competitive supply chain for hybrid drive components will be implemented. These advances represent significant benefits for aviation industry as well as for consumers.

Design & Manufacturing Sharing System

Piattaforma di riferimento per il mondo fashion capace di integrare i sistemi legacy delle Aziende e di offrire parallelamente pacchetti indipendenti fra loro

DeMaSS

DeMaSS rientra nel «Programma Industria 2015» promosso dal Ministero dello Sviluppo Economico per incentivare e tutelare il Made in Italy. Si pone come obiettivo quello di implementare una piattaforma evoluta che supporti i processi di business aziendali, integrandoli e strutturandoli all'interno di una nuova architettura che consenta di aumentarne l'efficienza e ridurre i tempi di esecuzione e relativi costi.

DeMaSS nasce nell'epoca in cui anche la prototipazione diviene un affair globalizzato con tutti vantaggi, ma con tutti i problemi che ne derivano in termini di re-working e di tempi morti.

Analizzando i processi aziendali ci si è accorti che nella catena di operazioni che porta alla creazione di una collezione, alcuni anelli siano abbastanza deboli per cui DeMaSS è stato costruito per rinforzare tali anelli.

Magazzino capi vintage: le aziende possiedono magazzini con migliaia di capi del passato utilissimi nell'ispirazione delle nuove collezioni. La Gestione Digitale Archivio, utilizzando una Base Dati unica comune ed accessibile a tutti i soggetti, mette a disposizione le informazioni sulle collezioni realizzate in passato che oggi sono disponibili soltanto svolgendo un'attività di ricerca paziente e laboriosa all'interno dei magazzini che ospitano i capi prodotti dall'azienda o dai suoi competitor.

Allestimento Collezioni: e modelli al fine di legare ad ogni prototipo tutte le informazioni utili alla sua realizzazione integrando le varie fonti. L'uso del Tabellone Elettronico interattivo (PLM innovativo) agevola l'attività di design dei nuovi modelli che vede coinvolti lo Stile ed il Prodotto.

Condivisione della progettazione: spesso gli stakeholders che concorrono alla creazione delle nuove collezioni sono sparsi per i quattro angoli del globo. Un sistema di Web Conference per "prototipazione" e "sdfittamenti" in grado di condividere idee e progetti o di trasmettere in tempo reale video in alta

DeMaSS falls within the funding program "Industria 2015" sponsored by the Ministry of Economic Development to promote and protect the Made in Italy. It aims to implement a powerful platform that supports business processes, integrating and structuring them into a new architecture that allows to increase efficiency and reduce lead times and costs.

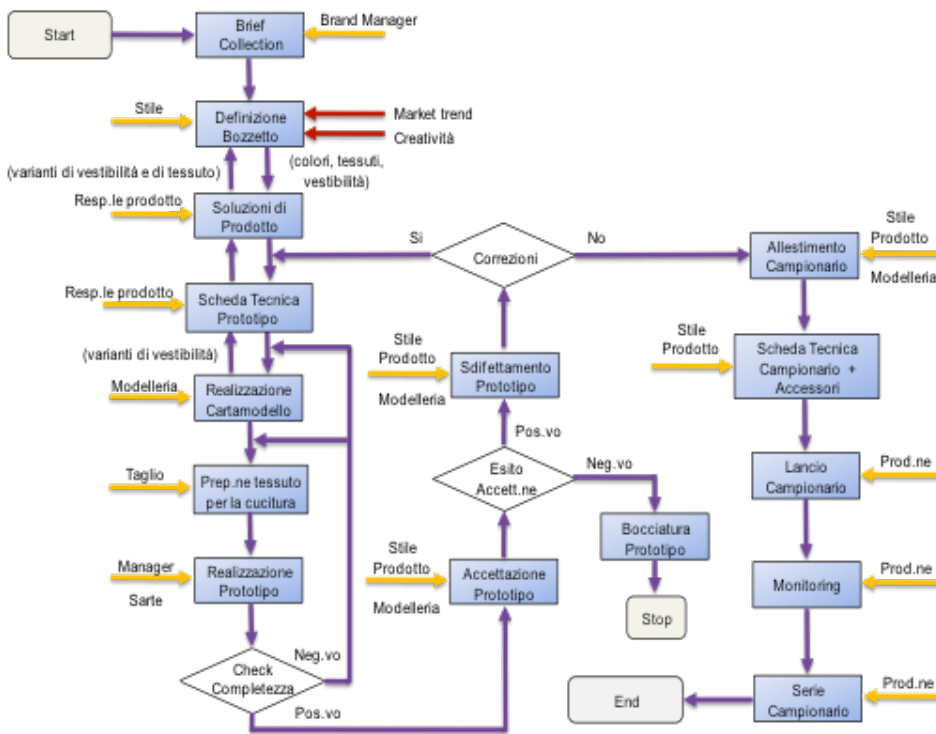
DeMaSS was born at a time when even the prototyping becomes a globalized affair with all advantages, but with all the problems that arise in terms of re-working and downtime.

Analyzing the business processes it was realized that in the chain of operations that leads to the creation of a collection, some rings were weak enough so DeMaSS was built to reinforce these rings.

Warehouse vintage clothing: companies have warehouses with thousands of dresses of the past useful in the inspiration of the new collections. Managing the Digital Archive, using a single database shared and accessible to all stakeholders, provides information on the collections made in the past that are now available only through paid patient and hard-working search inside warehouses that host garments produced by the company or its competitors.

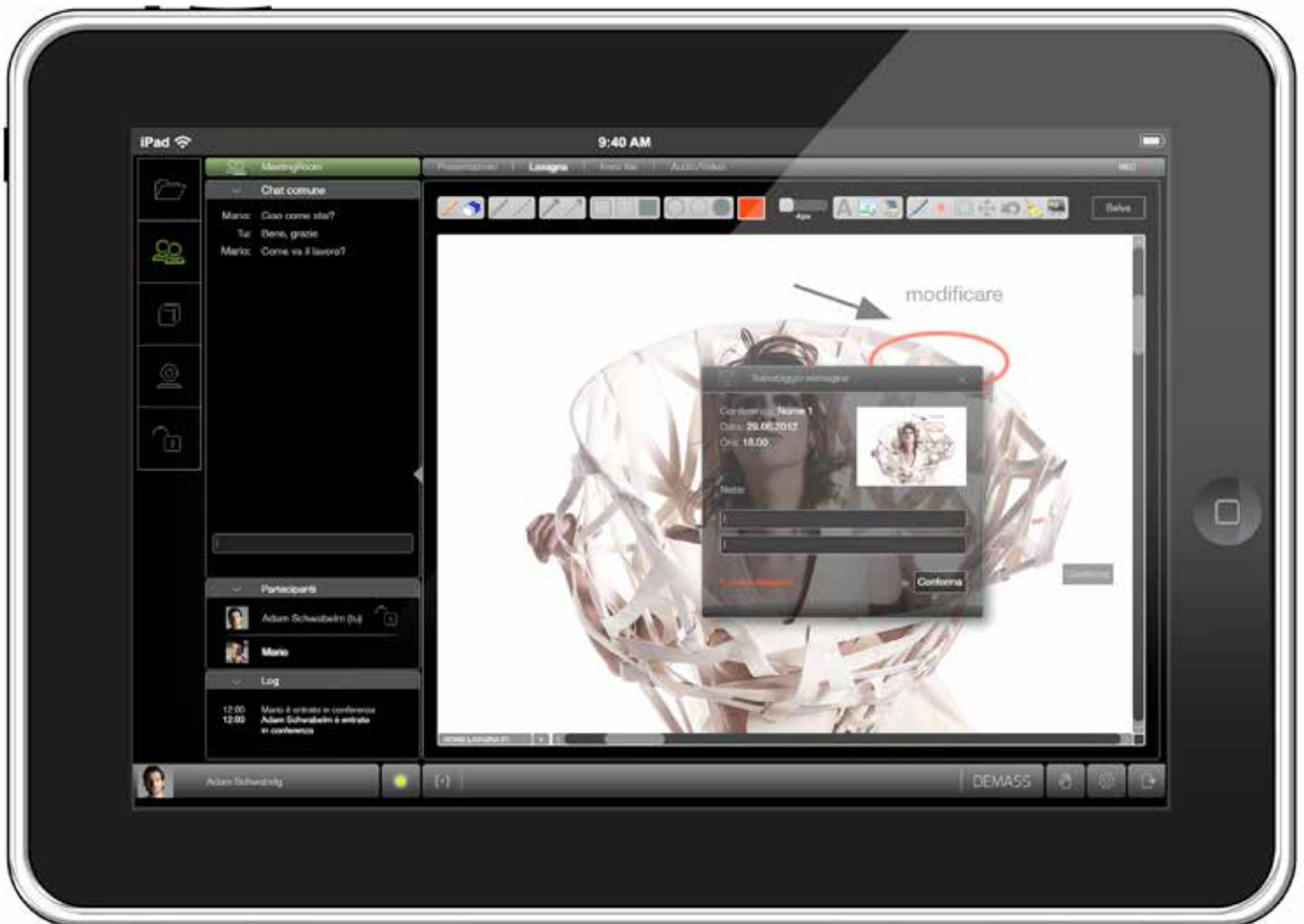
Staging Models and Collections: in order to bind to each prototype all relevant information to its realization by integrating various sources. The use of interactive Electronic Billboard (innovative PLM) facilitates the design activities of the new models involving the Style and Product.

Sharing the design: often stakeholders who contribute to the creation of new collections are scattered around the four corners of the globe. A system of Web Conference, for "prototyping" and "sdfittamenti", able to share ideas and projects or to transmit, in



A lato
Rappresentazioni del processo
di prototipazione

Sotto
Interfaccia grafica Meetecho



definizione dal sito di produzione remoto. Ciò consente di evitare trasferte o spedizioni a lungo raggio dei campioni o dei cartamodelli, ottenendo risparmi considerevoli sia sui tempi sia sui costi.

Supporto attività in Show Room: Disponibilità tramite app per mobile di un catalogo multimediale in grado di favorire una consistente riduzione del tempo che si dedica alla consultazione della "Cartella Colori" cartacea durante le presentazioni in Show Room, integrando le informazioni presenti sui sistemi. Una particolare menzione deve essere dedicata al 3D Viewer. In De.Ma.S.S. è possibile una visualizzazione web leggera e condivisa dei prototipi disegnati con un CAD 3D utilizzando differenti modalità di interazione.

Il sistema mette a disposizione un'applicazione HTML5 integrata per la visualizzazione di oggetti 3D VRML. Essa utilizza l'innovativo framework X3DOM, un modello di integrazione che permette una riproduzione nativa di oggetti 3D nel contesto di una applicazione web-based. Per questo motivo il sistema effettua preventivamente una conversione di un oggetto VRML in un oggetto compatibile con il più recente e flessibile standard X3D che ne rappresenta la naturale evoluzione.

In attesa che i tutti i browser supportino X3D è disponibile ed è stata utilizzata la libreria JavaScript Open Source "x3dom.js" che permette di realizzare il modello di integrazione HTML/X3D X3DOM (è stato verificato il suo corretto funzionamento sia sull'ultima versione del browser Google Chrome sia sull'ultima versione del browser Firefox con installato il plugin Google Chrome Frame).

Pertanto i protocolli per gli input/output di comunicazione tra CAD e De.Ma.S.S. si riducono all'invio verso quest'ultimo di file in formato VRML che saranno memorizzati in un repository predefinito e di cui il CAD ne conosce preventivamente il riferimento. L'applicazione 3D in De.Ma.S.S., una volta ricevuti tali file, sarà allora in grado di visualizzare con funzionalità avanzate gli oggetti tridimensionali consentendo inoltre all'utente di effettuare degli "snapshot" al fine di condividere con altri utenti mediante lo strumento lavagna condivisa un'immagine dal 3D sulla quale apporre annotazioni.

real-time, high-definition video from the production site. This helps to avoid trips or long-range expeditions samples or patterns, resulting in considerable savings both the timing and costs.

Support in Showroom: Availability via mobile app for a multimedia catalog that can promote a significant reduction in the time dedicated to the consultation of the "Color Chart" on paper during presentations in Show Room, integrating the information systems. A special mention must be given to the 3D Viewer. In DeMaSS you can get a light and shared web presentation of prototypes drawn with a 3D CAD using different modes of interaction.

The system provides an integrated HTML5 application for viewing 3D VRML objects. It uses the X3DOM innovative framework, an integration model which allows a native presentation of 3D objects in the context of a web-based application. For this reason, the system performs a prior conversion of a VRML object to an object compatible with the latest and most flexible X3D standard that represents the natural evolution of it.

While waiting for X3D support on all the browsers, "x3dom.js" JavaScript Open Source library is available and has been used to realize the integration model HTML/X3D X3DOM (its correct working has been verified for the latest version of Google Chrome browser and for the latest version of the Firefox browser with Google Chrome Frame plugin installed).

Therefore the communication protocols for input / output between CAD and DeMaSS are reduced to sending files to the latter in VRML format that will be stored in a predefined repository of which the CAD previously knows the reference. Once received these files, the 3D application in DeMaSS will then be able to display with advanced features the three-dimensional objects, allowing the user to perform the "snapshot" in order to share with other users, through the whiteboard tool, an image from the 3D on which the users themselves can affix annotations

Sotto
Rappresentazioni diverse di un
modello 3D VRML



Un Punto Di Vista Personale

A cura di / Written by

Angelo Minisci

Coordinamento progetto workshop Edizione 2012

Designer e docente ISIA Firenze

Lo scopo del corso Gestione del progetto e Design Sistema Prodotto è stato quello di rendere evidente il ruolo dell'innovazione e del progetto nell'economia della produzione. È ampiamente dimostrato che la storia dell'uomo è la storia di una cultura strumentale, legata alla disponibilità di tecnologie sempre più efficaci, applicate agli strumenti di lavoro. Questi aspetti, se pur complessi, permettono di capire le dinamiche che animano alcuni fenomeni particolari come l'innovazione, i processi tecnologici e i modelli competitivi fra grandi imprese e mercato. Diventando a tutti gli effetti non modelli teorici ma applicativi. 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. La materia prima indispensabile per fare innovazione è data dalle informazioni: da lì inizia il processo di lavorazione per ottenere un prodotto innovativo. Mai come in questi anni, grazie alle tecnologie, le informazioni sono state così alla portata di tutti, sparse per il pianeta; potremmo addirittura spingerci ad affermare che il futuro è già scritto e che per sapere cosa ci aspetta dobbiamo solo imparare a guardare nella direzione giusta. Quali straordinarie opportunità si aprono in un mondo che cambia così velocemente? Tantissime, ma a patto che la nostra mente sia reattiva e allenata a cogliere ciò che le passa davanti. Le difficoltà delle PMI nell'attuare il processo di innovazione derivano proprio da questo aspetto.

Per fare innovazione è necessario sviluppare la capacità di immaginare il futuro. Il futuro è un grande mercato da conquistare, una torta immensa che sta cercando palati interessati. In Italia, Paese molto più trasformatore che innovatore, purtroppo l'arte del foresighting, cioè la previsione degli scenari futuri attraverso tecniche scientifiche, non è applicata a sufficienza, così che non siamo preparati a rispondere a domande del tipo: dove sta andando il mondo? Quali sono gli scenari più probabili? Mi ricorda molto lo slogan di uno spot che circolava in Gran Bretagna e che recitava: «the only thing we need to change is the way we think». Potrebbe sembrare banale, ma proviamo a riflettere. Siamo sicuri che il modo in cui vediamo le cose riflette quello che sono in realtà? Siamo sicuri di vedere tutto? Come si creano gli scenari strategici? Possiamo identificare almeno tre passi necessari a visualizzare un possibile percorso che il futuro potrebbe seguire. Prima di tutto vanno identificati gli elementi che sono in grado di influenzare l'ipotetico scenario. Il termine influenzare, mutuato dalla scienza medica, non è stato usato a caso: l'operazione che stiamo descrivendo equivale a prevedere quali saranno i ceppi

The purpose of Project Management and System Product Design class is to show the importance of both innovation and project in the economy of the production. It's clearly demonstrated that human history is based on an instrumental culture that depends on the possibility of getting the most efficient technologies applied to the working tools. These aspects are complex but let you understand the dynamics that move particular events such as innovation, technological progress and the competition between the most important business companies and the market: it's a matter of application rather than pure theory. Feeding knowledge, innovation, research and the transfer of the productive system are the base for the development model chosen by many companies, that asks for a background of communications and relations between the different subjects. The necessary impulse to a renewal is given by information: from here the process starts to get the innovation. Thanks to the new technologies, for the first time everyone can gather informations from anywhere: we could also say that the future is already written and you just need to know where to look to uncover it. In a world that changes so much and so quickly there's plenty of opportunities for someone whose mind is open and the obstacles PMIs encounter through the innovation process are a direct outcome of this issue. Innovation is necessary to develop the ability of thinking the future. Future is a great market to conquer, a giant cake looking for someone who wants to taste it. Italy is more of a transformer rather than an innovator and the art of foreseeing (imagining future scenarios through scientific techniques) hasn't enough applications. Being able to see the most possible scenarios makes me think of a British spot that said: «the only thing we need to change is the way we think». This could seem too easy, but are you sure we see things the way they actually are? Are you sure you are able to see every possibility? How do you make up strategic scenarios? We can name at least three steps to get a possible path the future might follow. First of all, you need to find the elements that might influence the possible scenario. This word, «influence», is taken from the medical science and is not randomly chosen: the operation we're describing is similar to finding the flu strains of the year to get the necessary vaccine. Through this phase you use the brainstorming method to focus on the environment: you just apply free creativity techniques with no censorship. The critical point lays in identifying the things that might possibly lead to a change and classifying them through importance and certainty parameters. The second phase consists on the identification of possible scenarios that, starting from now, develop through the future. Once those scenarios have been settled, the third phase is about selecting

influenzali dell'anno, per poi sviluppare il vaccino necessario. In questa fase si è utilizzato il metodo del brainstorming, con focus sull'ambiente esterno: vengono impiegate tecniche di creatività libera senza nessuna censura delle idee proposte. Il punto critico risiede nell'identificazione dei fattori che presumibilmente porteranno al cambiamento, e nella loro classificazione secondo parametri di importanza e di certezza/incertezza. Nel corso della seconda fase si sono ipotizzati scenari possibili, che partendo dal presente si sviluppino nel futuro. Definiti i vari scenari, con la terza fase si è proceduto alla loro selezione, verificandone la complessità attraverso l'identificazione di tutti i possibili eventi e dei risultati che da questi discendono. Uno scenario, per essere tale, deve individuare un futuro che sia, a breve, credibile e possibile; deve essere in un certo senso unico, non scontato o banalmente ridicibile a una mera predizione del futuro. Deve essere connesso al presente, ma allo stesso tempo deve rappresentare una sorta di «pensiero divergente» rispetto all'esistente.

