



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA  
PREMIO NAZIONALE DELLE ARTI 2010



ISIA Firenze



FONDAZIONE PIAGGIO



# SINDACO+PINUCCI

**Leonardo Masotti**  
Presidente ISIA Firenze

Conosco e sostengo le vicende dell'ISIA di Firenze, un'istituzione prestigiosa di cui mi pregio essere neo presidente anche se per la verità ebbi già modo, alcuni anni fa, di ricoprire questa stessa carica.

Il pregio è impreziosito dalla figura del dott. Rodrigo Rodriguez che mi ha preceduto, riservandomi il lascito certamente impegnativo di rappresentare un'istituzione vivace, attenta agli stimoli del contemporaneo e interprete attivo della cultura della formazione alle discipline del progetto. Una vivacità testimoniata anche dall'evento Crea@tivity+IDEA, un'iniziativa certamente interessante ed utile sia per il contributo che offre al dibattito sul design che per il ruolo che ha in relazione al tessuto produttivo del territorio toscano. Colgo questa occasione per trasmettere un sentito ringraziamento al dott. Rodriguez, per il lavoro che in questi anni ha puntualmente ed efficacemente svolto, nonché per inviare un messaggio di saluto alla componenti studentesche, al corpo docente e non docente, al Direttore dell'ISIA di Firenze, ai Curatori dell'evento e a tutti coloro che con il proprio impegno costante e qualificato rendono possibile il prodursi di una manifestazione complessa qual è il Crea@tivity.

*Un caloroso augurio,  
Ing. Leonardo Masotti*

*I know all about and support the vicissitudes of the Florence ISIA, a prestigious school of which I am now honoured to be the new President, even though I did in fact cover this position a few years ago.*

*This honour is even greater because of the figure of Dr. Rodrigo Rodriguez, my predecessor, who has left me to represent this school, so attentive to the stimuli of the contemporary world and an active interpreter of modern training methods in project disciplines, with what will certainly be a demanding inheritance.*

*The Creativity+IDEA event, an initiative that is certainly interesting and useful for the contribution it offers to the debate on design and for the role it plays in the manufacturing situation on the Tuscan territory, is yet another proof of the school's liveliness.*

*I would therefore like to take this opportunity to convey my sincere thanks to Dr. Rodriguez for the work that he has so faithfully and efficiently carried out over the years, as well as salute the body of students, the teaching and non-teaching staff, the Principal of the Florence ISIA, the curators of the event and all those whose constant and qualified commitment make it possible to produce a complex event like Creativity.*

*My warmest regards,  
Eng. Leonardo Masotti*

 **ISIA** Firenze

Crea@tivity Magazine

Una pubblicazione di/Publication by  
ISIA-Istituto Superiore Per le Industrie Artistiche  
Industrial & Communication Design Firenze  
www.isiadesign.fi.it

Comitato scientifico/Scientific committee  
**Stefano Maria Bettega**  
**Tommaso Fanfani**  
**Giuseppe Furlanis**  
**Massimiliano Pinucci**

A cura di/Curator  
**Massimiliano Pinucci**

Art direction/Art direction  
**Sara Profeti**

Editing/Editing  
**MBVision**

Coordinamento/Co-ordinator  
**Silvia Masetti**  
**Martina Lazzerini**  
**Alessandra Ioalè**

Traduzioni/Translations  
**Susan Glasspool Bottaro**

Copertina /Cover  
**Tinebra Photographer by Darkknot**  
**Studio Photo & Art**

Hanno collaborato/The following contributed  
**Leonardo Masotti**  
**Rodrigo Rodriguez**  
**Dirk Kenis**  
**Floris Solleveld**  
**Truus Ophuysen**  
**Simone Millozzi**  
**Tommaso Fanfani**  
**Elisa Montanarini**  
**AFAM** Alta Formazione Artistica Musicale  
e Coreutica, MIUR  
**Visual Arts at the University College Provinciale**  
**Hogeschool Limburg** (Belgium)  
**ELIA** the European League of Institutes of the Arts  
**Comune di Pontedera**  
**Fondazione Piaggio**  
**Pont-Tech**  
**Libera Accademia di Belle Arti Firenze**  
**ISIA Faenza**