Immaginare il futuro è utile, consente di vivere con maggiore serenità nella turbolenza, migliora il grado di adattabilità dell'organizzazione, permette di sedersi e riflettere su cosa ci attende. Ma le piccole imprese spesso non hanno risorse sufficienti da destinare a questi studi: come è possibile immaginare



il futuro avendo pochi capitali da investire nella ricerca? È questa la vera sfida dei nostri tempi, e la risposta è che anche i piccoli ce la possono fare, l'importante è:

- crederci, prima di tutto;
- usare metodi da PMI e non da grande aziende;
- desiderare davvero il cambiamento;
- pensare come se tutto finisse domani, e agire come se non si dovesse morire mai.

L'innovazione quindi non è un problema di dimensioni, ma di atteggiamento mentale. lavoriamo quindi per cambiare le nostre organizzazioni, per orientare i collaboratori a pensare con lo sguardo rivolto al futuro e non sulle ceneri del passato. Il passato: un film già visto. Il futuro: una pellicola vergine che attende di essere impressa. Dipende solo da noi.

Introduzione Design del Sistema prodotto

Sono trascorsi ormai venti anni da quando ho svolto la mia esperienza da responsabile del design presso Targetti

them and verifying their complexity naming all the different events and results they generate. A «real» scenario must define a believable and possible future; it can be somehow unique, not just a common prediction of what's gonna happen next. It must be linked with the present but, at the same time, represent some sort of «divergent way of thinking» with what already exists. Imagining the future is useful and lets you live more happily through the turbulence; lets you improve your ability of adapting and organizing, sit and think about what's gonna happen next. Anyway the small companies often don't have enough funds to spend on this matter: how can you imagine a future when you don't have enough money for research? This is the real challenge of our times, and the answer is that small companies can make it also, but it's important that they: - first of all, believe it; - choose PMI methods (not the ones big companies use); - really wish for a change; - think as everything might end tomorrow and act like they'd never die. So basically innovation is not a matter of dimensions, it's all in your way of thinking. It's important to start changing our organizations, to make our collaborators look at the future rather than the past. The past is like a movie you've already seen, the future a brand new tape waiting for you to write on it. Making a choice is all up to us.

INTRODUCING DESIGN OF THE PRODUCT SYSTEM

Have already been passed twenty years since I have done my experience like responsible designer in Targetti Sankey, a company which in Italy have been leader of the sector for a long, and after became famous like Targetti Poulsen, between the three first actors of the illuminating engineering sector in Europe.

Considering this, I can surely affirm that this productive brunch is deeply influenced from the technologies of the luminous sources, which changing with time their forms and efficiency, bring themselves to a revolution of the design of the product "lamp".

In fact, if we focalize our attention on the productive overview of the interior appliances, we can notice that after then Edison's famous incandescent bulb, edited later in so many ways, the great revolution have been represented from the halogen sources which have been transformed the simple lamps in appliances with enormous power, sadly not with the same level of efficiency because of the heat unnecessarily generated, while start from the 90's and sure of the messages whose belonged from the necessity of an "energetic economy", we've been watching to the fluorescent sources tube evolution, which, with a reduction of the diameter and better in the efficiency, have been associated to an electronic alimentation, deleting the fastidious flickers allowing the dimming of the luminous flow like was already happening with the halogen sources.

The last frontier is now about the LED, which extremely represented an interesting solution because of the many advantages that offer, otherwise the operating life whit a reduced maintenance costs, an elevated performance respect on the halogen lamps, the light devoid of infrared and ultraviolet, the utilization at the lowest tension, insensitivity to cold, humidity and vibrations, at the end but surely not less important for designers, the small footprint which allows a formal freedom previously impossible with the other sources. Considering the cons about the LED in addition to been a more expansive solution, like all the other electronic components are subjected to a rapid

Sankey, azienda che è stata per molto tempo leader in Italia e successivamente come Targetti Poulsen, fra i primi tre attori del settore illuminotecnico Europeo.

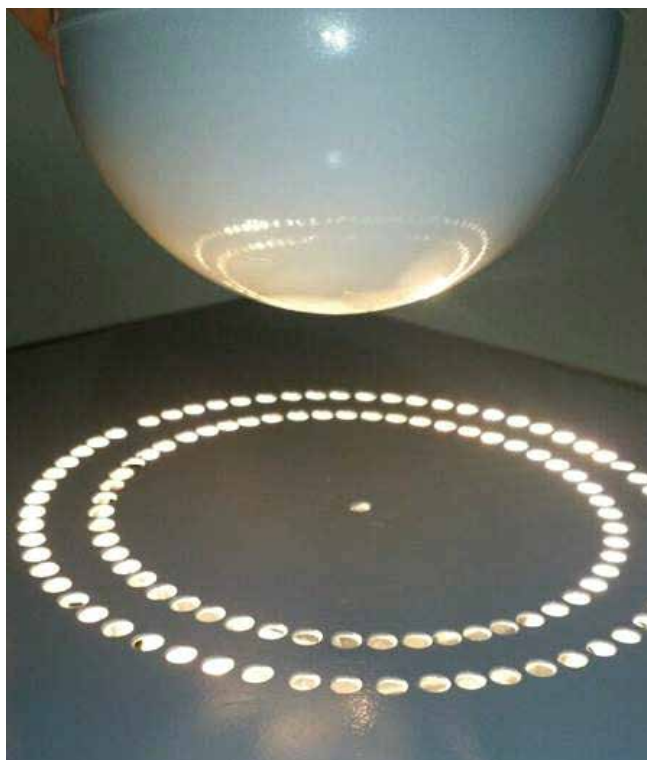
Posso con ciò sicuramente affermare che questo settore produttivo sia profondamente condizionato dall'evoluzione tecnologica delle sorgenti luminose, le quali cambiando nel tempo forma ed efficienza, portano a rivoluzionare a loro volta il design del prodotto "lampada".

Se infatti focalizziamo l'attenzione sul panorama produttivo di apparecchi per interni, notiamo che dopo il famoso bulbo a incandescenza di Edison, poi editato in tutte le salse, la grande rivoluzione è stata rappresentata dalle sorgenti alogene che hanno trasformato le lampade in apparecchi con grande potenza emessa purtroppo non associata a eguale efficienza per via del calore inutilmente generato, mentre a partire dagli anni '90 e forti dei messaggi legati alla necessità di un "risparmio energetico", si è assistito all'evoluzione delle sorgenti a tubo fluorescente, che, con ridotto diametro e migliorato nell'efficienza, è stato associato a un'alimentazione elettronica eliminando i fastidiosi sfarfallii e permettendo il dimmeraggio del flusso luminoso così come già avveniva per le sorgenti alogene. L'ultima frontiera è adesso quella dei LED, che rappresentano una soluzione estremamente interessante per via dei tanti vantaggi che offrono quali la durata di funzionamento con costi di manutenzione ridotti, un elevato rendimento rispetto alle lampade alogene, la luce priva di infrarossi e ultravioletti, l'utilizzo in bassissima tensione, l'insensibilità al freddo, umidità e vibrazioni, infine ma non certo meno importante per noi designer, il ridottissimo ingombro che consente una libertà a livello formale precedentemente impossibile con le altre sorgenti. Per contro i LED, oltre ad essere una soluzione mediamente più costosa, come tutti i componenti elettronici sono soggetti a una repentina evoluzione delle caratteristiche tecniche che ne rende più complesso l'utilizzo e l'applicazione sia in nuovi apparecchi sia per riadattare i preesistenti.

È interessante notare che i più qualificati portatori di conoscenza in questo settore sono piccole realtà produttive spesso cresciute nel mondo dell'elettronica, attraverso pionieristiche ricerche illuminotecniche nel settore delle fibre ottiche e passate precocemente al mondo dei LED accumulando così un'invidiabile vantaggio in termini di know-how, gap competitivo che le ha portate a divenire prede fortemente appetibili per acquisizioni da parte di grandi realtà. La nostra regione in questo senso, vanta numerosi protagonisti fra i quali potremmo citare come capofila DGA, Eltek e North Light, quest'ultima acquisita da Artemide anche per ricondizionare con sorgenti LED tutti i prodotti già esistenti a catalogo.

A questo mondo appartiene anche Elfi, nostra partner per la ricerca progettuale e giovanissima realtà già certificata ISO 9001, avente come suo core-business attività di ricerca, sviluppo e industrializzazione di apparati radio per la trasmissione dei dati sia in locale che in remoto attraverso l'utilizzo di sistemi GSM, ma che avvalendosi delle proprie conoscenze tecniche nel campo dell'elettronica si è interessata ad allargare il suo raggio d'azione al mondo dell'illuminazione con l'idea di creare una propria produzione che utilizzi le più recenti sorgenti, associate a un design innovativo.

Da qui l'idea di sostenere la loro mission e coinvolgere questa giovane realtà toscana nella ricerca progettuale del corso di Design del Sistema Prodotto, dedicato agli studenti del primo anno



evolution of the technical characteristics which makes more complex the utilization and the application for both new equipment and to readjust the preexistent.

It's interesting noticing that the more qualified bearers of knowledge in this sector are little productive realities often known in the electronic world, through pioneering researching into lighting on the sector of the optical fiber and rapidly early turned to the world of LED adding with this an enviable advantage in terms of know-how, competitive gap which have bring them to become highly palatable prey for acquisition from the big realities.

Our district in this sense, claims numerous protagonists among which we could mention like the headline DGA, Eltek e North Light, this last one bought by Artemide also for reconditioning con LED sources all the products already existing in the catalog.

Elfi belongs to this world too, our partner in the design research and the very young reality already certificated ISO9001, having like its core-business activity of research, development and industrialization of radio equipment for the dates transmission both in local and in remote through the utilization of GSM systems, and using their own electronic technical knowledge became interested in enlarge its radius of action to the world of the illumination with the idea of creating an own production which utilizes the more recent sources, associated to an innovative design.

From here the idea of sustaining their Mission and involved this young Tuscany reality in the projectual research of the course about Design of the Product System, dedicated to the students of the first specialist year of ISIA.

The course about Design System Product provides theory lessons about



di specialistica dell'ISIA. Il corso di Design del Sistema Prodotto prevede lezioni teoriche sul management e sulla gestione dell'attività professionale come preludio a un'attività progettuale per l'impresa. Il design viene inteso non solo come disegno del prodotto ma come prefigurazione di scenari, elaborazione di strategie, definizione di concept per l'accrescimento globale delle realtà aziendali, il progetto del sistema prodotto concepito come sapere creativo che si esprime in una dimensione di agire relazionale, suscettibile di continue modifiche, caratterizzato da interrelazioni ricorrenti tra impresa, mercato, design, consumo, cultura e che impone adattamenti continui e riorganizzazione del sistema a livello della produzione, della vendita, del consumo e del riciclo, secondo un agire informato dalla strategia. Per questo è importante e fondamentale il rapporto che si costituisce fra azienda e studenti ai quali vengono comunicati obiettivi commerciali e strategie di prodotto, che andranno a costituire dei veri e propri brief progettuali di potenziale interesse commerciale. Successivamente avviene la metabolizzazione dei temi e la stesura di progetti di massima, con lo scopo di centrare più rapidamente possibile gli obiettivi dell'azienda, in previsione di un successivo approfondimento e sviluppo degli stessi, in caso di confermato interesse, esattamente come poi avviene nel corso dell'attività professionale. In questo caso il tema della luce è stato affrontato in vari modi e direzioni, con il solo elemento comune dell'utilizzo di LED come sorgenti luminose, mentre parallelamente, condizione imposta da Elfi a livello di brief, è stata la facile producibilità evitando costi onerosi in attrezzature.

Per questo motivo alcune proposte scaturite da questa ricerca risultano immediatamente classificabili come prodotti d'arredo facilmente realizzabili attraverso la lavorazione laser di lamiera o altri semilavorati d'acciaio o alluminio, vetro, metacrilato e legno. Al massimo è stata prevista la termoformatura. È il caso per esempio di Pagus, una collezione di lampade e oggetti luminosi basata sul bel disegno di merletti dell'isola di Pag, oppure di Melagrana, che riprende la forma dell'omonimo frutto creando lampade a terra, da tavolo e sospensioni caratterizzate da un disegno inconsueto. Da uno studio delle lampade che correddano i riuniti odontoiatrici nasce invece Swivel, lampada da tavolo o da parete estensibile e liberamente orientabile che utilizza come unico elemento costruttivo il tubo cromato sottile e curvato.

Lamiera tornita d'alluminio è un componente essenziale ma spesso trascurato caratterizzano Oblò: esiste una varietà infinita di cavi elettrici che per qualità estetica o materiali e soluzioni

the management and about managing a professional activity as a prelude to a design activity for companies.

The Design has seeing not only as design of the product but like foreshadowing of scenarios, strategic elaborations, concept definition for the global improvement of company realities, the system project conceived like creative knowledge which is inspired in a relational system to act susceptible to continuous changes, characterized of interrelationships recurring between enterprise, market, design, consume, culture and which imposed continuous adaptations and reorganizations of the system at the production level, of the sale, the consume and the recycling, according to an act system informed by the strategy.

For this reason is important and fundamental the relation between that's going to be created between the company and the students, to whom are communicated commercial objectives and product strategies, which are going to be proper design brief of potential commercial interest.

Later there's the matabolization of the themes and the drafting of the general projects, with the purpose of center as fast as possible the company objectives, in prevision of a successive deepening and development of them, in case of confirmed interest, exactly like later happens in the course of the professional activity.

The theme of light, is this case, have been faced in many ways and directions, with the only common element of the utilization of LED like luminous sources, while parallel, imposed condition from Elfi at the level of brief, have been the easy producibility avoiding onerous costs in equipment. For this reason some of the suggestions made from this research are immediately classifiable like furnishing products easily makeable through the laser processing of sheet metal o other semi-finished steel or alluminium, glass, acrylic and wood. At maximum have been provided thermoforming.

Is the case, for example, of Pagus, a lamps and luminous items collection based on the nice design of Pag's Island lace, or the example of Melagrana that recalls theform of the homonymous fruit creating the ground lamps, table lamps and suspensions characterized by an unusual design. From a study about lamps which accompanying dental offices born Swivel, table or wall extensible freely adjustable lamp, which utilizes like unique constructive element the chromatic tube thin and curved.

Sheet metal aluminum and an essential component often neglected

utilizzate possono diventare i protagonisti del progetto. In questo caso la lampada è un vassoio semi toroidale che raccoglie il cavo avvolto attorno a una diffusore luminoso. Il cavo sarà svolto o riavvolto per posizionare la lampada dove si preferisce, sul pavimento o sul tavolo. La proposta Te' è un felice mix di riferimenti stilistici che spaziano dal mondo dalle lampade di carta di riso al design di strumentazioni cliniche, per creare un oggetto produttivamente abbastanza semplice ma di bell'aspetto. Con le stesse prerogative costruttive le proposte Tatami e Shangai che più che lampade potremmo definire oggetti luminosi d'arredo; esse infatti non hanno una reale funzione illuminotecnica, ma attraverso la particolare veicolazione della luce creano curiose e mutevoli atmosfere, invitando il fruitore a un approccio ludico e interattivo, sia in ambiente pubblico che privato. E' poi molto interessante come con Pitagora sia stato possibile, conservando geometrie estremamente pulite, conferire all'oggetto una triplice funzionalità. Ruotando indietro il diffusore è infatti possibile passare da una luce diretta a una luce indiretta creando un suggestivo piano porta oggetti luminoso. Due temi molto attuali caratterizzano le proposte Pandor ed Eclipse. La prima è un'applicazione dell'alimentazione wireless, già oggetto di studio e di brevetti internazionali da parte di realtà come Witricity o Philips, per realizzare una lampada con doppia identità, un diffusore contenitore più grande che s'illumina quando all'interno raccoglie numerose altre lampade più piccole, asportabili e utilizzabili liberamente, per illuminare sia ambienti privati che pubblici come per esempio i tavoli all'interno di un ristorante. La seconda propone una suggestiva applicazione del sistema a levitazione elettromagnetica brevettato da Crealev, per realizzare una scultorea lampada d'arredo costituita da un globo fotoluminescente illuminato indirettamente da sorgente LED e magicamente sospeso su un originale supporto disegnato in varie versioni e dimensioni. Soluzione potenzialmente molto interessante a livello commerciale è infine rappresentata dal progetto Eliana, una sospensione a luce diretta e indiretta dotata di pannello centrale riscaldante, che potrebbe diventare un'ottima alternativa con ingombro a terra nullo rispetto ai "funghi" o ad altri sistemi largamente utilizzati per climatizzare spazi pubblici come ristoranti o bar.

formed Oblò: exits an infinite variety of electric cables which for esthetic quality or materials and solutions can become protagonists of the project. In this case the lamp is a semi-toroidal tray that collects the cable wrapped around a light diffuser- The cable will be unwrapped and wrapped to put the lamp anywhere we prefer, on the floor or on the table.

The suggestion Te' is a happy mix of stylistic references which range from the world of rice lamps to the design of clinical equipments, to create an enough simple protective object but good-looking. With the same constructive prerogatives the proposals Tatami e Shangai that more than lamps we could define luminous furnish objects; they don't have a proper lighting function, but through the particular vehiculation of light create curious and changing atmospheres, inviting the user to a polished and interactive approach, both in a public and private spaces. And then very interesting like with Pitagora had been possible, conserving extremely cleaned geometries, giving to the object a triple functionality. Turning back the diffuser is in fact possible passing from a direct light to an indirect one creating a suggestive storage plane. Two very actual themes characterizing the suggestions XXX and Eclipse. The first one in an applications of wireless alimentation, already study object and of international patents from reality like Witricity o Philips, to realize a double identity lamp, a container diffuser that shines when collects inside other numerous little lamps, removable and freely usable, to light private and public spaces for example the tables inside a restaurant. The second one suggest a suggestive application of the electromagnetic levitation system patented by Crealev, to realize a sculpture lamp composed of a photo luminescent globe lighted indirectly from a LED source and magically suspended on an original support designed in many versions and dimensions.

A potentially and very interesting solution at commercial level is at the end represented by Eliana project, a direct and indirect light suspension furnished of a central warming panel, which would become a good alternative with no footprint respect on the "mushrooms" or other largely used systems used to climate public spaces like restaurants or bar.



Smart Retail

A cura di / Written by
Maurizio Galluzzo
Docente e consulente



Smart Retail è un metodo di ricerca e progettazione che studia la relazione tra consumatore e spazio commerciale da un punto di vista totalmente diverso rispetto ai percorsi tradizionali, usando presupposti nuovi e utilizzando delle metriche oggettive. La progettazione non è più l'atto iniziale ma quello finale del processo, è la sintesi della ricerca e dell'obiettivo che vuole raggiungere il brand. Il cliente non è più l'oggetto finale della comunicazione ma partecipa alla fase di crescita, modificazione, perfezionamento del brand e della sua esperienza. La comunicazione commerciale non viene usata per convincere ma per creare relazioni paritarie e con possibilità di lettura differenti. Lo scopo ultimo dello Smart Retail è quello di creare spazi a misura di cliente per rendere l'esperienza di acquisto consapevole, piacevole, completa. Uno spazio in cui agire e interagire, non solo virtualmente, per migliorare la conoscenza delle merci e dei servizi.

In un periodo di forte contrazione dei consumi, il momento della scelta del prodotto diventa fondamentale ed è importante che il brand sia consapevole di quanto vale questo momento.

Premessa

Le tecnologie digitali e la rete hanno cambiato completamente l'esperienza di acquisto di una gran parte della popolazione globale permettendo non solo di accedere a una infinità di informazioni precedenti all'accesso al punto vendita, ma anche di conoscere il sentiment e l'orientamento all'acquisto dei clienti o dei potenziali clienti.

Il digitale ha spazzato via le ritualità comunicative vecchie di secoli, ha disintermediato fortemente l'accesso alle merci e ai servizi. In alcuni casi questa trasformazione è lampante (agenzie viaggio, assicurazioni, banche, acquisto di prodotti specialistici) in altri casi è latente, poco percepita ma molto forte.

Ha reso trasparente il costo dei beni e dei servizi anche in settori fortemente vincolati al modello tradizionale, come ad esempio quello immobiliare. Se una parte del commercio si è basato per decenni sulle due variabili: vicinanza al consumatore e non la conoscenza di un prodotto simile e del relativo prezzo, questo è venuto meno già all'inizio del secolo.

Consumer confidence is an indicator designed to measure the degree of optimism that consumers feel about the overall state of the economy and their personal financial situation. How confident people are about stability of their incomes determines their spending activity and therefore serves as one of the key indicators for the overall shape of the economy. If consumer confidence is higher, consumers are making more purchases, boosting the economic expansion. On the other hand, if confidence is lower, consumers tend to save more than they spend, prompting the contraction of the economy. (tradingeconomics.com)

Service design is the activity of planning and organizing people, infrastructure, communication and material components of a service in order to improve its quality and the interaction between service provider and customers. The purpose of service design methodologies is to design according to the needs of customers or participants, so that the service is user-friendly, competitive and relevant to the customers. The backbone of this process is to understand the behavior of the customers, their needs and motivations. Service designers draw on the methodologies of fields such as ethnography and journalism to gather customer insights through interviews and by shadowing service users. Many observations are synthesized to generate concepts and ideas that are typically portrayed visually, for example in sketches or service prototypes. Service design may inform changes to an existing service or creation of new services. (wikipedia.com)

Design thinking is an American approach. To be more specific, it is an invention of design agency IDEO, now further developed and studied in d.school: Institute of Design at Stanford. (cf. Kelley 2001.) Service Design, however, has stronger European roots. Co-design (cf. Fuad-Luke 2012) falls somewhere in between. In our conceptual map (Design Tree 2012) these siblings are presented without any hierarchy. There is a paradigm shift going on. Design results will transform the design world towards the immaterial, and "mug design" is no longer the main issue.



I social network, con la loro pervasività, sono dall'altra parte il polso del mercato, il sentiment di acquisto. Ci si può rivolgere direttamente per avere un'opinione, si possono frequentare siti dedicati alla reputazione dei prodotti o dei venditori (pensiamo ad esempio a TripAdvisor) ma in maniera incosciente lo percepiamo dai commenti, dalla presenza o meno di quel prodotto negli stream dei nostri contatti.

Tutto questo ha cambiato in maniera molto importante il ruolo del punto vendita fisico, della presenza sul territorio. Cambiato ma non eliminato. Il punto vendita deve diventare un luogo di esperienza sul prodotto, di conoscenza, di supporto, di reale interazione. Questo significa che alcuni elementi tradizionali dell'espone, dell'indicare, del suggerire dovranno essere forzatamente modificati. Cambia il ruolo del personale del punto vendita, cambiano le competenze richieste e il tipo di relazione con il cliente.

Non c'è più spazio per l'approssimazione e l'auto referenzialità: le aziende vogliono andare a colpo sicuro, avere il meglio disponibile nel mercato, senza sorprese.

Come funziona

Smart Retail si basa su un complesso di relazioni tra diverse discipline che provano la loro sintesi applicativa in un progetto, in una realizzazione e in una valutazione continua delle prestazioni. Il modello ha richiesto lo studio e l'intervento di professionalità diverse: psicologi, antropologi, architetti, esperti in scienza dei materiali, light designers, interior designer, statistici e tanti altri. In alcuni casi si è fatto ricorso a studi universitari e ricerche, in altri all'intervento dei singoli professionisti.

Nella fase di ideazione e del service design bisogna tenere conto di moltissimi parametri tra cui il Consumer Confidence Index, Fondamentale è lo studio della narrazione, del sottotesto, della composizione delle mappature emotive.

Per sviluppare in maniera collettiva il progetto Smart Retail, distribuito in Common Creative, è stato creato un sito dedicato, dal quale trarre maggiori informazioni: www.smartretail.us

There is a lot of emerging pioneer work underway.

The quality of real pioneers is seldom recognized by contemporaries. Pioneers create new criteria of quality. An example is graphic expressionism, which separates the profession. Those who consider legibility a priority, find it hard to appreciate graphic expressionism and the work of David Carson, for instance. Carson has been active in changing the codes, switching genres. Sometimes even bigger changes take place, changes which can be called a revolution or a change of paradigm. An example is the rise of abstract art in the beginning of the 20th century. In the situation like that the position of old experts collapses and news experts step forth. (Koskinen) (AA.VV. Service Design - Tuomo Kuosa & Leo Westerlund)

Smart Retail

Versione 1.1 - www.SmartRetail.eu



Fase	Dettaglio	Strumenti e competenze
Valutazione	Fornisce gli strumenti per valutare l'opportunità e ogni dettaglio di una nuova apertura del punto vendita. Ha lo scopo di creare un rating per ogni voce e poter trarre delle previsioni attendibili	Analisi location Modello predittivo commerciale Brand sentiment Modello flussi
Ideazione	È il punto più importante per concepire un nuovo punto vendita, disegna l'esperienza possibile del cliente, gestisce e determina le sensazioni e i valori da trasmettere	Service Design Experience Design Interior e space design Posizionamento prodotto
Progettazione	La progettazione può avvenire anche con il contributo del cliente, con la partecipazione degli altri stockholder	Open Design Interior Design
Realizzazione	È la fase di costruzione con le sue competenze e dinamiche ma può essere anche un'occasione straordinaria di storytelling	Video narrazione Comunicazione
On line	È importante selezionare in maniera approfondita cosa andrà on line e cosa no, quali opportunità per chi arriva dalla rete e come legare l'interazione con il punto vendita fisico	Competenze web e digital marketing diverse
Apertura	È il momento di primo contatto del pubblico dal vero, si devono ottenere un sentiment positivo e occasioni di ritorno. Deve «fare notizia»	Organizzazione di eventi Comunicazione Marketing Relazioni stampa e blogger
Gestione	Disegnare ogni possibile fase di gestione all'interno del punto vendita: dall'acquisto al cambio merce, alla gestione delle criticità	Organizzazione Gestione risorse umane
Mantenimento	Realizzare eventi, occasioni di attenzione, concorsi, promozioni, ecc. per tenere viva l'attenzione sul punto vendita	Organizzazione di eventi Comunicazione Marketing Relazioni stampa e blogger

maurizogalluzzo.it

2006

Biagio Ciotti
Rodolfo Frascoli
Marabese Design
Isao Hosoe
Zoran Jedrejčić
Alberto Meda
Benjamin De Haan
Marc Newson Ltd
Marc Sadler

2007

Daniele Bandiera
Piaggio&C.
Carmelo Di Bartolo
Design Innovation
Avetik Kalashyan
Design Innovation
Angelo Minisci
Vanni Pasca
Università di Palermo
Simone Paternich
Franco Raggi
Denis Santachiara
Alberto Seassaro
Politecnico di Milano
George Sowden
Ivan Zignego

2008

Andrea Boffetta
Carmelo Di Bartolo
Design Innovation
Veronica Bogao
Palimada
Carmine Deganello
Antonio Glessi
Zoran Jedrejčić
Anthony Lee
Maria Ministeri
Istituto d'Arte Arezzo
Mirco Pecorari
Aircraft Design Studio
Marco Plevè
Piaggio&C.
Carlo Spoldi
Andries Van Onck

2009

Marco Vichi
NOKIA Italia
Stefano Stravato
FIAT Automobiles
Adriana De Cesare
Fonti Sistema Toscano
Angelo Minisci
Anthony Lee
Zoran Jedrejčić
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
Vanni Pasca
ISIA Firenze
Marco Ferreri
Fabrizio Boratto
Miss Sixty
Stefano Adami
Soc. Italiana Marketing
Olga Niescier
Viamoda
Anthony Lee
Angelo Minisci
Lucy Salamanca

2011

Luigi Bandini Buti
Politecnico di Milano
Benito Giovannetti
Giovannetti
Franco Raggi
Gregor Vebje
Pipistrel Light Aircraft
Angelo Minisci
Marco Lambri
Simone Di Sacco
Piaggio&C.
Ananna 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
RCE
Marco Paoli
LABA Firenze
Paolo Pieri Nerli
Palazzo Spinelli
Luigi Trenti
Roberta Villata
Emanuele Amodè
Palazzo Spinelli
Riccardo Lanzara
Manrico Ferrucci
Fondaz. Piaggio
Francesco Ciulli

2013

Paolo Bettini
Dagmara Czarnecka
Mario Santucci
Marco Lambri
Piaggio&C.
Stefano Mirti
Clostrat
Franco Raggi
Luigi Trenti
ISIA Firenze
Aldo Frediani
Dip. Ingegneria, Univ. di Pisa
Franco Di Cio
CNR - INSEAN
Eugenio Baronti
Zefira
Cesare Stefanini
Scuola Superiore Sant'Anna
Manola Del Testa
Maurizio Galluzzo
Marco Paoli
Laura Menichelli
Sergio Barlocchetti
Aldo Piombino

OSPITI



Io non sono un viaggiatore nel senso che i grandi spostamenti i lunghi tragitti e lo straniamento che comporta l'immersione del proprio corpo e del proprio sguardo in territori diversi in culture altre in paesaggi mentali e materiali estranei.

Io sono un viaggiatore da stanza. Credo che il viaggio sia più una esperienza interiore e una metodica da cacciatore/ raccoglitore di memorie presenti e future. Emilio Saglari descrisse e mitizzò culture esotico e paesaggi che non aveva mai visto, o meglio che non aveva mai visto fisicamente ma solo con la propria immaginazione e attraverso documenti di viaggiatori ed esploratori.

Eppure la conoscenza di quei luoghi e la capacità di trasfigurarli mitologicamente era sicuramente e di gran lunga superiore a quella di chi quei luoghi li aveva realmente visitati. Questa riflessione è una premessa a ciò che mi interessa sottolineare rispetto al concetto di mobilità fisica e mentale.

Intendo come mobilità la capacità di spostare il proprio punto di vista anche magari stando fermi e utilizzando le informazioni che come sciami colossali di insetti pervadono l'etere mediatico.

Intendo come mobilità anche l'attitudine a raccontare uno scenario non per quello che si vede e si può con diversi strumenti rilevare, ma per quello che associazioni di immagini e connessioni impreviste o provocate, possono suggerire. In questo senso la raccolta di immagini e di sguardi è per un viaggiatore statico/dinamico la prima condizione per articolare riflessioni o suggerire confronti.

Lo procedura della catalogazione è lo strumento principale per ottenere questa destrutturazione del banale racconto cronologico di un percorso di viaggio.

La catalogazione può essere propria o impropria, propria quando è intenzionalmente tesa a dimostrare una uniformità nella diversità ad accostare per analogia formale o funzionale allo scopo di ottenere elementi di conoscenza per il progetto o per semplici riflessioni sullo stesso. Catalogare ad esempio i cestini dei rifiuti o i tombini di una o più città può indurre alla consapevolezza che l'arredo urbano è una delle forme più sottili e pervasive di progetto a volte utile a volte demenziale quando la forma si piega all'intenzione estetica e non alla necessità. La catalogazione impropria è invece quella che registra analogie trovate e differenze per dimostrare a posteriori l'esistenza di un filo conduttore sotterraneo, ma reale tra cose o ambienti.

I am not a traveller in the sense of great distances and long trips and disorientation that involves the immersion of one's body and perspective in different territories, other cultures, foreign mental landscapes and materials.

I travel from my room. I believe that travelling is more of an inner experience and a method for hunting/collecting present and future memories. Emilio Saglari described and mythicised exotic cultures and landscapes that he had never seen or rather that he had never seen physically but only in his own imagination and through documents of travellers and explorers.

Yet the knowledge of those places and the ability to transfigure them mythologically was certainly far superior to that of those who actually visited those places. This reflection is an introduction to what I wish to emphasize with respect to the concept of physical and mental mobility.

By mobility I mean the ability to change one's point of view maybe even standing still and using information that, like colossal swarms of insects, pervades the airwaves.

By mobility I also mean the ability to describe a scenario not from what you see and can detect by using different tools, but from what unexpected or provoked associations of images and connections can suggest. In this sense, for a static/dynamic traveller, the collection of images and views is the first condition for articulating ideas or suggesting comparisons.

The process of cataloguing is the main instrument in achieving this deconstruction of a trivial chronological account of a trip.

The cataloguing may be proper or improper, proper when it is intentionally aimed at demonstrating uniformity in the diversity, bringing the two elements together for formal or functional analogy in order to obtain insights for the project or for simple reflection on the same. Cataloguing, for example, waste bins or manholes of one or multiple cities may lead to the realisation that urban design is one of the most subtle and pervasive forms of design, sometimes useful and sometimes absurd when the shape is influenced by aesthetics and not by need. Improper cataloguing is instead that which records similarities and differences found in order to prove a posteriori existence of a common underground thread, however real between things or environments. For example, hotel rooms that we sometimes occupy or the "death

Ad esempio le camere d'albergo che occasionalmente occupiamo o le "camere della morte" ritratte da Lucinda Devlin nel suo allucinato ed iperreale "Omega Suites". Nel libro "Pantanal", l'autore descrive l'immensa disabitata pianura alluvionale brasiliana e la sua biodiversità, ma il documento più pregnante è la catalogazione dei rumori dei suoni che popolano questo immenso ambiente. Ritengo che lo strumento della catalogazione possa produrre una forma di sapere aperto ed inclusivo e che il suo esercizio instauri una forma di comunicazione non gerarchica tra chi la produce e chi la consuma lasciando aperte diverse chiavi di lettura all'interpretazione personale. Se in un viaggio le immagini si succedono senza una sequenza predeterminata di valori e di connessioni così la catalogazione sistematica introduce delle chiavi di lettura aperte accostando liberamente ma rigorosamente analoghi e diversità che aprono a diverse personali interpretazioni. Aggiungo il fatto

chambers" portrayed by Lucinda Devlin in her hallucinatory and hyper-real "Omega Suites".

In the book "Pantanal", the author describes the immense uninhabited Brazilian floodplain and its biodiversity, but the more meaningful document is the cataloguing of sounds that inhabit this vast environment.

I believe that the tool of cataloguing can produce a form of learning which is open and inclusive and that the exercise establishes a form of non-hierarchical communication between those who produce it and those who consume it, leaving different approaches open to personal interpretation. If the images of a trip follow one another without a predetermined sequence of values and connections, systematic cataloguing introduces open interpretations, combining similarities and differences freely but strictly that offer various personal interpretations. I add the fact that in its own standard configuration, cataloguing



che nella sua stessa configurazione seriale la catalogazione (tassonomia) assume di per sé un valore estetico e conoscitivo insieme, come nella Casa del collezionista alla Biennale di Venezia del 2009 dove quadri ordinati di insetti numerati sono affiancati a catalogazioni di foglietti richieste di aiuto scritte da mendicanti.

Ho applicato personalmente e recentemente la procedura della catalogazione come in due occasioni di "viaggio". Nel primo caso "Giardini senza" ho cercato di guardare ciò che non si vede e di renderlo evidente attraverso un sguardo "ingrandito", come una lente applicata su un fenomeno naturale urbano capace forse di provocare una riflessione sul concetto di verde in città.

Nel secondo Mex-tex ho trasformato un vero viaggio dalla Sierra Madre messicana al Texas in una serie di tassonomie incongrue capaci di restituire per categorie fisiche e oggettuali i caratteri diversi di antropizzazione di due territori vicini e diversissimi. La procedura è parziale e lacunosa nel senso che, come in ogni viaggio, noi sappiamo di non vedere e siamo consapevoli di perdere la maggior parte degli aspetti della realtà che attraversiamo, ma allo stesso tempo permette di cogliere in modo sintetico ed istintivo e stranamente profondo, aspetti e caratteri altrimenti non visibili ma utili a comprendere la genesi delle cose e dell'ambiente.

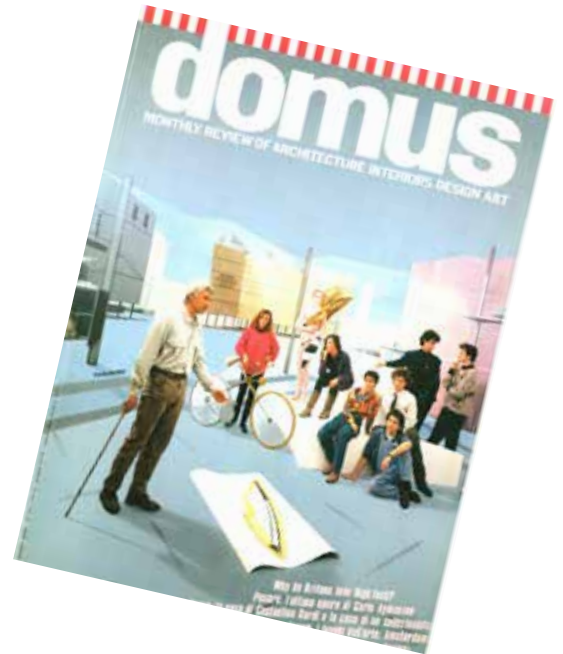
(taxonomy) assumes an aesthetic and cognitive value at the same time, as in the house of the collector at the 2009 Venice Biennale where ordered paintings of numbered insects were accompanied by the cataloguing of sheets containing requests for help written by beggars.