Si ringrazia/Acknowledgements  
**Beatrice Dicci**  
**Angelo Minisci**  
**Stefano Adami**  
**Anthony Lee**  
**Zoran Jedrejic**  
**Mario Donato Santucci**  
**Maria Ministeri**  
**Katia Cirinei**  
**Rocco Musolino**  
**Annalisa Rossi**  
**Noemy Torelli**  
**Stella Papini**  
**Elena Degl'Innocenti**  
**Valentina Pala**  
**Dario Martino**

Edizione/Published  
**Alinea editrice** s.r.l., Firenze  
www.alinea.it

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 della  
Casa Editrice.*

finito di stampare nel mese di settembre 2010  
ISBN 978-88-6055-555-7

## Sommario/Summary

> Prefazione / Preface

> Introduzioni / Introductions

> Crea@tivity+I.D.E.A.

> Crea@tivity+I.D.E.A. Edizione '09

> "Dal distretto produttivo al distretto progettuale"  
Una realtà del fare collettivo e condiviso

> Eventi precedenti Crea@tivity

> Visual Arts at the University College Provinciale Hogeschool  
Limburg (Belgium)

> ELIA  
the European League of Institutes of the Arts

> Pontedera:  
innovazione, arte e ... qualità della vita

> Il Museo Piaggio

> Pont-Tech Pontedera & Tecnologia

> ISIA Firenze

> Libera Accademia di Belle Arti Firenze

> ISIA Faenza

## AGGIORNARE



# Crea@tivity+I.D.E.A.

a cura della redazione  
edited by editorial staff

## [ Progetto Crea@tivity e Progetto Cartoon Formazione Animata ]

Crea@tivity nasce ufficialmente nel 2003 dall'evento Pegasus. Ospitato all'interno delle intriganti sale del Museo Piaggio e dedicato alla progettazione, ristretta all'ambito dell'aviazione, l'evento già si poneva come obiettivo la trasversalità dell'approccio progettuale come componente essenziale per generare innovazione. Nel 2006, divenuto Crea@tivity, il format si trasforma introducendo una variante: un workshop in cui studenti e appassionati possono confrontarsi in due giorni di brainstorming serrato. Nel 2007 il progetto Crea@tivity amplia i suoi orizzonti ospitando al suo interno la sezione Design del Premio Nazionale delle Arti, riconoscimento promosso dall'AFAM e dedicato agli istituti del comparto. Il concorso diviene I.D.E.A., International Design Education Award, trasformando l'evento in un momento di confronto tra istituti di livello universitario italiani ed europei.

L'edizione 2008 cambia radicalmente e mostra già i tratti distintivi di quello che l'evento vuole rappresentare nel tempo: un punto di riferimento e riflessione mirato, dedicato sia ai vasti ambiti del design e della formazione, che ai network di idee, nuove forme di espressione e obiettivi. Il programma si trasforma, e l'evento diviene un grande laboratorio: WorkOut. Attraverso il premio I.D.E.A., International Design Education Award, si fa protagonista, catalizzatore di stimoli e confronti tra i diversi istituti internazionali.

Arrivando infine alla più recente edizione di Crea@tivity, quella del 2009, si afferma l'europeizzazione dell'evento attraverso la costruzione e la diffusione di un dialogo culturale tra diverse professionalità e approcci progettuali, ponendosi quale luogo privilegiato per momenti di incontro e condivisione. L'evento è stato scelto: la presentazione di progetti europei, nazionali e regionali che hanno trovato, nella sua prestigiosa cornice, un punto di riferimento per la disseminazione di ricerche e tecniche. Nuove metodologie formative, percorsi di apprendimento e insegnamento, nuove tecnologie per la comunicazione e per il prodotto, favoriscono lo sviluppo di sinergie, relazioni, nuove idee e nuovi spunti progettuali.

Crea@tivity è stato individuato come uno step intermedio di disseminazione di Cartoon - Formazione Animata. Questo progetto, finanziato attraverso i fondi sociali europei nel programma Cultura/Leonardo Da Vinci, della durata di due anni, si propone l'obiettivo di promuovere nuovi approcci verso la formazione animata. Progettato da un team di professionisti della formazione, il Cartoon vede il Comune di Lari quale capofila di un prestigioso gruppo di lavoro che conta partner europei impegnati nella ricerca e nelle attività didattiche e culturali, come l'ISIA - Istituto Superiore per le Industrie Artistiche di Firenze (Italia), la Esbar - École Supérieure des Beaux Arts de la Réunion (Francia), l'Istituto Inicativas de Projectos de Formacion (Spagna), la compagnia di consulenza Balkanplan (Bulgaria),

## [ The Crea@tivity project and the Cartoon Animated Training project ]

*Crea@tivity officially came to life in 2003 as a result of the Pegasus event. Hosted inside the fascinating rooms of the Piaggio Museum the event was dedicated to design, though limited to the spheres of aviation, and was already based on the idea of promoting a transversal approach towards design as an essential component for generating innovation. The format was transformed by introducing a variation when the event became Crea@tivity in 2006, including a workshop where students and enthusiasts could compare notes during two days of non-stop brainstorming. The Crea@tivity project enlarged its horizons in 2007 by hosting the Design section of the National Arts Prize, an award promoted by the AFAM and dedicated to the schools in the sector. The competition became I.D.E.A., the International Design Education Award, transforming the event into a moment of comparison between Italian and European schools at university level. The 2008 edition was radically different and already showed the distinctive signs of what the event hoped to represent over the years: a carefully prepared point of reference and reflection dedicated to the vast spheres of design and training and to the networks of ideas as new forms of expression and objectives. The programme was transformed and the event became the huge laboratory of WorkOut. I.D.E.A., the International Design Education Award led to the event becoming a catalysing protagonist of stimuli and comparison between various international schools. The most recent edition of Crea@tivity was held in 2009, when the event's European format was confirmed thanks to the construction and spread of a cultural dialogue between various professional formulas and design approaches, and it confirmed itself as a privileged place for moments of meeting and sharing. The event was chosen for presenting various European, national and regional projects and its prestigious setting made it a point of reference for the spread of research and techniques: new training methods, learning pathways and teaching, new technology for communication and the product, thus favouring the development of synergies, relationships, new ideas and new design ideas.*

*Crea@tivity has been identified as an intermediate step in the spread of Cartoon - Animated Training. This project, financed by the European social funds in the Culture/Leonardo Da Vinci programme, has a duration of two years and aims to promote new approaches in animated training. Designed by a team of teaching professionals, Cartoon's*



l'azienda Intercultura Consult che si occupa di progettazione interculturale (Bulgaria), l'Istituto di ricerca sociale ed economica Gaya (Turchia), la casa editrice Tagete Edizioni (Italia), l'associazione culturale Amarganta (Italia) ed infine due realtà istituzionali come il Comune di Santa Maria a Monte e la Provincia di Pisa. Coordinano i lavori l'agenzia formativa Livingston (Italia) ed MBVision (Italia), che ne hanno curato la progettazione e la presentazione.

Nato sulla base di interessanti esperienze condotte fin dalla nascita dell'immagine animata e dei cartoons, la formazione animata che il progetto cerca di codificare grazie ai partner e ai ricercatori, è teso alla formulazione di nuove modalità di insegnamento, diversi modi di apprendere, trasmettere e ricevere conoscenza. Il progetto Cartoon si propone di sviluppare in modo sistematico questo strumento didattico che già esiste ma le cui potenzialità sono state esplorate e utilizzate (basti pensare alla propaganda, alla divulgazione scientifica, al racconto fiabesco) che spesso non state sfruttate e comprese appieno per la mancanza di una codifica, di una teoria, di una razionalizzazione della sua progettazione e del suo utilizzo. Fumetto, illustrazione, animazione: sono questi i potenti mezzi di conoscenza ed è su questi che si focalizza l'attività del partenariato.