I have personally and recently applied the procedure of cataloguing during two "trip" occasions. In the first case in "Giardini senza" (Gardens without) I tried to look at what you can't see and make it evident through a "magnified" look, like a lens applied to a natural urban phenomenon capable perhaps of leading to reflection on the concept of green in the city.

In the second case of "Mex -Tex" I transformed a real trip from the Mexican Sierra Madre to Texas into a series of incongruous taxonomies able to re-establish, according to physical and object categories, the different characters of anthropisation of the two neighbouring and extremely different territories. The procedure is partial and incomplete in the sense that, as in any journey, we know we can't see and are aware of losing most of the aspects of reality that we experience, but at the same time the experience allows us to capture in a concise and instinctive and strangely profound way, aspects and characteristics otherwise invisible but useful for understanding the genesis of things and the environment.

Evoluzione, non creazione

A cura di / Written by
Paolo Bettini
Architetto e Designer



"Creare" è una parola grossa, che ci viene dalle religioni creazioniste, le quali ipotizzano un inizio del mondo "dal nulla" ad opera di un Creatore con la C maiuscola, extra-mondano, soprannaturale.

Eppure, anche in quel caso, prima della Creazione c'era qualcosa. Al minimo c'era Lui, il Creatore. Poi c'era il Tempo: se no, che senso ha parlare di un "prima" della Creazione? E poi c'erano il caos, il buio, o qualcos'altro di confuso in cui il Creatore ha tentato di "metter ordine", di "far luce", di separare questo da quello... Insomma perfino nei miti religiosi il creare non avviene "dal nulla", ma sempre da qualcosa.

Pure noi esseri umani nel nostro ben più modesto "creare" partiamo sempre da qualcosa. Partiamo "dalla cultura", ossia da quell'insieme di utensili, oggetti, immagini, forme, idee, credenze, atteggiamenti, usi, ecc. in cui ciascuno di noi si trova immerso fin dalla nascita.

La cultura è essenziale per noi: fuori di essa lo sviluppo della nostra mente è addirittura impossibile, come dimostrano le tristi storie dei bambini allevati dai lupi, come quella raccontata da Truffaut nel film «L'enfant sauvage». Pur se possiede alla nascita un cervello fisiologicamente normale, il bambino non può svilupparsi normalmente. Riportato nel "consorzio civile", è incapace di articolare suoni, comunica a ululati e ringhi, cammina carponi, si ciba di carne cruda, graffia chi gli si avvicina e non riesce più a integrarsi (smentendo clamorosamente il mito di Romolo e Remo, allevati dalla lupa, come fondatori di Roma).

Si tratta di vedere quali gradi di libertà rimangono a una mente forgiata dalla cultura. Detto in altro modo, visto che la cultura

"Creation" is a big word that comes from the creationist religions, which assume a beginning of the world "out of the blue" by a Good Creator, extra-worldly, supernatural.

But even in that case there is something before Creation. At least He, the Creator. Then Time: otherwise it would be meaningless to speak of a "before Creation". And then there was chaos, darkness, or something else of indistinct in which the Creator tried to "put order", and "light", to separate this from that... I mean, even in the religious myths the act of creation does not happen "out of the blue", but always from something.

Similarly, in our much more modest "act of creation", as human being, we always start from something. We start "from the culture", i.e. the set of tools, objects, images, forms, ideas, beliefs, attitudes, customs, etc. by which each of us is surrounded from birth.

The culture is essential for us: out of it the development of our mind is impossible, as shown by the sad stories of children raised by wolves, like the one told by Truffaut in the film "L'enfant sauvage". Even if he has a brain physiologically normal at birth, the child can not develop normally. Taken back to a "civilized society", the boy-wolf is unable to articulate sounds, communicates in growls and howls, walks on all fours, eats raw meat, scratches who approaches him and he is no longer able to integrate himself (blatantly denying the myth of Romulus and Remus, raised by the wolf, as founders of Rome).

It is to see what degrees of freedom remain at a mind shaped by culture. In other words, since culture evolves (Leonardo could not have invented the internal combustion engine), what is the contribution of

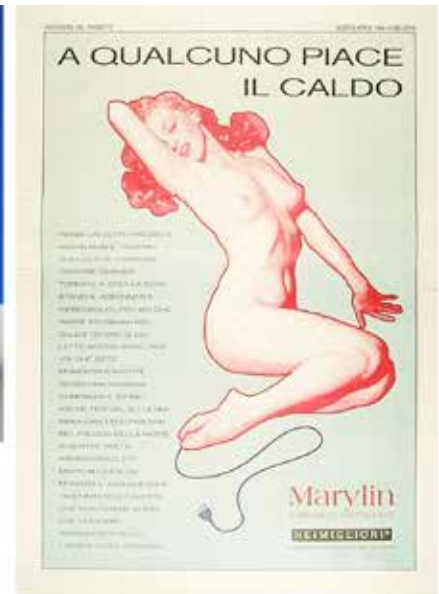
fig.1 :: Paolo Bettini con studenti dell'ISIA Firenze in copertina a "Domus", 637, 1983 /

fig.2 :: "Il Mattino" di Ungaretti, poesia terapeutica per combattere l'affaticamento mentale, 1990

fig.3 :: Caramelle di liquirizia a forma di cappuccetti Bic, falsa pubblicità in "Abitare", 302, 1991

fig.4 :: "La Moka Express di Hulk" per undici caffè, falsa pubblicità in "Abitare", 302, 1991

fig.5 :: "A qualcuno piace il caldo", trapunta elettrica, in "Comix", 5 settembre 1992



evolve (Leonardo non avrebbe potuto inventare il motore a scoppio), qual è il contributo del singolo uomo, del singolo progettista, all'evoluzione culturale? Un contributo sostanziale, diranno in molti: chi, se non l'uomo stesso ha inventato tutto quel che fa parte della cultura, gli oggetti, le macchine, le musiche, le teorie, i computer, le bombe atomiche, ecc.? Eppure prima di Darwin era opinione comune che anche l'evoluzione biologica fosse avvenuta per la volontà degli esseri viventi di migliorare: vi ricordate il collo delle giraffe che secondo Lamarck s'era allungato perché si erano sforzate di raggiungere foglie sempre più alte? Poi, dopo Darwin, abbiamo dovuto ricrederci. Ora sappiamo che fu una casuale mutazione genetica ad allungare il collo ad alcune di loro. Quelle poterono mangiare più delle altre, sopravvissero e trasmisero il carattere genetico mutato ai discendenti. Le giraffe non han fatto nulla, s'è occupato di tutto la selezione naturale. Non potrebbe essere andata allo stesso modo pure l'evoluzione culturale? L'uomo, in particolare il progettista, s'illude di "tenere la cultura al guinzaglio", mentre in realtà sarebbe lui a essere completamente controllato dalla cultura, la quale si evolve seguendo leggi proprie, tutte da indagare. Uno degli argomenti a favore di quest'ipotesi è che le "scoperte", che attribuiamo a singoli individui geniali - cui poi magari diamo il Nobel - se non le avessero fatte loro le avrebbe fatte inevitabilmente qualcun altro, a parità di condizioni culturali al contorno. Ad es. nel 1876 Bell convinse il tribunale di aver depositato il brevetto del telefono tre ore prima di Elisha Gray (peraltro il

the individual man, the individual designer, to the cultural evolution? A substantial contribution, say many: who, if not the man himself has invented everything that is part of the culture, objects, machines, music, theories, computers, atomic bombs, etc.? Before Darwin it was widely believed that even biological evolution had occurred by the will of living beings to improve: do you remember the necks of giraffes that according to Lamarck had stretched because they were striving to reach ever higher leaves? After Darwin, we had to change our mind. Now we know it was a random genetic mutation to lengthen the neck to some of them. Those could eat more than the others, survive, and transmit the mutated genetic character to descendants. The giraffes have done nothing, everything was done by natural selection. It could not have gone the same way also with cultural evolution? The man, in particular the designer, is deluded "to hold culture on a leash", when in fact he would be completely controlled by the culture, which evolves according to its own laws, which remain still to be investigated. One of the arguments in favor of this hypothesis is that the "discoveries", that we attribute to brilliant individuals - which we reward, perhaps, with the Nobel Prize - if not made by them, would have inevitably been made by someone else, who was in the same cultural conditions. For example, in 1876 Bell convinced the court that he registrated the patent for the telephone three hours before Elisha Gray (although the phone had already been built in 1857 and patented in 1871 by Antonio Meucci, who sued Bell but won only in 1886, when his patent had already expired). Even the evolution of life through natural

telefono era già stato costruito nel 1857 e brevettato nel 1871 da Antonio Meucci, il quale fece causa a Bell ma la vinse solo nel 1886, a brevetto ormai scaduto). Perfino l'evoluzione dei viventi per selezione naturale fu scoperta indipendentemente da Darwin e da Alfred Russell Wallace.

Nella cultura operano dunque forze automatiche, che conducono a una sua evoluzione slegata dai desideri e dalla volontà dell'uomo?

No, perché sono gli uomini a introdurre le variazioni che portano alla trasformazione degli elementi culturali (oggetti, idee, comportamenti, ecc.). E sono sempre gli uomini a scegliere quali elementi mutati riprodurre, esercitando l'inevitabile mannaia della selezione culturale.

È dunque un'evoluzione lamarckiana, voluta da noi che la promuoviamo, finalizzata ai nostri desideri (che peraltro ci derivano dalla cultura in cui siamo immersi...).

Il che ne spiega fra l'altro l'enorme velocità al confronto con l'evoluzione darwiniana (le giraffe ci han messo milioni di anni per avere il collo più lungo), almeno fintanto che pure questa, con la manipolazione genetica, non diventerà lamarckiana!

A questo punto della rapida carrellata di massimo 5.500 battute in cui riassumo il mio intervento al prossimo Creativity 2013 posso solo aggiungere qualche corollario didattico.

Come s'insegna la creatività, cioè l'abilità nel provocare mutazioni, possibilmente di successo (che sopravvivano e si riproducano il più possibile), nella cultura esistente?

Ci sono alcune tecniche, descritte in letteratura, che ho sempre cercato di applicare con gli studenti di architettura e di design nella mia lunga esperienza di docente (fig. 1).

Accenno solo a una: gli "accoppiamenti bestiali". Si tratta di costringere gli studenti ad accoppiare fra loro "cose" come farmaci e poesia (fig. 2), penne a sfera e caramelle (fig. 3), caffettiere e supereroi (fig. 4), cinema e trapunte elettriche (fig. 5), annunci funebri e ricette di cucina (fig. 6), politica e carta igienica (fig. 7).

selection was discovered independently by Darwin and Alfred Russell Wallace.

Therefore in culture operate automatic forces, which lead to an evolution disconnected from desires and will of men?

No, because it is men who introduce changes that lead to the transformation of the cultural elements (objects, ideas, behaviors, etc.). And still men choose which changed elements are to reproduce, exercising the inevitable ax of cultural selection.

It is therefore a Lamarckian evolution that men promote according to their desires (which incidentally derive from the surrounding culture...).

This explains, among other things, the enormous speed in comparison with Darwinian evolution (the giraffes have spent millions of years to have longer necks), at least until the biological evolution, using genetic manipulation, will not become Lamarckian too!

At this point, in quick rundown of a maximum 5,500 keystrokes in which I summarize my presentation at the upcoming "Creativity 2013", I can only add some corollaries about teaching creativity.

How can we teach creativity, i. e. the ability to cause mutations, possibly successful (that survive and reproduce as much as possible) in the existing culture?

There are some techniques, described in literature, that I have always tried to apply with students of architecture and design in my long experience as a teacher (fig. 1).

I will mention only one: the "bestial couplings." Students are forced to put together incompatible "things" such as drugs and poetry (fig. 2), ballpoint pens and candies (fig. 3), coffee makers and superheroes (fig. 4), obituaries and recipes (fig. 5), movies and electric quilts (fig. 6), political parties and toilet paper (fig. 7).

fig.6 :: Ricetta del riso col nero di seppia, in forma di annunci mortuari, 1992

fig.7 :: "L'Italia a rotoli", carta igienica leghista, "Abitare il tempo", Verona, ottobre 1996



Un paio di cose che ho imparato nel corso degli anni

A cura di / Written by
Stefano Mirti
Architetto

Caro lettore, non ci conosciamo, e a grandi linee non so neanche che tipo di lettore tu sia (a volte capita: si scrive bendati non sapendo quale tipologia di lettore andrà a leggere le nostre note).

E' una sensazione curiosa: non so quali siano le tue aspettative, non mi è chiarissimo di che cosa tratterà l'articolo nella pagina precedente e neppure di che cosa tratta l'articolo successivo. Questo mi piace perchè mi da un po' libertà.

Provo a condividere con te, un paio di cose che ho imparato nel corso degli anni. Ragionamenti (forse) utili se si lavora all'incrocio tra i mondi della creatività e del progetto.

Diventare famosi? No. Diventare bravi

Viviamo in un mondo in cui ci viene detto che in una certa qual misura dovremmo cercare di diventare famosi. Questa è una possibilità. Però bisogna fare attenzione perchè è una strada molto difficile e scivolosa.

Se decidiamo di metterci in cammino in questa direzione, in prima istanza abbiamo la matematica e le scienze statistiche che lavorano contro di noi.

Immaginiamo un'aula con mille studenti, ognuno dei quali vuole diventare "famoso". Ecco. A grandi linee, forse uno riuscirà nel suo intento. Gli altri 999 non potranno riuscire. Non ci riusciranno non perchè non sono bravi, ma semplicemente perchè le scienze statistiche non lo consentono.

Altro aspetto importante di tutta la faccenda è che il 99% dei passaggi che fanno sì che una persona diventi "famosa" sono controllati e gestiti da forze esterne. Se decidiamo di lavorare su questo piano dobbiamo avere chiaro che noi controlliamo non più dell'1% di tutta la faccenda. Legati come salami, sperando che le forze esterne siano amabili e gentili nei nostri confronti. Senza contare la linea temporale. Anche lei al lavoro contro di noi.

Sapete perfettamente che questa idea di essere "famosi" è un esercizio che diventa via via più complicato con il passare

del tempo. Mantenere la condizione "I am famous", porta via quantità di energia che crescono con progressione geometrica al passare del tempo.

Peraltro, con un esito scontato (arrivati a un certo punto, la condizione "I am famous", finisce).

Il game over è garantito, con tutte le (spiacevoli) conseguenze del caso. Insomma, nell'insieme un po' un disastro.

Proviamo a cambiare il paradigma. Proviamo a vedere che cosa succede se anziché voler diventare "famosi" ci diamo l'obiettivo di diventare "bravi".

Parte un film tutto diverso. Innanzitutto, la matematica e le scienze statistiche non hanno nulla da dire sul nostro desiderio.

Nell'aula di prima (quella con mille studenti), se ognuno di loro vuole "bravo" a fare una data cosa xyz, questo non da fastidio al suo vicino di banco. Se io divento bravo a cuocere il pane, questo non crea danno al mio amico che vuole diventare "bravo" a suonare il contrabbasso. Anzi. Molto probabilmente questo genera un piacere e un'utilità reciproca.

Secondariamente, il 99% di quei fattori che fanno sì che poi si diventi bravi in un qualche cosa, sono elementi da noi controllati. Che è un bel passo avanti rispetto a quel limitatissimo 1% su cui lavorano i nostri colleghi dedicati al diventare "famosi".

Infine, anche il tempo lavora per noi. Se io oggi sono capace a fare le fotografie (o a schizzare a mano libera), tra dieci anni non potrò che essere più bravo (o alla peggio sarò bravo uguale a oggi). Diventare bravi in qualche cosa non può che crescere e migliorare con il passare del tempo. Indietro non si torna. Questa, se permettete, è una bella magia.

Passare dalla condizione "voglio diventare famoso" alla condizione "voglio diventare bravo" è un clic. Basta schiacciare un bottone nella nostra testa. E il mondo si trasforma.

La torta del progettista

Spesse volte mi viene chiesto: "quali sono gli ingredienti che distinguono un bravo progettista da uno normale?" Per

rispondere, la cosa più semplice da fare è quella di disegnare una torta, una torta divisa in varie fette. Ogni fetta: un ingrediente importante.

In termini quantitativi, un quarto della torta afferisce al “chi siamo”.

La nostra infanzia, i nostri genitori, il nostro DNA. E' il mondo di che cosa facevamo da bambini, un tot di cosine e cosette che generalmente ci vengono trasmesse dalle nostre famiglie.

Un secondo quarto della torta (un'altra bella fetta), è riferito alle competenze sociali.

Immaginate di andare a un pic-nic. Quando verrà organizzato un pic-nic successivo, ci saranno delle persone che verranno sicuramente invitate (perché simpatiche, piacevoli, etc.). Altre persone invece non verranno mai più invitate. Le prime persone sono quelle che hanno ottime competenze sociali. Le persone che non ricevono il secondo invito, sono quelle che non hanno competenze sociali. Per loro, questa è una tragedia. Non perché non andranno al secondo pic-nic: molto banalmente perché non capiscono e non si rendono conto di che cosa non ha funzionato nel loro modo di porsi.

Se non so disegnare, lo vedo. Me ne rendo conto. Posso decidere di imparare a disegnare o di fare altre cose. Se non

ho competenze sociali, questo mi è invisibile. Da cui, non facile aggiustare la faccenda. Le competenze sociali sono alla base di qualsiasi attività umana.

Questo in genere è dato per scontato. Ma non è affatto ovvio e ricordarlo non fa male.

Un terzo quarto della torta (siamo oramai arrivati al 75% del tutto) è riferita alla capacità di essere nel luogo giusto al momento giusto. Alcuni chiamano questa fetta “fortuna”, ma così non è. E' una capacità che fa riferimento all'intuito, ad avere le antenne sintonizzate sulle frequenze giuste, 24 ore su 24.