Nel corso di avanzamento del progetto, si sono create unità didattiche di formazione animata (fumetti, cartoni animati, libri illustrati, DVD multimediali) e nel contempo sono state investigate e formulate strategie tese alla definizione di metodologie di insegnamento innovative, in particolare nuove figure di formatori. Questa figura sarà dotata di nuove competenze, come la capacità di sceneggiare la

prestigious work group is headed by the Town Council of Lari and includes European partners engaged in research and various didactic and cultural activities, like the Florence ISIA – Higher Institute for Artistic Industries (Italy), the Esbar – Ecole Supérieure des Beaux Arts de la Reunion (France), the Iniciativas de Proyectos de Formación Institute (Spain), the Balkanplan consultancy company (Bulgaria), the Interculture Consult Company that deals with intercultural projects (Bulgaria), the Gaya Institute of social and economic research (Turkey), the Tagete Edizioni publishing house (Italy), the Amarganta cultural association (Italy) and lastly two institutional bodies like the Town Council of Santa Maria a Monte and the Province of Pisa. Cartoon is coordinated by the Livingston training agency (Italy) and MBVision (Italy), which organises the planning and presentation.

Created on the basis of interesting experiences carried out since the birth of the animated image, cartoons, the animated training that the project tries to codify, with the help of its partners and researchers, aims to formulate new ways of teaching and different ways of learning, transmitting and receiving knowledge.

The Cartoon project wishes to develop this didactic instrument systematically; it does in fact already exist but, although its potential has been explored and used (we only need think of advertising, scientific information and fairy tales), it has often not been fully exploited or understood thanks to lack of codification, theory and a rationalisation of its design and use. Cartoon strips, illustration and animation: these are powerful ways of learning and the partnership's activity focalises on these elements in particular.

Animated teacher training units were created (comics, animated cartoons, illustrated books, multimedia DVDs) while the project was being developed, and strategies were at the same time investigated and formulated to define innovative teaching methods, in particular new types of teachers.

This figure has to possess new skills, such as an ability to dramatise his teaching, which will allow him to translate his didactic programme into a story that can then be transposed into images and sequences by the designer or animator, a complementary figure with a suitable professional profile.

formazione, mettendolo in grado di tradurre il percorso didattico in una storia che sarà poi trasposta in immagini e sequenze dal disegnatore o dall'animatore, figura complementare dall'adeguato profilo professionale.

Il linguaggio animato gode di importanti vantaggi. Innanzitutto permette, dove presenti, di superare barriere linguistiche, data l'universalità della comunicazione svolta attraverso figure e immagini. Fumetti e cartoni animati, inoltre, sono media già presenti nel bagaglio di conoscenze dei giovani, potenziali fruitori, e possiedono un'innata carica di attrazione. Infine, i prodotti di formazione animata ben si adattano alle nuove tecnologie e ai nuovi strumenti di comunicazione e di conoscenza; diviene infatti semplice veicolare un'animazione su web o su qualunque piattaforma multimediale. Il partenariato del progetto Cartoon, grazie alla sinergia sviluppata con Crea@tivity, ha avuto l'opportunità di rivolgersi direttamente a docenti e formatori, a fumettisti, sceneggiatori ed animatori, a direttori e a dirigenti di strutture formative, suggerendo nuovi piani didattici e utilizzando le linee progettuali raccolte nei quattro volumi pubblicati dal Cartoon per definire nuove proposte politiche in ambito formativo. Uno sguardo speciale è poi rivolto ai fruitori di programmi di istruzione e formazione professionale (studenti di istituti superiori e universitari), che sono i beneficiari ultimi di innovative tecniche di insegnamento. La presentazione del progetto si inserisce quindi a pieno titolo nell'ambito dell'evento. Inoltre, grazie anche alla sinergia sviluppata con Intoscana.it, portale ufficiale della Regione Toscana, potrà beneficiare della diffusione in tempo reale dell'evento via web.

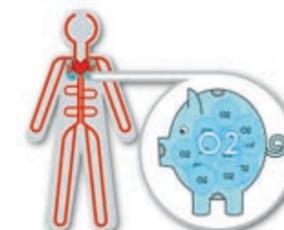
Ovviamente attraverso esempi animati.

Animated language offers important advantages. In the first place it makes it possible to overcome language barriers, where present, thanks to the communicative universality of the figures and images. Comics and animated cartoons are, moreover, are media that are already present in the acquired knowledge of the potential users, young people, and have their own innate store of attraction. Lastly, animated training products adapt themselves very well to the new technologies and new tools of communication and knowledge; it is in fact very easy to move a cartoon onto the web or any other multimedia platform.

Thanks to the synergy developed during the Crea@tivity event, the Cartoon project partnership has been able to speak directly to teachers and trainers, cartoonists, scriptwriters and animators as well as the directors and managers of teaching structures, suggest new educational plans and make use of the project guidelines contained in the four books published by Cartoon to define the new policy proposals to use in teaching. Special attention is then paid to the consumers in these teaching and professional training programmes (students in colleges and universities), the final recipients of the innovative teaching techniques.

The presentation of the project therefore fits in perfectly with the background of the event. Thanks to the synergy developed with Intoscana.it, the official website of the Region of Tuscany, it can moreover benefit from real time publishing of the event on the web.

Obviously with the use of animated examples.





# Crea@tivity+I.D.E.A. Edizione '09

a cura della redazione  
edited by editorial staff

## [ L'Evento '09 ]

Crea@tivity+I.D.E.A.'09, arrivato alla sua quarta edizione, è stato designato dalla Direzione Generale A.F.A.M. (Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica del Ministero dell'Istruzione Università e Ricerca) come l'evento conclusivo delle attività dell'anno 2009 per l'Anno della Creatività e dell'Innovazione, momento promosso dalla Comunità Europea nell'ambito dell'innovazione e della creatività. Conferma della sua rapida crescita e del buon esito sono i numeri di questa edizione che grazie anche alla sinergia sviluppata con Intoscana.it, il portale ufficiale della Regione Toscana, e alla visibilità sui social network, ha reso possibile la trasmissione in tempo reale via web delle conferenze, delle tavole rotonde e delle serate musicali, favorendo la diffusione su larga scala dell'evento.

Il taglio di questo anno è stato focalizzato sulle aziende chiamate ad illustrare le proprie esperienze progettuali durante il keynote di apertura: Marco Vichi di Nokia, Stefano Stravato di Fiat, Adriana De Cesare per Zoes, si sono alternati sul palco, di fronte agli studenti raccontando casi progettuali di successo. E, nel contempo, i loro interventi sono divenuti il necessario briefing per i temi del WorkOut, laboratorio di progettazione che quest'anno ha contato la presenza di oltre 300 studenti. Giunto al terzo anno consecutivo, il concorso I.D.E.A., International Design Education Award ha visto la partecipazione di otto Università italiane e cinque europee (da Finlandia, Germania e Olanda); tra gli istituti ospiti anche il prestigioso College of Art della Chongqing University (Cina): grazie all'interessamento dell'Associazione Toscana-Cina Insieme, alcuni studenti e ricercatori cinesi hanno quindi potuto partecipare attivamente agli incontri e alle tavole rotonde presentate a Crea@tivity.

Le tavole rotonde in programma erano dedicate a temi quali il trasporto a basso impatto ambientale, una rilettura del fenomeno del made in Italy, medicina e comunicazione, il rapporto tra la cultura del design e il mondo del vino e il progetto Cartoon Animated Training, nato nell'ambito del LifeLong Learning Programme.