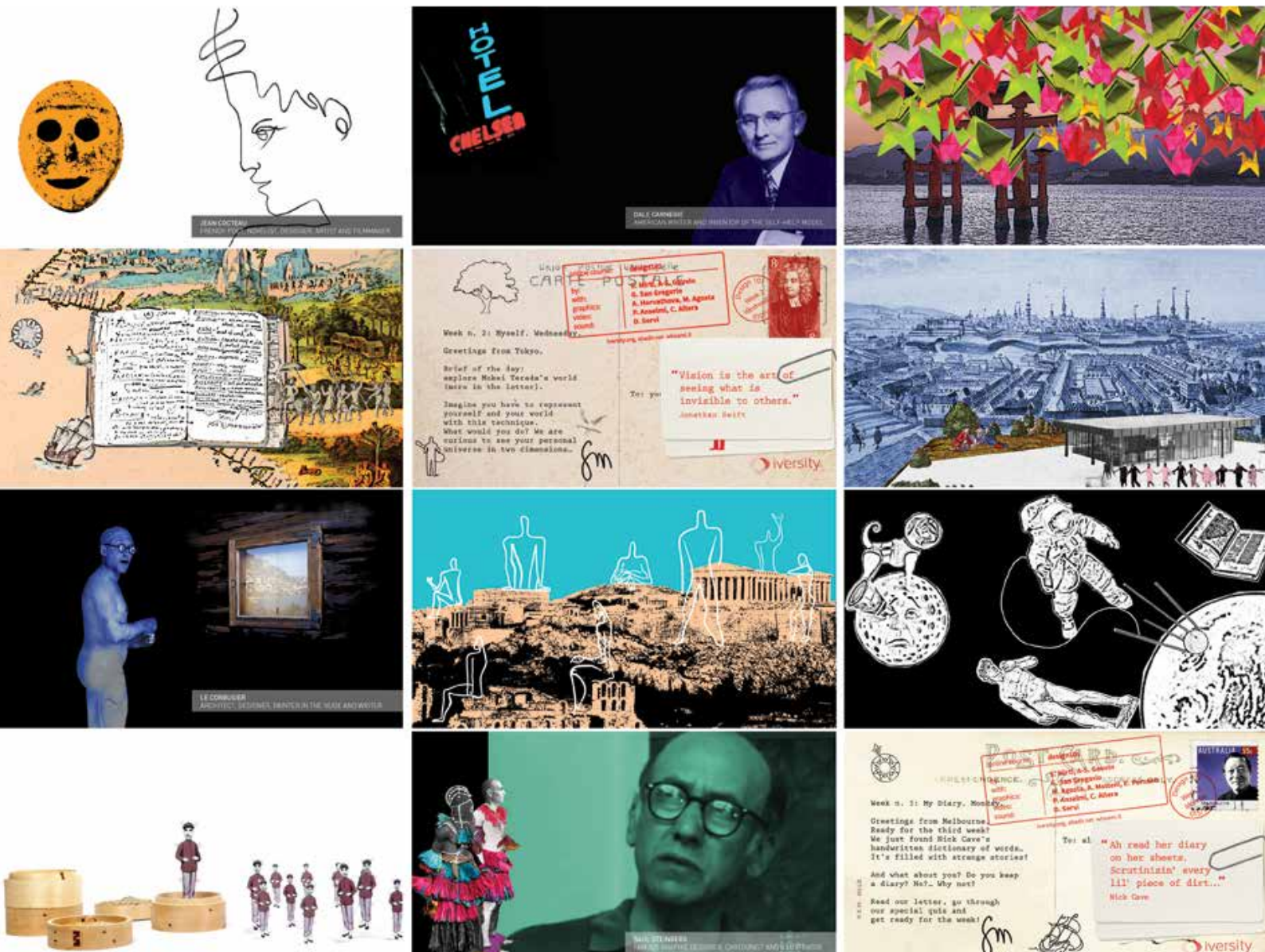
Infine, abbiamo l'ultimo quarto. Quelli sono gli ingredienti che ci vengono dati a scuola.

Dal punto di vista di chi scrive, fondamentale è l'asilo e la scuola elementare. Poi l'importanza decresce. La scuola media è un po' meno importante, il liceo o la scuola tecnica un po' di meno. Quando poi si arriva all'università, il grosso è già stato fatto negli anni precedenti.

E voi, se doveste descrivere la vostra torta?

Quali sono gli ingredienti importanti?

Che peso hanno? Perché?



Dagmara Czarnecka

A cura di / Written by
Dagmara Czarnecka
Fashion Designer

Nella sua ricerca Dagmara cerca di comprendere come tipo di stoffa, colore, motivo e uso dell'abbigliamento influenzino il nostro stato d'animo e il nostro benessere. Si interessa sia del lato esteriore dell'essere umano, cioè del modo in cui ci esprimiamo, sia della mappa microscopica interiore che costituisce l'essere umano. Parte essenziale del suo lavoro è l'autoconsapevolezza, che si manifesta a diversi livelli quali l'anima, il corpo, l'identità, il temperamento e il potenziale. Dagmara è interessata al simbolismo delle culture indigene compenetrato con gli stili moderni e con un approccio concettuale all'abbigliamento. Perciò, i suoi progetti integrano il mondo materiale con il livello più etereo dello spirito. La manifestazione esterna, fine della creazione del capo, ha luogo attraverso l'integrazione di sé dentro se stessi e attraverso l'estensione dell'autoconsapevolezza. In questo senso, il capo d'abbigliamento comunica chi siamo, come ci sentiamo e cosa vogliamo condividere con l'esterno. In altre parole, come ci rappresentiamo.

Dagmara disegna prevalentemente abiti esclusivi su commissione e collezioni a tema di capi unici.

Attingendo ai suoi viaggi per il mondo, all'osservazione della natura, all'esplorazione e alla consapevolezza interiori, Dagmara, attraverso le sue collezioni d'abbigliamento, trasforma la realtà su molti livelli.

A livello materiale la stilista, guidata dall'intuizione e da una visione minimalista, propone forme primitive che consentono molte interpretazioni e sono caratterizzate da una grande variabilità in quanto facilmente soggette a trasformazione. Possono essere indossati in vari modi, in quanto perfettamente adattabili alle varie situazioni. I modelli di Dagmara sono creati per ascoltare il corpo liberamente, non per costringerlo in convenzioni e schemi imposti dall'esterno.

A livello interiore, essendo consapevole dell'influenza di simboli e motivi, trasforma il simbolismo indigeno e lo adatta alla complessità dell'esistenza umana nel mondo moderno. La trasformazione del mondo nell'essere umano si compie a livello quantico, attraverso la fusione di elementi pulsanti attorno e dentro l'entità umana. Questo approccio le consente di adattare i motivi antichi riconosciuti e i simboli associati alle leggi della geometria sacra alla realtà moderna e di influenzare il benessere. Li trasferisce sugli abiti per renderli parte della vita quotidiana moderna. Dagmara disegna i motivi dei tessuti utilizzati nelle sue collezioni personalmente o in collaborazione con creatori grafici. L'essenza dei simboli primitivi e dell'energia di forme e colori permea i motivi di sua creazione. I tessuti che usa sono naturali, spesso si tratta di materiali unici, realizzati a mano, provenienti da varie parti del mondo. Sono tessuti che viaggiano insieme alla loro storia e al



"My vocation is not fashion design as such or any kind of imposing of the style onto anyone. My passion is the search of the way in which clothing may cause or be a part of both human healing and human development. Yes, I do believe that clothing can heal."



In her research, Dagmara tries to understand the way fabric, colour, pattern and clothing usage influence our mood and our wellbeing. She is interested in both the exterior layer of a human being: the way we express ourselves, and the interior microcosmic map that constitutes a human being. The essential part in her work is self-awareness manifested on various levels such as soul, body, identity, temper and potential. She is interested in symbolism of indigenous cultures merged with modern styles and conceptual approach to clothing. Thus, her projects integrate the material world with a more etheric level of the spirit. Through integration of you within you as well as through widening of self-awareness the external manifestation takes place, which is the creation of the garment. Here, the garment is a communicate of who we are, how do we feel and what do we want to share outside, in other words how do we represent ourselves.

Dagmara mainly designs distinctive costumes commissioned by clients and themed collections of unique garments.

Drawing from her trips around the world, nature observations, inner explorations and recognitions, Dagmara through her garment collections transform the reality on many levels.

On a material level, the designer proposes - driven by intuition and vision -minimalistic in construction, primeval forms that allow many openings; characterized by variability of shapes as they easily undergo transformation. They can be worn in various ways as they adjust to a present life situation accordingly. Dagmara's designs are created to listen to the body freely and not to push it inside any superimposed schemes and conventions.

On an internal level, she transforms - being aware of the influence of symbols and patterns - indigenous symbolism and adapts it to the complexity of the human existence in the modern world. The transformation of the world within human being is done on the quantum level, through the fusion of elements pulsating around and inside human entity. This approach allows her to adapt the recognized ancient patterns and symbols allied with the rules of sacred geometry to the modern reality and influence the wellbeing. She transfers them onto the clothing in order to make them participants of the every day modern life. Dagmara designs patterns for fabrics used in her collections by herself or in cooperation with graphics design artists. The essences of primeval symbols as well as the core of shape and colour energy are present in her pattern creations. The fabrics she uses are natural, often unique handcrafts brought from various places around the world. They come together with their history and i ntrinsic



messaggio profondo che comunicano. La lunga collaborazione con diversi ricercatori e rappresentanti delle culture indigene le consente di integrare la conoscenza e l'esperienza di molti artisti coinvolti nell'arte indigena in via di estinzione in diverse parti del mondo. Nel suo approccio, Dagmara conferisce all'evanescente arte indigena una dimensione moderna, dunque una qualità nuova.

La creatività, l'unicità e l'originalità del lavoro di Dagmara le hanno permesso di ottenere molti premi in prestigiosi concorsi di moda. Nel 2004, la stilista è stata insignita del Primo Premio al Baltic Fashion Award in Germania per la categoria pret-a-porter. Inoltre, è stata premiata per la migliore collezione di moda dell'Europa centro-orientale al Mittlemoda Fashion Award italiano, ed è stata anche finalista al Mittlemoda dell'Europa orientale svoltosi in Repubblica Ceca. Ha ottenuto il primo premio per la categoria pret-a-porter sia al Golden Thread Contest in Polonia sia al Polish Folk Fashion. La sua collezione KIKIMORA è stata presentata in occasione dell'Autunno polacco, allo showroom P-Selezione di Tokio e in altri luoghi del mondo. Nel portfolio di questa stilista sono presenti anche disegni di costumi per il teatro. Per lungo tempo ha collaborato con molti teatri e registi in Polonia, disegnando costumi di scena per opere con più di trecento personaggi ciascuna. Si occupa dello styling di molte riviste e realizza abiti per pubblicità, videoclip musicali e film indipendenti. L'originalità delle sue idee è molto apprezzata tra i musicisti polacchi e non solo.

message they convey. The long-lasting cooperation with various researchers and representatives of indigenous cultures allows her to combine the knowledge and experience of many artists involved in vanishing indigenous art from different parts of the world. Supporting the evanescent indigenous art, Dagmara gives it a modern dimension, thus a new quality.

The creativity, uniqueness and the freshness of Dagmara's works resulted in many awards from prestigious fashion contests. In 2004, the designer was awarded the Grand Prix at the Baltic Fashion Award in German in pret-a-porter category. Additionally she was awarded for the best Fashion collection from CentreEast Europe at the Mittlemoda Fashion Award in Italy as well as she was a finalist in Mittlemoda Eastern Europe Award in Czech Republic. She won a main prize in pret-a-porter category in Golden Thread Contest in Poland and Grand prix in Polish Folk Fashion. Her KIKIMORA collection has been presented at Polish Autumn in P-Selezione showroom in Tokyo (Japan) and various other places around the world.

The theatrical realizations in a field of costume design are also present in her designer's portfolio. She has been cooperating with numerous theatres and directors in Poland for many years with various realizations of performances over 300 costumes each. She is an author of numerous magazine stylings as well as the designer of costumes for advertisements, music video clips and independent films.



PARTNER



Il Museo Piaggio

A cura di / By
Fondazione Piaggio



Il Museo Piaggio è stato inaugurato nel marzo del 2000 e occupa i 3.000 metri quadrati dell'ex attrezzeria, uno dei corpi di fabbrica più antichi e suggestivi 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 e del suo territorio. Si pone l'obiettivo di ricostruire le vicende di Piaggio e di ripercorrere un lungo periodo di storia italiana, fatto di trasformazioni economiche, di costume e di sviluppo industriale, narrati attraverso l'esposizione dei prodotti più famosi e rappresentativi e attraverso i documenti e le immagini del ricchissimo archivio.

Fondamentali testimonianze della produzione precedente il lancio di Vespa nel 1946, accolgono il visitatore all'ingresso del Museo Piaggio un esemplare di motrice ferroviaria MC2 de 54 del 1936, e un aereo PI48, un biposto da addestramento acrobatico del 1951. All'interno del museo due motori aeronautici stellari, costruiti negli stabilimenti di Pontedera e di Pisa negli anni '30, dominano la sala centrale.

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 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 1943 e 1944; 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

The "Giovanni Alberto Agnelli" 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, 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 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 1943 and 1944; 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",

in soli 7.000 esemplari, oggi tra i pezzi più ricercati dai collezionisti di tutto il mondo); la prima granturismo 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 PI 25X del 1977, "replicata" da una sua versione gigante, un modello fuori scala di 4 metri di altezza in vetroresina e vernice rossa.

Tra i pezzi più rari conservati al Museo Piaggio ci sono senz'altro alcuni esemplari di Vespa da record e da corsa: veicoli unici, tra i quali spiccano la Vespa Siluro (una 125 a cilindri contrapposti con la quale Mazzoncini conquistò il record mondiale sul chilometro lanciato nel 1951) e la Vespa Monthéry (una 125 che nel 1950 conquistò 17 record del mondo in 10 ore sull'omonimo circuito francese), senza dimenticare la Vespa Sei Giorni (con la quale la squadra Piaggio vinse nel 1951 ben 9 medaglie) e le Vespa 98 e 125 corsa e circuito.

Una vera curiosità è la Vespa Alpha, veicolo fuoriserie realizzato per la produzione del film Dick Smart, Agente 2007 del 1967, che nella finzione scenica poteva trasformarsi in elicottero e sottomarino. Un capitolo a parte meritano le due Vespa destinate a uso militare: la Vespa 150 T.A.P., destinata alla Armée Française e armata con un cannone anticarro senza rinculo da 75 mm e il prototipo di Vespa Militare 125 del 1964, progettata per il Ministero della Difesa italiano.

La collezione del Museo è arricchita da quei prodotti che hanno accompagnato il successo dell'azienda nel settore della mobilità individuale dal 1946 in poi: l'Ape (di cui sono conservati alcuni esemplari, tra i quali spicca il Cassone del 1953, il Calessino del 1956, il Pentarò versione "antincendio" del 1962 e una bellissima versione "carretto siciliano" interamente dipinta a mano), i ciclomotori (dal prototipo del 1955 al Ciao del 1967), la Vespa 400 (una piccola automobile che Piaggio produsse dal 1957 al 1961 negli stabilimenti in Francia dell'ACMA) e il Moscone ("la Vespa del mare", motore fuoribordo del 1949).

Un'apposita area del Museo, infine, è dedicata alla Collezione Gilera, storica azienda produttrice di motociclette di Arcore, acquisita da Piaggio nel 1969. La collezione comprende pezzi assai preziosi, a partire dalla prima moto costruita da Giuseppe Gilera nel 1909 (la VT 317), passando per la Rondine "carenata" del 1937 (la cui carriera sulle piste è costellata da molti record), la 500 Saturno Sport (progettata nel 1940 da Giuseppe Salmaggi), la 500 Saturno Sanremo, la 125 e 175 Bicilindrica e la 500 Quattro cilindri, solo per citarne alcune.

Dalla sua apertura, nel 2000, il Museo Piaggio ha avuto più di 360.000 visitatori, con un continuo aumento fino ad arrivare ad una stima record di chiusura del 2013 di oltre 40.000 persone. Esso è quindi fra i 5 musei d'impresa più visitati in Italia. Il Museo è gestito dalla Fondazione Piaggio, una Onlus a partecipazione mista pubblica e privata (Piaggio & C. S.p.A.,

the 1955 Vespa GS 150cc; the 1963 Vespa 50cc (known to all 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 PI 25X, "replicated" in a giant version, an out of scale model 4 meters in height in fiberglass and red varnish.

Amongst the rarest exhibits displayed at the Piaggio Museum are some examples of record breaking and racing Vespas: unique vehicles such as the Vespa Siluro (a 125cc opposed cylinders with which Mazzoncini beat the world record in the flying kilometer in 1951) and the Vespa Monthéry (a 125cc that in 1950 broke 17 world records in 10 hours on the French circuit with the same name), without forgetting the Vespa Sei Giorni (Six Days) (with which the Piaggio team won no less than 9 medals in 1951) and the Vespa 98cc and 125cc race and track.

An amusing exhibit is the Vespa Alpha, custom-built for the production of the film Dick Smart, Agent 2007 in 1967, which in the film would turn into a helicopter or a submarine. A special mention goes to the two Vespa's produced for military use: the Vespa 150 T.A.P., produced for the Armée Française and armed with a 75mm anti-tank cannon without recoil and the Vespa Militare 125 produced in 1964, designed for the Italian Defense Ministry.

The Museum's collection is enriched by the products that have made the success of the company in the personal transport sector from 1946: the Ape (of which various models are displayed, including the 1953 Cassone, the 1856 Calessino, the "fireproof" version of the Pentarò launched in 1962 and a beautiful version of the entirely hand painted "Sicilian cart"), the mopeds (from the 1955 prototype to the Ciao introduced in 1967), the Vespa 400cc (a small car that Piaggio produced from 1957 to 1961 in the ACMA plant in France and the Moscone ("the Sea Vespa", outboard motor launched in 1949).

A special part of the Museum, finally, is dedicated to the Gilera Collection, historic motorcycle manufacturers of Arcore, bought by Piaggio in 1969. The collection includes some very precious exhibits, from the 1937 "faired" Rondine (which had a huge success on the tracks with record breaking feats), the 500cc Saturno Sport (designed in 1940 by Giuseppe Salmaggi), the 500cc Saturno Sanremo, the 125cc and 175cc Two cylinder and the 500cc Four cylinder, just to mention a few.

Since its inauguration in 2000, the Piaggio Museum has welcomed more than 300.000 visitors, recording a constant increase which reached a record 40,000 visitors in 2011. It is amongst the first five most visited industrial museums in Italy.

The Museum is run by the Piaggio Foundation, a non-profit organization of joint public and private ownership (Piaggio & C. S.p.A., Municipality of Pontedera, Province of Pisa) founded in 1994.

The Foundation 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.

Comune di Pontedera, Provincia di Pisa) nata nel 1994.

La Fondazione è un luogo di promozione culturale estremamente vivo e dinamico dove convivono mostre d'arte, convegni, incontri ed eventi culturali, spettacoli musicali, di danza e di moda.

Nell'ambito di queste attività, la Fondazione organizza e ospita, nella sala dedicata alle esposizioni temporanee, mostre di artisti del calibro di Giorgio De Chirico, Enrico Baj, Giorgio dal Canto, Dario Fo e Franca Rame, Giampaolo Talani, Giuliano Ghelli, Ugo Nespolo, e promuove periodicamente il lavoro di giovani artisti emergenti. Ogni anno, infine, dedica una grande mostra a Piaggio e a vari aspetti della sua storia: da ricordare, in particolare, la mostra La Vespa e il Cinema, che alla fine del 2010 ed agli inizi del 2011 ha attirato una folla di visitatori anche grazie alle serate di proiezione di film con la partecipazione di attori noti al grande pubblico come Alessandro Gassman, Massimo Ghini, Giorgio Faletti, Giorgio Panariello, Beppe Fiorello, Jerry Calà e Ugo Dighero. Da citare anche la grande mostra dedicata all'inventore della Vespa dal titolo Corradino d'Ascanio. Uomo Genio Mago Mito inaugurata nel novembre 2011 alla presenza di Luca Zingaretti che interpretò d'Ascanio in una lettura scritta per lui dallo sceneggiatore pisano Mario Cristiani. Nel 2012 il Museo ha tra l'altro organizzato in collaborazione con la Maison Gattinoni la mostra La Vespa e la tivù. Il made in Italy è di moda a cura di Stefano Dominella che ha riscosso grandissimo successo di pubblico. Per il 6 dicembre 2013 è attesa la grande mostra Passaggio in India. A Gateway to Piaggio.

Nel progetto culturale promosso dalla Fondazione, svolge un ruolo di primaria importanza anche l'Archivio Storico Piaggio, che conserva la documentazione relativa alla storia della Piaggio dalle sue origini fino ai giorni nostri, in tutte le sue attività e in tutti i suoi settori. Nelle carte rivivono persone e situazioni, che hanno scritto la storia della motorizzazione, del design, della comunicazione, della fotografia e del tessuto socio-economico dell'Italia. Composto da circa 5.000 filze e tuttora in continuo ampliamento, l'Archivio Storico consente la consultazione del suo patrimonio a quanti vogliono approfondire la ricerca su una delle realtà industriali più importanti in Europa.

Within these activities, the Foundation organizes and hosts art exhibitions in the Temporary Exhibitions hall dedicated to artist of the caliber of Giorgio De Chirico, Enrico Baj, Giorgio dal Canto, Dario Fo and Franca Rame, Giampaolo Talani, Ugo Nespolo, and periodically promotes the work of young up and coming artists. Finally, every year the museum dedicates an important exhibition to Piaggio and to the various aspects of its history: worth a particular mention is the La Vespa e il Cinema (The Vespa and the Movies) exhibition which attracted a vast public between the end of 2010 and the beginning of 2011, also thanks to the program of film screenings attended by popular actors like Alessandro Gassman, Massimo Ghini, Giorgio Faletti, Giorgio Panariello, Beppe Fiorello, Jerry Calà and Ugo Dighero. Another exhibition worth highlighting is the one dedicated to the inventor of the Vespa, Corradino d'Ascanio. Uomo Genio Mago Mito (Corradino d'Ascanio, Man, Genius, Magician, Myth) inaugurated in November 2011, attended by Luca Zingaretti who played the role of d'Ascanio in a reading written especially for the occasion by screenplay writer Mario Cristiani.

The "Antonella Bechi Piaggio Historical Archive" also plays a fundamental role in the cultural project promoted by the Foundation, as it has preserved a wealth of documentation pertaining to the history of the Piaggio adventure, from its origins to the present day, in all its activities and sectors. The documentation in the Archives brings to life the people and situations that made the history of motorization, of design, communication, of photography and of Italy's socio-economic fabric. Consisting in about 5,000 files, and still growing, the Historic Archive is open for consultation to whoever is interested in researching one of the most important industrial enterprises in Europe.



Passaggio in India. A Gateway to Piaggio

La Fondazione Piaggio inaugurerà il prossimo 6 dicembre una grande mostra dal titolo Passaggio in India. A gateway to Piaggio, che chiuderà il 15 febbraio 2014.

La mostra intende accompagnare il visitatore in un vero e proprio viaggio multisensoriale (con immagini, suoni, colori e profumi) attraverso la cultura e la società indiane, conducendolo al tempo stesso alla scoperta della storia e dello sviluppo della presenza di Piaggio e dei suoi prodotti più celebri (Vespa e Ape) sul mercato del subcontinente, dagli anni '60 ad oggi. Un "tunnel" immersivo condurrà il visitatore lungo una strada indiana sapientemente ambientata, le cui sensazioni saranno ricostruite grazie alle suggestive fotografie di Fabrizio Sbrana. Per ricordare i molti viaggiatori che in diverse epoche hanno scelto di viaggiare attraverso l'India con Vespa o Ape (da Patrignani a Brovelli, da Bettinelli a Caeran), lungo la "strada" saranno esposti alcuni veicoli protagonisti di queste avventure. Un'area a parte permetterà poi di "visitare" un interno di abitazione indiana, con l'esposizione di manufatti, oggetti d'arte e artigianato tradizionale. Apice di questa sezione sarà una stanza ovale con proiezioni "emozionali" realizzate in collaborazione con MB Vision, leader nella realizzazione di realtà multimediali, che daranno conto di una delle più importanti espressioni della cultura e della società indiane, il cinema, indagato nella specifica chiave di lettura della presenza di Vespa e Ape (grazie a una selezione di scene a cura dell'Associazione "Occhi di Ulisse" e degli organizzatori del Festival di cinema indiano "River to River").

Il clima del cinema indiano sarà ricostruito attraverso un apposito allestimento di carattere scenografico

Quaderni della Fondazione Piaggio

Dal 1995 la Fondazione Piaggio si è dotata di una pubblicazione periodica, i «Quaderni della Fondazione Piaggio», che ospitano gli atti dei convegni, dei seminari e delle conferenze, il resoconto dei dibattiti e delle tavole rotonde promosse dalla Fondazione. Essi sono dunque testimonianza viva della feconda attività culturale della Fondazione, attraverso la pubblicazione di testi selezionati relativi agli eventi organizzati e ospitati dal Museo Piaggio "Giovanni Alberto Agnelli" nel corso dell'anno. Ogni numero è corredato da un inserto fotografico che commenta visivamente le iniziative della Fondazione, le mostre d'arte e la ricchezza documentaria dell'Archivio storico "Antonella Bechi Piaggio".

Grazie a una distribuzione mirata e capillare, i «Quaderni» raggiungono le principali biblioteche italiane e un gruppo selezionato di personalità e istituzioni del mondo culturale, museale e delle Fondazioni d'impresa, garantendo alle attività della Fondazione e ai testi pubblicati la massima visibilità.

Since 1995, the Piaggio Foundation has availed itself of a periodic publication, "Quaderni della Fondazione Piaggio", in which one can find the documents of the conventions, seminars and conferences and the minutes of the debates and round tables promoted by the Foundation. These are, therefore, a vivid testimony of the prolific cultural activities of the Foundation, disseminated through the publication of selected contributions to the events which were organized and hosted by the "Giovanni Alberto Agnelli" Piaggio Museum, in the course of the year. Every edition comes with a photographic supplement that visually describes the Foundation's initiatives, the art exhibitions and the wealth of documentation of the "Antonella Bechi Piaggio" Historical Archive. A targeted and capillary distribution ensures that the "Quaderni" are delivered to the main Italian libraries and a selected group of personalities and institutions of the cultural world, of various museums and enterprise Foundations, guaranteeing the Foundation's activities and the published texts the maximum visibility.



Nell'edizione del 1992 del libro "La speranza progettuale" Tomás Maldonado, denunciando il venir meno di una tensione etica nella progettazione, si chiedeva "se fosse possibile continuare a progettare senza il sostegno di una prospettiva ideale di riferimento". Da allora sono passati più di venti anni, sono cresciuti i problemi sociali, il mondo ci appare lacerato da mille conflitti e fragile di fronte all'aggressività della tecnica. Gli attuali processi di globalizzazione hanno proposto ed imposto un modello di sviluppo che, insensibile al crescente degrado ambientale ed agli squilibri sociali che esso determina, riconosce nel profitto economico l'unica misura della propria efficacia e, allo stesso tempo, individua nella tecnica lo strumento per la propria affermazione. I problemi che Maldonado ha posto in evidenza con forza negli anni '80 e '90 li ritroviamo ad oggi tutti presenti e aggravati. Il design si dimostra impreparato ad individuare percorsi progettuali e soluzioni credibili a problemi che sono sempre più complessi e articolati, che per essere affrontati in modo efficace richiedono il contributo e la sinergia tra competenze e saperi diversi. Un inquieto e provvisorio adattarsi al contingente sembra prevalere sulla ricerca di alternative al crescente degrado sociale ed ambientale. Ma questa condizione di rinuncia al cambiamento non può appartenere al mondo della scuola e ancor meno ad una scuola di progettazione, che deve necessariamente mantenere nel proprio orizzonte una prospettiva ideale di riferimento che dia un senso etico alle proprie scelte; questo perché sia la formazione che la progettazione esprimono qualità solo entro una cornice di valori che siano di oggettiva importanza per l'uomo e per la società: primi fra tutti i doveri di solidarietà, di garanzia di equilibrio sociale, di tutela del patrimonio naturale, di valorizzazione delle identità culturali. Sebbene l'esperienza didattica dell'ISIA di Firenze sia nota soprattutto per il gran numero di prodotti realizzati dall'Istituto in collaborazione con le principali aziende del design italiano, il suo primario obiettivo formativo è stato sempre lo sviluppo di un "pensiero umanistico" che permetta agli studenti di

In the 1992 edition of his book "La speranza progettuale", which denounced the lack of an ethical tension in project making, Tomás Maldonado wondered "whether it is possible to continue making projects without the support of an ideal of reference for the future". Twenty-one years have gone by since then and social problems have increased; the world now seems to be lacerated by a thousand conflicts and also defenceless against technological aggressiveness. The processes of globalisation of the present day have proposed and also imposed a model of development that, while unaffected by the increasing deterioration of the environment and the social imbalances it causes, recognises economic profit as being the only way of measuring its personal efficiency and, at the same time, identifies technology as being the instrument for its personal success. The problems that were so forcefully posed by Maldonado in the 1980's and 1990's are still present today and are now, if anything, worse. Design shows itself unprepared to single out credible project-making paths and solutions to problems that are increasingly complex and articulated and that, if they are to be tackled efficiently, request a contribution and synergy between different skills and areas of learning. An uneasy and temporary form of adaptation to this problem seems to prevail over a search for an alternative to this growing social and environmental decline. However a condition that renounces change cannot exist in the world of education and even less so in a school of design, which must necessarily keep an ideal reference prospect in its horizons to give any ethical sense to its choices; this is because both training and project making can only express quality within a objectively important framework of values for man and society: these include, first and foremost, the duty of promoting solidarity, guaranteeing social equilibrium, protecting the natural heritage and enhancing cultural identities. The Florence ISIA teaching experience is known above all for the large number of products that the Institute has carried out in collaboration with some of the most important business enterprises in Italian design; however the main aim in the tuition has always been the development of a "Humanistic way of thought" that allows the students to understand the cultural transformations in



il mercatale
**MERCATO
COPERTO**
DEGLI AGRICOLTORI

SCOPRIRE, COMPRARE, MANGIARE

Comunicazione di un farmer's market



Il primo
SUV SPORT
UTILITY
VEHICLE

WWW.BECYCLE.COMUNE.FI.IT

comprendere le trasformazioni culturali in atto e di interpretare in modo coerente la domanda sociale. Questa dimensione "umanistica" del sapere, che vede nella ricerca la sua essenza metodologica, configura la conoscenza come principale risorsa per il design. Una visione coerente con l'obiettivo indicato dai Capi di Stato dell'Unione Europea che in occasione dell'incontro di Lisbona del 2000 - conosciuto come "Strategia di Lisbona"

- hanno individuato proprio nella "conoscenza" il principale requisito per rendere l'economia europea competitiva nel mercato globale e, al tempo stesso, rispettare i principi fondamentali di solidarietà sociale e di tutela dell'ambiente naturale. Alla luce di questi ambiziosi obiettivi, l'ISIA intende sperimentare un rinnovato modello didattico, orientato alla ricerca e all'innovazione tecnologica e formale dei prodotti industriali e della comunicazione, ponendo attenzione alle problematiche sociali e ambientali. Va sottolineato che la qualità dei risultati raggiunti, testimoniata dai numerosi premi e riconoscimenti internazionali ricevuti dall'Istituto, è frutto, oltre che della costante passione di studenti e docenti, di una concezione interdisciplinare della didattica. Così com'era nella "bottega rinascimentale" l'ISIA vuole proporsi come "luogo" in cui interagiscono conoscenze e competenze specialistiche, perché solo attraverso la ricomposizione dei saperi è possibile rapportarsi con la complessità del reale.

progress and to interpret social needs in a coherent manner. This "Humanistic" dimension of learning, whose methodological essence is rooted in research, sees knowledge as the principal resource of design. A view that is coherent with the objectives indicated by the Heads of State of the European Union during the summit in Lisbon in the year 2000 (known as the "Lisbon Strategy"), when precisely "knowledge" as detected as being the principal requisite for helping the European economy to become competitive in global markets while, at the same time, respecting the fundamental principles of social solidarity and the protection

of the natural environment. In the light of this ambitious strategy, ISIA intends experimenting an innovative didactic formula in the direction of research and innovation, aiming to operate in the technological and formal innovation of industrial products and communication, while paying particular attention to social and environmental problems. Here we should stress that the quality of the results obtained so far, testified by the numerous international awards and acknowledgements received by the institute, is not only the result of the constant enthusiasm of the students and teachers, but also of an interdisciplinary conception of education. ISIA aims to propose itself as a "place" that in some way resembles the ancient "Renaissance workshops"; in other words, a place where knowledge and specialist skills are combined as, only through the re-composition of learning, can we relate to the complexity of reality.

Nella pagina precedente

"Scoprire, comprare, mangiare."
Comunicazione di un farmer's market"
Studentessa Giulia Bianchi
Tesi di II livello in Design della
Comunicazione
A.A. 2012-13

Be.Cycle - campagna di comunicazione a
favore della mobilità sostenibile"
Studenti Daniele Dominici, Marco Beni e
Francesca Filippini
Tesi di I livello in Disegno Industriale
A.A. 2012-13

A lato

"Playd - nuova concezione dell'audio
trasportabile"
Studenti Fabio Bonini e Francesco Puccinelli
Tesi di II livello in Design del Prodotto
A.A. 2011-12

Nella pagina accanto

"mii - Made in Italy Social Shop"
Studentessa Marta Pacini
Tesi di II livello in Design
della Comunicazione
A.A. 2012-13



Fabio Bonini - Francesco Puccinelli

!PLAYD



Pont-tech e Cerfitt

A cura di / Written by
Giuseppe Pozzana
Direttore Pont-tech

Elisa Montanarini
Pont-tech



PONT-TECH è una Società consortile a prevalente capitale pubblico costituita nel 1996 per sostenere processi di ricerca industriale e trasferimento tecnologico. Dal 2005 Pont-Tech gestisce per conto del Comune di Pontedera il CERFITT, il Centro di Ricerca e Formazione sull'Innovazione e il Trasferimento Tecnologico, e sulla base di un'esperienza pluriennale, eroga a imprese innovative servizi di Incubazione (supporto allo sviluppo di start-up) e di Accelerazione (supporto gestionale e strategico per imprese già avviate). CERFITT è una struttura, posizionata nel cuore di Pontedera, che fornisce servizi ad elevato valore aggiunto che vanno dall'utilizzo di moduli per ufficio alla consulenza per lo sviluppo del Business Plan (BP) e la formazione imprenditoriale, dal networking con altre imprese al monitoraggio dei finanziamenti, in un sistema di opportunità e di servizi integrati che comprendono anche servizi di laboratorio, test caratterizzazione di materiali.

La Regione Toscana ha promosso la "Rete Regionale del sistema di incubazione di impresa" accreditando le strutture che soddisfano specifici requisiti qualitativi e quantitativi, e tra queste è compreso sin dall'inizio l'Incubatore del CERFITT. Tramite la Rete Regionale, dal 2011 si è introdotta la possibilità di poter accedere all'Incubatore attraverso un percorso di preincubazione (in pratica un supporto professionale tramite consulenti qualificati volto a definire e sviluppare il Business Plan).

Dopo quasi 3 anni dall'avvio del percorso di preincubazione il bilancio dell'esperienza maturata è sicuramente positivo e i risultati ottenuti confermano la qualità del lavoro svolto: sono stati affiancati ben 29 gruppi di proponenti di cui 13 sono stati successivamente sostenuti nell'elaborazione finale del BP, portando alla costituzione di 11 nuove imprese. Di queste

Pont-Tech is a consortium with mainly public capital founded in 1996, that supports innovation and is active in the promotion of the integration of research, business and the market. Since 2005 Pont-Tech manages the CERFITT: Centre of Research and Training in Technologic Innovation and Technology Transfer – owned by the Municipal Council of Pontedera - and, based on many years of experience, Pont-Tech provides services of Incubation to Innovative enterprises (support to the development of start-up) and Acceleration Services (managerial and strategic support to firms already under way). CERFITT is a facility, situated in the heart of Pontedera, that provides services of high added value, ranging from the use of office forms to consultancy for the development of a Business Plan and entrepreneurial training, from networking with other companies to financing monitoring, in a system of opportunities and integrated services: laboratories services; test; characterization of materials.

The Tuscany Region has recently promoted the "Regional Network of the business incubator system", accrediting those facilities that satisfy specific the qualitative and quantitative requirements: among these is included from the beginning CERFITT Incubator, which obtained such accreditation with Decree 5019 of 12th October 2010. In the same context, in 2011 the possibility was introduced of accessing the Incubator through a pre-incubation procedure (in practice, professional support through qualified consultants for the definition and development of a Business Plan).