L'edizione 2009 ha visto anche un'altra grande novità: l'appuntamento del JazzOut, una serata in cui metodologia didattica e ispirazione progettuale si intersecano a ritmo di jazz grazie all'intervento di musicisti come Danilo Rea, Pietro Tonolo, Paolo Damiani, e ad una serie di presentazioni di esperienze progettuali dedicate a ricerca e innovazione, confronto tra studenti e professionisti di chiara fama. Possiamo quindi affermare con soddisfazione che il progetto Crea@tivity+I.D.E.A. è riuscito a configurarsi come efficace momento di riflessione e confronto tra istituti di livello universitario italiani ed europei, e al tempo stesso un punto di riferimento per docenti, professionisti, esperti e ricercatori del settore, nel campo del design e della formazione, in grado di proporsi come un valido network di idee, espressioni e obiettivi.

## [ The 2009 Event ]

*In 2009 the fourth edition of Crea@tivity+I.D.E.A. was designated by the A.F.A.M. General Direction (Higher Training in Art, Music and the Art of Dancing of the Ministry of Education, Universities and Research), as the closing event in 2009 for activities related to innovation and creativity promoted by the European Community for the Year of Creativity and Innovation. Confirmation of its rapid growth and success highlighted this edition, which, again thanks to the synergy developed with Intoscana.it, the official website of the Region of Tuscany, and its visibility on social networks, permitted it to transmit conferences, round tables and musical evenings on the web in real time, thus favouring a widespread diffusion of the event. This year's programme focussed on various industries that were invited to illustrate their design experiences during the opening keynotes: Marco Vichi from Nokia, Stefano Stravato from Fiat and Adriana De Cesare for Zoes, took their turn on the stage in front of the students and described some examples of successful designs. At the same time their talks also became the essential briefings for the subjects chosen for WorkOut, the design laboratory that in 2009 included 300 students. The third consecutive year of the I.D.E.A., International Design Education Award saw the participation of eight Italian and five European Universities (from Finland, Germany and Holland); the guest schools also included the prestigious Chongqing University College of Art (China): some Chinese students and researchers were able to actively participate in the meetings and round tables presented at Crea@tivity thanks to the good offices of the Tuscany-China Together Association. The round tables in the programme were dedicated to subjects like transport with a low environmental impact, a reinterpretation of the Made in Italy phenomenon, medicine and communication, the relationship between the culture of design and the world of wine and the Cartoon Animated Training project, created in the sphere of the LifeLong Learning Programme. The 2009 edition also introduced an important new event: the appointment with JazzOut, an evening where didactic methods and creative design are united by jazz music, enhanced by the performances of musicians like Danilo Rea, Pietro Tonolo, Paolo Damiani and a series of presentations of design experiences dedicated to research and innovation, interaction between students and well known professionals. We are therefore very pleased to affirm that the Crea@tivity+I.D.E.A. project has become an interesting moment of reflection and comparison between university level schools in Italy and Europe and, at the same time, a reference point for teachers, professionals, experts and researchers in the sector, in the field of design and education, capable of offering itself as a valid network of ideas, expressions and objectives.*

## [ Le mostre collaterali ]

L'esigenza di fare di Crea@tivity+I.D.E.A. uno degli eventi di punta dedicati al design, ha portato l'edizione 2009 a sperimentare nuove formule di collaborazione con il territorio che da oltre cinque anni lo ospita, attraverso un confronto ed una collaborazione con soggetti che animano la vita della città di Pontedera. La volontà di coinvolgere il tessuto urbano e i suoi operatori in quelle che sono le dinamiche dell'evento attraverso sinergie, ha reso possibile la sperimentazione di nuove formule espositive. In questa edizione infatti, oltre alle classiche esposizioni allestite all'interno delle sale del Museo Piaggio dedicate alle proposte progettuali degli studenti degli Istituti ospiti, sono state organizzate altre cinque mostre collaterali con progetti a cura di ISIA Firenze, ISIA Faenza, di IAAD di Torino e della Fondazione ARPA. Tre delle quali allestite all'interno degli spazi concessi dai gestori di alcuni dei locali del centro storico: Messicano con "Less is Next" design per la sostenibilità; La Caffetteria del Corso "Lounge-Wine. La forma del vino"; Beat, con "CAD-CAMmina... Il design ai tuoi piedi". La quarta è stata organizzata nel grande spazio del Centrum Sete Sois Sete Luas, dando visibilità a progetti vertenti sul design sostenibile e sull'uso di nuovi linguaggi