After nearly three years since the start of the pre-incubation process, an assessment, even if provisional, can be made of the experience and the results achieved certainly confirm the quality of the work done: so far 29 groups of proponents have received support, 13 of which subsequently aided in the final drawing up of the Business



2 si sono classificate ai primi posti delle ultime edizioni della Startup Toscana (competizione tra BP) mentre 7 hanno potuto usufruire di un finanziamento pubblico per l'avvio dell'impresa. PONT-TECH inoltre, ricopre un ruolo strategico nel sostenere la competitività del sistema produttivo della Provincia di Pisa, nello stimolare lo sviluppo sostenibile e nel promuovere il trasferimento tecnologico non soltanto favorendo la nascita di nuove realtà imprenditoriali, ma anche sostenendo i processi innovativi nelle imprese esistenti. In particolare si occupa di individuare e promuovere nuove filiere di ricerca nell'ambito del tema "Technology and Quality of Life" basate su nuove opportunità tecnologiche che potrebbero avere forti potenzialità di sviluppo nell'area. I progetti nei quali Pont-Tech è coinvolta riguardano le seguenti Filiere e relativi progetti:

Idrogeno e tecnologie collegate –progetti pilota sull'idrogeno di Pont-Tech in partnership con Università ed imprese, finanziati dalla Regione Toscana: "SAVIA" (Sistema di Alimentazione di Veicoli a Idrogeno e Ammoniaca), "H2 filiera idrogeno" e "NanocatGeo". Attuazione di un Protocollo d'intesa con la Regione Toscana et al. per attività di R&S nel campo dell'Idrogeno e delle tecnologie correlate. Rappresentanza della Toscana nel network comunitario "Hydrogen Fuel Cells and Electro-mobility in European Regions (HyER)". Riciclo delle plastiche miste - Primo e unico in Italia, il progetto "Pro-Plasmix", realizzato da Pont-Tech con il cofinanziamento della Regione Toscana e grazie alla collaborazione e al contributo di REVET, ha reso possibile la trasformazione in manufatti industriali delle plastiche eterogenee provenienti dalla raccolta differenziata e altrimenti destinate alla termovalorizzazione. Scienze della Vita - Biotecnologie, Farmaceutica, Medical Device- Pont-Tech partecipa alla gestione del Polo di

Plan, leading up to the formation of 11 new enterprises. Of these companies, two are listed at the top of the last editions of the Startup Tuscany (competition between BP) while seven companies were able to benefit from public funding for startup of the enterprise. But the role of Pont-Tech is not limited to providing a physical space for start-up enterprises, Pont-Tech plays a key role in the implementation of a local "Knowledge economy" in Pisa Province, with the aim of promoting and facilitating industrial research and the exchange of technological know-how.

Pont-Tech, specifically, focuses on identifying and promoting new lines of research within the theme "Technology and Quality of Life" based on new technological opportunities that could have strong development potential in the area.

The projects in which Pont-Tech is involved relate to the following Sectors and its projects:

Hydrogen and related technologies – Pont-Tech participated in pilot projects on hydrogen technology in partnership with Universities and Companies co-funded by Regione Toscana: "SAVIA" (Vehicle Power Systems from Hydrogen and Ammonia) and "NanocatGeo" (New Nanostructured Catalyzer to Generate Hydrogen from Wind Energy)".

Furthermore a memorandum of understanding has been signed by Pont-Tech together with the local regional Government to promote and sustain activities in the field of hydrogen and related technologies. Pont-Tech represents Regione Toscana in HyER, the European association for "Hydrogen Fuel Cells and Electro-mobility in European Regions".

Recycling of mixed plastics - first and only in Italy, the "Pro-Plasmix", realized by Pont-Tech with the cofinancing of the Tuscany region

Innovazione "Scienze della vita" e supporta le imprese del settore in progetti di innovazione e di ricerca. Tra questi, il progetto MILoRDS (Minimally Invasive Laser Robotic assisted Diagnosis and Surgery) si pone l'obiettivo di realizzare un sistema robotizzato utilizzabile nell'area della diagnostica medica, della terapia e della chirurgia mini invasiva assistita da laser. Tale progetto intende mettere a punto dispositivi robotizzati rivolti alle metodiche chirurgiche mini invasive che impiegano tecnologie basate sul laser. Le aree per le quali sono state ipotizzate soluzioni a livello diagnostico, terapeutico e chirurgico, sono quelle dell'oftalmologia, delle ulcere cutanee e dell'urologia, aree tematiche dall'elevato impatto socio-economico.

Automotive: Pont-Tech partecipa al coordinamento di un Comitato Promotore Toscano grazie al quale nel 2014 si terrà a Pisa dopo 13 anni la "Small Engine Technology Conference (SETC)", importante evento di rinomanza mondiale sulle tecnologie motoristiche. In quest'ambito partecipa alle attività di MOVET un network toscano che raggruppa le principali Aziende, i Centri Servizi, le strutture Universitarie operanti in Toscana nel settore; ha curato l'organizzazione della 1st International Conference "Future Opportunities for Small Engine Technologies" che si è tenuta a Pontedera ed a Pisa il 25-26 Ottobre 2012 e della 2nd International Conference - Trends in Automotive Technologies and Mobility Concepts che si è tenuta a Calenzano (FI) il 24-25 Ottobre 2013.

PONT-TECH inoltre partecipa alla gestione di tre Poli di Innovazione: POLO Meccanica e Mezzi di Trasporto; POLO Scienze della Vita e POLO ICT e Robotica fornendo alle imprese dei diversi settori servizi qualificati a sostegno dei loro processi di crescita, innovazione e ricerca.

and thanks to the collaboration and contributions to REVET, made possible the transformation in heterogeneous plastics industrial artefacts from separate waste collection and waste-to-energy otherwise intended.

Life sciences-biotechnology, pharmaceutical, Medical Device-Pont-Tech supports companies in innovation projects and research, among them the MILoRDS project (Minimally Invasive Robotic assisted Laser Diagnosis and Surgery) that aims to achieve a robotic system can be used in the area of medical diagnostics, therapy and minimally invasive laser-assisted. The areas for which solutions have been suggested to diagnostic, therapeutic level and surgical, are those of Ophthalmology, urology and skin ulcers, areas of high socio-economic impact.

Automotive: Pont-Tech participates in the coordination of a Tuscan Promotion Committee which in 2014 will be held in Pisa after 13 years the "Small Engine Technology Conference (SETC)", an important event of world renown engineering technologies. In this area participate in the activities of a network that Tuscan MOVET brings together the leading companies, service centres, University facilities operating in Tuscany in the field; oversaw the Organization of the 1st International Conference "Future Opportunities for Small Engine Technologies" that was held in Pontedera and Pisa on 25-26 October 2012 and the 2nd International Conference-Trends in Automotive Technologies and Mobility Concepts that was held in Calenzano (FI) on 24-25 October 2013.

PONT-TECH, in addition, is actively involved in the management of three Innovation Centres, considered strategic for the competences and the relational network of society: CENTRE NUMBER 12: The Centre for Mechanics, Automotive and Transport Innovation; CENTRE OF LIFE SCIENCES and ICT CENTRE and ROBOTICS, providing businesses with qualified services in different sectors in support of their growth, innovation and research.

Palazzo Spinelli

L'Istituto per l'Arte e il Restauro

A cura di / Written by
Emanuele Amodei
Direttore Palazzo Spinelli
Catherine Burnett
Palazzo Spinelli



L'Istituto per l'Arte e il Restauro nasce il 23 marzo del 1978 come centro di formazione, specializzazione e aggiornamento professionale nel settore della conservazione e del restauro del patrimonio culturale mondiale, operando anche come centro di consulenza e restauro per conto di enti pubblici e privati. L'esperienza accumulata in 35 anni di attività, con oltre 1.000 corsi attivati, oltre 4.500 studenti diplomati e più di 15.000 interventi effettuati, lo definisce quale centro di eccellenza del settore, a livello nazionale e internazionale, capace di offrire una professionalità attenta alle esigenze del mondo del lavoro e costantemente aggiornata sulle moderne tecnologie e sulle nuove filosofie d'intervento.

L'Istituto organizza corsi professionali per Collaboratore Restauratore, riconosciuti dalla Regione Toscana. Prevedono un iter triennale in due fasi con un Biennio di formazione di base con rilascio della qualifica di Tecnico Qualificato in Restauro e un Anno di perfezionamento con rilascio di una seconda qualifica di Tecnico Esperto.

L'Istituto organizza anche corsi brevi di introduzione e di aggiornamento sui temi della Pittura a Olio, il Restauro del Vetro, le Tecniche di Integrazione Cromatica, il Consolidamento di Dipinti su tela, la Pulitura di Dipinti con Metodi non Tossici e Eco-Compatibili, la Tecnica dell'Affresco. I corsi estivi sono sui temi di Trompe l'Oeil, Restauro di Affreschi e di Pitture Murali, Restauro dei Reperti Archeologici, Restauro di Materiale Cartaceo, Restauro di Dipinti, Restauro di Opere Policrome e Dorate, Doratura, Disegno e Pittura, Restauro del Materiale Lapideo, Restauro di Metalli.

Centro di eccellenza nella conservazione e nel restauro

Ad oggi, l'Istituto, opera globalmente per la difesa del patrimonio culturale mondiale, sia attraverso la promozione e la gestione di iniziative finalizzate allo studio, alla conservazione, al restauro e alla valorizzazione dei beni storico artistici, sia

The Institute for Art and Restoration was founded on 23 March 1978 as a centre for training, specialisation and professional refresher courses in the field of world cultural heritage, conservation and restoration. It is also a consultancy and restoration centre for public authorities and private companies. The Institute has over 35 years experience and more than 4500 graduates. It has launched over 1000 courses and managed over 15000 restoration projects, thus establishing the school as a centre of excellence in its field, both on national and international level. It promotes business-oriented thinking in line with the requirements of the modern workplace and keeps its courses constantly up-to-date on modern technologies and new innovative methods.

The Institute organises professional courses providing the qualification of Collaborator Restorer, approved by the Region of Tuscany. The courses last three years and are divided into two phases: two-year basic training, which grants the qualification of Qualified Technician, and one-year specialisation, with the final qualification of Expert Technician.

The Institute also organises short courses and refresher courses on Trompe l'Oeil, Glass Restoration, Chromatic Integration Techniques, Consolidation of Paintings on Canvas, Cleaning Paintings with non-toxic and eco-friendly methods and Fresco Techniques. Summer courses are available on Trompe l'Oeil, Restoration of Frescos, Archaeological Artefacts, Paper, Paintings, Gilt and Polychrome Artworks, Gilding, Painting and Drawing, Ceramics and Stone, and Metal.

Centre of excellence for conservation and restoration

The Institute operates worldwide for the safeguarding of world cultural heritage by promoting and managing initiatives for the study, conservation, restoration and promotion of historical-artistic heritage. It collaborates with public authorities and private companies, the European Commission, UNESCO and Italian Foreign Ministry. These activities have contributed to the consolidation of Florence's strong image as a "world capital of art and restoration".



attraverso progetti realizzati in collaborazione con Enti pubblici e privati, con la Commissione Europea, l'Unesco e il Ministero degli Affari Esteri italiano. Questa intensa attività ha contribuito al consolidamento in ogni angolo del pianeta dell'immagine forte di Firenze come "capitale mondiale dell'arte e del restauro".

Formazione post lauream

L'Associazione No Profit Palazzo Spinelli nasce nel 1998 con l'obiettivo di contribuire alla difesa del patrimonio culturale mondiale tramite la promozione, l'organizzazione e la gestione di iniziative finalizzate allo studio, alla conservazione, al restauro, alla valorizzazione e alla fruizione dei beni storico e artistici. L'Associazione organizza dei Master in:

- Management dei Beni Culturali;
- Conservazione e Restauro dei Beni Storico-Artistici;
- Management degli Eventi Artistici e Culturali;
- Management degli Eventi dello Spettacolo;
- Tecnologie Integrate per i Beni Culturali;
- Design degli Allestimenti.

L'Associazione organizza anche dei corsi brevi di orientamento e perfezionamento in sui temi del Museo Accessibile, del Management Museale della Fotografia dell'Arte e dei Laboratori in Organizzazione di Eventi dello Spettacolo, e Organizzazione ed Allestimento di Mostre d'Arte.

Ad oggi opera in oltre trenta Paesi sia tramite azioni dirette alla formazione e all'aggiornamento di figure professionali attive nel settore della gestione dei beni culturali, nella conservazione e nel restauro, nel turismo culturale ed ambientale, e nell'organizzazione di eventi.

In particolare, l'Associazione è attualmente attiva nell'organizzazione, consulting e gestione di:

- corsi riconosciuti di formazione, specializzazione e

Post-graduate training

Palazzo Spinelli Non-Profit Association was founded in 1998 as a post-graduate centre for students and professionals working in the field of cultural and historic heritage with a specific but not exclusive focus on management and development.

The Association organises Master's courses in:

- Cultural Heritage Management
- Conservation and Restoration
- Exhibitions and Events Management
- Performing Arts Management
- Integrated Technologies for Cultural Heritage
- Exhibition Design

The association also organises short courses on Accessible Museums, Museum Management and Photography as well as Workshops on the Organisation of Performing Arts Events and the Organisation and Design of Exhibitions.

Palazzo Spinelli has a strong international vocation with operations in over thirty countries in cultural heritage management, conservation and restoration, cultural and environmental tourism and events organisation.

Palazzo Spinelli currently works on the organisation, consulting and management of:

- accredited training, specialisation and refresher courses in the fields of art, restoration and management of cultural heritage
- scientific research and investigation
- restoration campaigns archaeological digs, documentation and cataloguing projects
- restoration and conservation projects
- integrated proposals for the development of cultural tourism

aggiornamento nel settore dell'arte, del restauro e del management dei beni del patrimonio culturale;

- ricerche e indagini scientifiche;
- campagne di restauro, scavo archeologico, documentazione e catalogazione;
- interventi di restauro e conservazione;
- piani integrati di valorizzazione turistica e culturale;
- progetti per la realizzazione di attività formative;
- redazione e stampa di pubblicazioni e studi nel settore;
- azioni formative e di consulenza.

Palazzo Spinelli è una istituzione accreditata dalla Regione Toscana. Dal 2010 è anche membro dell'ELIA (European League of Institutes of the Arts) all'interno del quale è capofila del settore relativo alla Conservazione e al Restauro.

In questa prospettiva, Palazzo Spinelli fa sua la proposizione che insegnare significa non solo far crescere la coscienza umana, civile e culturale degli allievi nonché trasmettere conoscenze di base sempre più ampie ed un rigoroso sapere professionale, ma anche fornire altrettanto rigorosi strumenti per affrontare ed interpretare i cambiamenti che si determinano nella società e nel mondo del lavoro.

- projects for the realisation of training activities
- editing and printing of sector-specific publications and studies
- organisation of conferences and thematic meetings
- training and consulting services

Palazzo Spinelli is an accredited institution of the Tuscan regional authority. Since 2010 it has also been a member of ELIA (European League of Institutes of the Arts), and leads the League's Conservation and Restoration section.

Palazzo Spinelli promotes the idea that teaching does not just have an affect on the human, civil and cultural conscience of students, but also serves to transfer essential, wide-ranging knowledge and professional awareness as well as providing the skills to recognise and adapt to our changing society and business world.



Attraversamenti Creativi Corrispondere

A cura di / Written by
Laba Firenze
Libera Accademia di Belle Arti

La creatività è uno stile di pensiero che si esprime in processi mentali caratteristici. Proceede essenzialmente per associazioni tra idee, concetti, fatti, e dà origine a idee e concetti nuovi, invenzioni, scoperte: insomma, a risultati tanto originali quanto efficaci. Non è semplice dare una definizione sintetica e non riduttiva della creatività: la capacità di produrre pensiero creativo, come quella di comunicare o di apprendere, è una meta competenza, cioè un'abilità trasversale, che può essere applicata a campi diversi. Il buon design è prima di tutto design dell'idea, in quanto 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. Un nuovo prodotto non può limitarsi ad essere il risultato di una giusta combinazione di valori estetici e funzionali, ma ha senso di esistere solo se ha realmente qualcosa da raccontare; deve essere in grado di comunicare da sé il senso della propria esistenza e della propria funzione.

Il gesto diventa stimolatore di nuove idee in quanto ci offre la possibilità di disegnare un oggetto partendo dal movimento insito in esso; allo stesso modo, a livello di modalità progettuale, diviene un nuovo, inedito pretesto per avvicinarsi al progetto. Porre l'attenzione ai gesti è risultato fondamentale anche per capire le modalità di utilizzo dell'oggetto, in particolare quei modi naturali e istintivi, compiuti senza consapevolezza. Non ultimo il gesto rappresenta un modo intimo, semplice e discreto per interagire con gli oggetti. Corrispondere diviene azione attiva, specificando che creatività significa capacità di produrre nuove idee, inoltre, il dizionario conferma che l'atto creativo è preliminare all'atto di innovare (cioè di trasformare introducendo sistemi o metodi nuovi, De Mauro). La creatività (fenomeno mentale) precede sempre l'innovazione (fenomeno economico, sociale e culturale) generando idee che, una volta comunicate, condivise e adottate dalla collettività, sviluppano innovazione. Spiegando che la capacità creativa produce invenzioni, il dizionario sottolinea che la creatività si può applicare indifferentemente alle arti, alle scienze o alla tecnologia. Sia a ciò che di nuovo produciamo che al modo (nuovo) in cui produciamo qualcosa, quindi una rivoluzione che rompe ogni attesa stilistica. Da questo quadro teorico è chiaro

Creativity is a way of thinking that is expressed in characteristic mental processes. It proceeds primarily through associations between ideas and facts and gives rise to new concepts. The ability to produce creative thinking, as that of communicating or learning, is a cross-functional ability that can be applied to different fields. Good design is first of all the design of an idea based on the interaction between disciplines: it experiments with languages and becomes the message. It makes sense for a new product to exist only if it really has something to tell.

Movement stimulates new ideas because it offers the possibility of designing an object starting from its inherent movement and it is also crucial to understand how to use the object. Creativity (mental phenomenon) is the ability to produce new ideas and always precedes innovation (economic, social and cultural phenomenon), generating ideas that, once shared and adopted by the community, lead to innovation. Creativity can be applied to art, science or technology; to new things we produce and to the way (new) we produce something. From this theoretical framework it is clear how much of a social fact knowledge is; it is not coincidental that the only true superior cognitive ability that man has compared to animals is language and language is thought. Creative thinking consists of addressing problems based on solid knowledge and the adoption of new perspectives, with the aim of finding innovative solutions. Choice is not born to end a practice, but experience itself is the truce, sought to stop ideas and concepts. The goal is to modify a course but this happens only if you have the necessary conditions, a developing environment. For this is an attempt and the outline of an ongoing project. The intention of this quest is not to react to everything but to interact during the design phase. The question is: how does this wealth of experience fit in a dimension (like the one we are experiencing) characterised by the presence of information technology? What value does it have now? How do we use this experience and, most importantly, how do we modernise it? As demonstrated, the advent of the new accompanies artefacts by perfecting their functions but also by recovering and updating certain content that appears obsolete.

quanto la conoscenza sia un fatto sociale, non a caso l'unica vera capacità cognitiva che l'uomo ha in più rispetto agli altri animali è il linguaggio. Vygotskij disse che il linguaggio non è uno strumento del pensiero, il linguaggio è il pensiero. Quindi la nostra capacità di pensare è già per sua stessa natura un fatto sociale.

Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti a partire da solide conoscenze, ma adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. 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. Un'idea che funziona -in qualsiasi ambito, compreso quello delle arti- è un seme che ha la capacità di germogliare e che, germogliando, crea un ambiente adatto alla diffusione di altri semi, che a loro volta germoglieranno. La scelta non nasce per concludere una pratica, ma è esperienza stessa la tregua, cercata per fermare idee e concetti; così tale progetto diviene esempio diverso e dialettica a confronto per una possibile varietà di circostanze. Il pensiero che spinge questo tentativo è di modificare un percorso e renderlo evidente, ma non attraverso una conclusione, ma cercando di disporre una quotidiana rappresentazione di un'essenza. Tale questa da soffermarsi solo se si dispone di un tessuto che cresce e si forma, e solo se si è in attesa questo può interagire e il tentativo si presenta installandosi in un accumularsi di luoghi e sensazioni. Per questo è un tentativo, ma è anche la traccia di un progetto in divenire. L'intenzione di questa ricerca non sta nel reagire a tutto, ma interagire nel disegno più vasto del progettare. La domanda è: come si colloca questo bagaglio di esperienze in una dimensione (quella che stiamo vivendo) caratterizzata dalla prepotente presenza della tecnologia informatica? Che valore ha, adesso? Come utilizzare quell'esperienza e, soprattutto, come attualizzarla? Perché, come è stato dimostrato, l'avvento del nuovo accompagna gli artefatti attraverso una strana simbiosi fatta di un accrescimento delle capacità funzionali, ma anche di un recupero di certi contenuti che, solo apparentemente, appaiono desueti. Evolvendoli però.



La Cina e la Toscana: due realtà molto diverse per cultura, economia, istituzioni, dimensione

A cura di / Written by
Associazione Toscana Cina Insieme



Ma si tratta anche di due mondi che hanno iniziato a condividere interessi ed obiettivi comuni e hanno trovato nel tempo momenti e motivi di incontro e di scambio a vari livelli. Sono sempre più numerose le imprese toscane che vedono nella Cina un importante mercato di sbocco per i propri prodotti ed una location ideale per le proprie attività produttive. Crescono in maniera significativa i giovani cinesi che scelgono la Toscana come luogo ideale per la propria formazione universitaria e per l'acquisizione di competenze professionali di alto livello. Anche a livello istituzionale si moltiplicano gli accordi tra realtà locali volti a collaborazioni di lungo periodo.

In questo contesto di così vivace interscambio, l'Associazione Toscana-Cina Insieme si propone di contribuire con le proprie iniziative ad alimentare questo interesse fra i due territori offrendo

opportunità di incontro volte alla conoscenza e all'integrazione reciproca.

L'Associazione è aperta a tutti coloro interessati al mondo cinese ed al suo rapporto con la realtà toscana e che vogliono contribuire con le proprie idee e con la propria attività allo sviluppo delle relazioni tra i due Paesi.

L'Associazione è nata nell'ottobre del 2005 in un periodo caratterizzato da particolare fervore nei rapporti tra la Toscana e la Cina: nel maggio 2004 il primo ministro cinese Wen Jiabao venne in visita ufficiale in Toscana e qualche mese più tardi, dicembre 2004, in occasione della visita ufficiale a Pechino dell'allora Presidente della Repubblica Carlo Azeglio Ciampi, la Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa e la Chongqing University stipularono

un accordo di cooperazione scientifica. Fondamentale fu il sostegno dato a tale accordo dai partner aziendali Piaggio, dal suo partner industriale cinese Zongshen, dalla Banca Intesa ai quali si è unita, nel dicembre 2006, Finmeccanica.

Da ricordare la costituzione di due presenze stabili, cinese in Italia (l'Istituto Confucio di Pisa) ed italiana in Cina (l'Istituto Galileo Galilei che hanno permesso di stabilire una qualità di relazioni ottimale. Possono essere soci dell'Associazione Toscana-Cina Insieme le persone fisiche (Soci Individuali), le associazioni, le fondazioni, le Università, gli Enti Locali, le società e gli altri Enti, pubblici o privati (Soci Istituzionali), ovunque residenti.

Le attività

Il premio di laurea

Questa iniziativa è giunta alla quarta edizione ed è dedicata al ricordo di Tommaso Fanfani, convinto sostenitore

particolare rilievo ideati e gestiti con partner autorevoli.

Nel 2009 l'Associazione ha collaborato alla realizzazione dell'evento "Storie di successo toscane in Cina", in collaborazione con la Fondazione Italia Cina e realizzato presso la sede di Toscana promozione.

Nel novembre 2010 l'Associazione ha collaborato alla realizzazione del workshop internazionale "Economic Development and Regional Differentiation in China: Trends and Opportunities" tenutosi a Firenze, nell'ambito della China and Italy Cooperation Forum on Technology and Innovation 2010 (CITI). Il workshop è stato realizzato in collaborazione con Toscana Promozione, Regione Toscana, Irpet, Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa, Università di Firenze, Chongqing University, Regional Studies Association.

Inoltre sono stati realizzati:

- un ciclo di seminari in collaborazione con Confindustria Toscana;



dell'associazione e di questa iniziativa in particolare, che aiutò a disegnare e promuovere. Si rivolge a laureati e dottorati delle università toscane che nelle loro tesi si siano occupati di temi attinenti i rapporti economici, istituzionali e culturali tra Italia e Cina. L'iniziativa è ormai consolidata ed ha un buon profilo di visibilità.

Le borse di studio

E' stata data la priorità ad iniziative mirate. In particolare, si è dato sostegno finanziario ed organizzativo alla partecipazione di giovani studenti della Chongqing University e della Tonji University di Shanghai alla manifestazione Creativity.

Gli eventi

La scelta dell'Associazione è stata quella di affiancare il proprio brand, le proprie capacità relazionali ed organizzative ad eventi di

- un seminario sull'insegnamento della lingua cinese in Toscana e dell'italiano a cinesi in collaborazione con l'Università per Stranieri di Siena;

- una mostra del grande pittore cinese Qi Baishi e di una serie di eventi collaterali, in collaborazione con la Biblioteca Municipale "Piero Calamandrei" di Montepulciano, la Fondazione Cantiere Internazionale d'Arte di Montepulciano e l'Istituto Confucio di Pisa.

Il networking

L'Associazione ha costituito in questi anni, spesso in sinergia con le attività e le relazioni in Cina delle Università toscane, la cornice per attività di networking tra soggetti toscani interessati ad operare in Cina e tra soggetti cinesi e soggetti toscani.

Pecha Kucha Night, Pisa

A cura di / Written by
Pecha Kucha Night, Pisa
cm2 team

PechaKuchaNight

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 tre serate PKN che hanno creato una rete di creativi in continuo contatto.

La terza edizione, svoltasi proprio nel Museo Piaggio nel 2012, ha visto la collaborazione nell'organizzazione tra PKN Pisa e PKN Firenze stabilendo un legame duraturo tra i "cugini" toscani gestori dell'evento. 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 generate 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 three Pecha Kucha Nights events have taken place creating a network of artists continuously interconnected.

The third event took place in the Piaggio Museum in 2012 and was organized by PKN Firenze together with PKN Pisa linking strongly the two Tuscan managers of PKN.

CM2 team would like to thank all the Creativity's staff for the opportunity it provides to express people own creative works.



WORK OUT

*Crea©tivity ha un difetto ineliminabile: se non vi partecipi, non lo puoi raccontare.
Tanti eventi diversi tra loro, collegati da due robusti fili conduttori:
Il design come fenomeno in cui convivono progettare, ricercare, produrre, formare, attenzione per la tecnologia e per l'umanesimo;
I partecipanti, espressione di professioni e culture diverse, persone interessanti e interessate a contribuire e a fare della manifestazione un'occasione che lasci un segno positivo.*

Rodrigo Rodriquez

[Una cultura cosmopolita del design]

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.

Ognuno di noi ha oggetti che ci rappresentano e ci raccontano nel tempo per non dimenticare e non dimenticarci. 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. Compito del designer è dunque quello di ideare concetti che scaturiscano da riflessioni sul vivere quotidiano, dalla sua interpretazione e di costruire un "prodotto nuovo", con un'utilità intima, capace sì di variare al mutamento degli stili e delle mode, ma di rimanere sempre attuale, in quanto muove da bisogni e necessità che l'uomo ha sempre avuto. Un nuovo prodotto non può limitarsi a essere il risultato di una giusta combinazione di valori estetici e funzionali, ma ha senso di esistere solo se ha realmente qualcosa da raccontare; deve essere in grado di comunicare da sé il senso della propria esistenza e della propria funzione.

Diventa inevitabile portare il mondo del lavoro a essere "un serbatoio di conoscenza" dove le menti collettive collaborano al fine di creare una "creatività diffusa che è il cuore di un distretto" e la risorsa fondamentale dell'azienda stessa.

Crea©tivity has a defect that cannot be eliminated: if you do not participate in it, you cannot express it.

*Many different events connected by two strong central ideas:
Design as a phenomenon in which designing, researching, producing, shaping, focusing on technology and humanism coexist;
The participants, representatives of different professions and cultures, interesting people and those interested in contributing and making the event an occasion that leaves a positive sign.*

Design, as an opportunity for growth and transmission of knowledge, can be described as a cognitive process; the viewing, the ability to translate the design into images, plays a key role, both in terms of the generation of innovative proposals and their communication. The best way to predict the future is to plan it.

"Good design" is first of all the design of an idea based on the interaction between disciplines: it experiments with languages and becomes the message. The designer reflects on daily problems and creates new concepts: from his interpretation, a product is obtained that is always current and satisfies needs. A new product must be able to communicate by itself its own meaning and its function.

*The world of work should be "a reservoir of knowledge" and collaboration, a vital resource for the company itself.
The challenge is to deal with "the intertwining of creativity, as a quality of the individual, and innovation, as a collective phenomenon".
The person should be at the centre of any discussion; knowledge*



Il duello consiste, quindi, nell'affrontare "l'intreccio tra la creatività, come dote del singolo, e l'innovazione, come fenomeno collettivo" cercando, per quanto possibile, punti di contatto e di divergenza. A questo proposito si affrontano temi nodali favorendo l'ingresso di un pensiero centrato sulla persona, investire sulla conoscenza o creare un ambiente ricco di stimoli per favorire l'espressione della creatività in ogni momento.

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. Il risultato non è solo il disegno di un prodotto ma una visione in cui si rintracciano scenari, tendenze, bisogni e soluzioni. La formula sperimentata è di tipo "immersivo": in due giorni, ai partecipanti è proposto il frame work di progetto da cui scaturirà il brainstorming collettivo, vero e proprio inizio dell'attività di progetto.

Emergono da questo lavoro di progetto alcuni elementi necessari allo sviluppo del pensiero critico: mettere in discussione le idee date per scontate, perché è il che cosa dietro le cose. Fanno, insomma, le domande giuste, prima ancora che dare i e risposte giuste. Adottare prospettive diverse, si tratta di trarre vantaggio dalla diversità e dai contributi che possono dare persone di genere,

should be invested in to create a stimulating environment and to promote the expression of creativity.

Creativity is intermingling: a collective experience to develop design projects in which participants acquire the skills and tools to create a shared project.

The formula tried is "immersive": in two days, participants are given the frame work of the project from which collective brainstorming will emerge.

This type of work leads to the development of critical thinking: questioning of ideas taken for granted.

Adopting different perspectives, taking advantage of the diversity of gender, origin, experience. Seeing the potential, that is, perceiving opportunities where others see problems and obstacles. Managing ambiguity: complexity leaves no room for presuming to know all the variables. Creative thinking offers new perspectives, with the aim of finding innovative solutions. Thus useful connections are created to generate new conclusions. An idea that works will give rise to other working ideas. The "academic" debate in recent years has been divided between the technique that solves problems and the culture that formulates an important project.

The experiences within Creativity are a small part of what is necessary: we must build and establish relationships with the territory. We are talking about new professions thinking about reallocating those long-established, taking into account the new forms of communication that technology offers.

provenienza, esperienza diversa. Vedere il potenziale, i primi due atteggiamenti sono di carattere deduttivo, ma i pensatori critici devono anche avere un lato creativo che permetta di percepire le opportunità dove altri vedono i problemi o gli ostacoli. Gestire l'ambiguità, la complessità non lascia spazio alla presunzione di conoscere tutte le variabili. Per questo è necessario sentirsi a proprio agio anche in un ambiente in cui il cambiamento è la costante e sono richieste decisioni rapide. 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.

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. Un'idea che funziona -in qualsiasi ambito, compreso quello delle arti- è un seme che ha la capacità di germogliare e che, germogliando, crea un ambiente adatto alla diffusione di altri semi, che a loro volta germoglieranno. Ma, senza una quantità di buoni semi, messi in terra nel modo giusto, non si raccoglie niente. E, alla fin fine, non si produce niente di buono. Il dibattito "accademico" in questi anni si articola tra la tecnica che risolve i problemi e la cultura che formula un progetto significativo. La differenza è forse, fra sapere, tempo del presente aperto al futuro e saputo tempo del passato bloccato al trascorso e archiviato.

Le esperienze fatte all'interno di creativity, sono una piccola parte del necessario, bisogna costruire e stabilire delle relazioni con il territorio, attivare dei rapporti di scambio. Il progetto interviene in modo critico nello sviluppo di modelli, come rilevato da Tomas Maldonado: "...il vero esercizio della coscienza critica è sempre inseparabile dalla volontà di cercare una scelta progettuale, coerente e articolata alla convulsione della nostra epoca.". 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.

Mi sembra che questo in parte riassume alcuni dei temi essenziali che animano i dibattiti e le giornate di creativity.

Il duello consiste, quindi, nell'affrontare "l'intreccio tra la creatività, come dote del singolo, e l'innovazione, come fenomeno collettivo" cercando, per quanto possibile, punti di contatto e di divergenza. A questo proposito si affrontano temi nodali favorendo l'ingresso di un pensiero centrato sulla persona, investire sulla conoscenza o creare un ambiente ricco di stimoli per favorire l'espressione della creatività in ogni momento.

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. Il risultato non è solo il disegno di un prodotto ma una visione in cui si rintracciano scenari, tendenze, bisogni e soluzioni. La formula sperimentata è di tipo "immersivo": in due giorni, ai partecipanti è proposto il framework di progetto da cui scaturirà il brainstorming collettivo, vero e proprio inizio dell'attività di progetto.

Emergono da questo lavoro di progetto alcuni elementi necessari allo sviluppo del pensiero critico: mettere in discussione le idee date per scontate, perché è il che cosa dietro le cose. Fanno, insomma, le domande giuste, prima ancora che dare le risposte giuste.

Adottare prospettive diverse, si tratta di trarre vantaggio dalla diversità e dai contributi che possono dare persone di genere, provenienza, esperienza diversa. Vedere il potenziale, i primi due atteggiamenti sono di carattere deduttivo, ma i pensatori critici devono anche avere un lato creativo che permetta di percepire le opportunità dove altri vedono i problemi o gli ostacoli. Gestire l'ambiguità, la complessità non lascia spazio alla presunzione di conoscere tutte le variabili. Per questo è necessario sentirsi a proprio agio anche in un ambiente in cui il cambiamento è la costante e sono richieste decisioni rapide. 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.

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. Un'idea che funziona -in qualsiasi ambito, compreso quello delle arti- è un seme che ha la capacità di germogliare e che, germogliando, crea un ambiente adatto alla diffusione di altri semi, che a loro volta germoglieranno. Ma, senza una quantità di buoni semi, messi in terra nel modo giusto, non si raccoglie niente. E, alla fin fine, non si produce niente di buono. Il dibattito "accademico" in questi anni si articola tra la tecnica che risolve i problemi e la cultura che formula un progetto significativo. La differenza è forse, fra sapere, tempo del presente aperto al futuro e saputo tempo del passato bloccato al trascorso e archiviato.

Le esperienze fatte all'interno di creativity, sono una piccola parte del necessario, bisogna costruire e stabilire delle relazioni con il territorio, attivare dei rapporti di scambio. Il progetto interviene in modo critico nello sviluppo di modelli, come rilevato da Tomas Maldonado: "...il vero esercizio della coscienza critica è sempre inseparabile dalla volontà di cercare una scelta progettuale, coerente e articolata alla convulsione della nostra epoca.". 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.

Mi sembra che questo in parte riassume alcuni dei temi essenziali che animano i dibattiti e le giornate di creativity.

WorkOut: 2012 winners



Product

Scuola Superiore/School

Progetto/Project
Comfort Sphere

Studenti/Students
**Giulia Trifino,
Daniele Lattari,
Valentina Foscarini**

Università/University

Progetto/Project
Re-Shelf

Studenti/Students
**Andrea Straniti,
Alessandro Nesti,
Manfredi Sottani,
Lorenzo Campatelli,
Giovanni Parra,
Edoardo D'Arienzo,
Marchetti**



Comunicazione

Scuola Superiore/School

Progetto/Project
Ulisse 2.0

Studenti/Students
**Pagliarulo,
HerNandez,
Saracini,
Cabalag,
Castrosanto**

Università/University

Progetto/Project
Il Manifesto

Studenti/Students
**Matteo Anichini,
Giulia Degli Esposti**



Fashion

Scuola Superiore/School

Progetto/Project
Quiet

Studenti/Students
**Deborah Vezzosi,
Alessandra Cerefolini,
Giada Gallorini,
Elia Cicerchia,
Joana Ilie**

Università/University

Progetto/Project
Combo zip

Studenti/Students
**Daniela Cremona,
Merav Donyo,
Clizia Moradei**

Menzione Speciale

Progetto/Project
Life & Mobility

Studenti/Students
**Luca Boscaino,
Marino Secco,
Edoardo Macchione**

Progetto/Project
La Cellula

Studenti/Students
**Elisa Vitali,
Beatrice Castelli,
Gianluca Fenili,
Mosè Bustone,
Dario Butelli**

Progetto/Project
TransMotion

Studenti/Students
**Eleonora Mazzantini,
Federico Dell'Osso,
Giulia Morbini,
Angela Sivilla,
Andrea Spina**





CREACTIVITY 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.

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 '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



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



CREACTIVITY +IDEA '10

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

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



CREACTIVITY 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



CREACTIVITY E-MAGAZINE 12

A CURA DI
Fondazione Piaggio
ISIA Firenze
MBVision

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





Crea©**tivity**
EMAGAZINE

Design, Ricerca e Innovazione
Design, Research and Innovation