## [ The collateral exhibitions ]

*The aim of making Crea@tivity+I.D.E.A. one of the most important events dedicated to design led the 2009 edition to experiment new ways of collaborating with the people who really participate in the life of the town of Pontedera and who are also its active promoters. The desire to involve the town and its operators in the various dynamics of the event by means of new forms of communication, also allowed it to test new exhibitivie formulas.*

*Apart from the classical exhibitions set up in the halls of the Piaggio Museum, dedicated to innovative design proposals by students from the guest schools, this edition included five other collateral exhibitions of projects organized by the Florence ISIA, the Faenza ISIA, the Turin IAAD and the ARPA Foundation. Three of them were arranged in the spaces provided by the managers of some of the local venues in the old town centre: the "Less is Next" design for sustainability show at the Messicano, the "Lounge-Wine. The shape of wine" at the Caffetteria del Corso; and "CAD-way ... design at your feet" at Beat. The fourth show was instead organized inside the large premises of the Centrum Sois Sete Luas where projects*

per la medicina e la comunicazione. Infine, la quinta mostra è stata realizzata negli spazi espositivi della Galleria Cineplex, con il progetto "What Sex Is an Angel": trenta manifesti sull'amore universale e senza pregiudizi, realizzati dall'ISIA di Firenze.

Le mostre si configurano come momenti di richiamo per il pubblico e casse di risonanza per l'evento e le esposizioni principali, ospitate all'interno del Museo Piaggio durante le giornate di workshop, tavole rotonde e mostre. Ma in particolare sono stati momenti interessanti di collaborazione tra gli studenti e i gestori dei locali, in cui l'improvvisazione e la creatività si sono uniti per ispirare gli allestimenti alternativi e specifici delle diverse location. Con la volontà di instaurare un rapporto solido con la vita quotidiana di Pontedera, si consolida e si afferma ancora di più l'ambiziosa vocazione con cui è stato ideato e realizzato il progetto Crea@tivity, raccogliendo l'antica vocazione industriale della città verso la possibilità di diventare un nuovo luogo d'incontro e un punto di riferimento per la ricerca e la formazione nel panorama del design italiano e internazionale.

*related to sustainable design and the use of new technologies in medicine and communications were displayed. "What Sex is an Angel", thirty posters on universal and un-biased love was the fifth and last exhibition, carried out by the Florence Isia and held in the exhibition spaces of the Galleria Cineplex. The exhibitions attracted a large public and an echo of the event and main exhibitions, hosted inside the Piaggio Museum during the days of the workshops, roundtables and exhibitions. More than anything else however they turned out to be interesting moments of collaboration between the students and managers of the various premises, where improvisation and creativity came together to inspire alternative and specific arrangements for each of the different locations. Conceived and developed as an attempt to create a solid relationship with the daily life of Pontedera, the Crea@tivity project was has now developed into an even more ambitious vocation that now also includes the town's ancient industrial calling, thus heralding its possible future as a new meeting place and reference point for everything regarding research and training in the panorama of Italian and international design.*



# Eventi precedenti Crea©tivity

a cura della redazione  
edited by editorial staff



Il 2003, centenario del volo umano, è stato l'anno che ha dato il via, presso l'ISIA di Firenze e nelle sale del Museo Piaggio, ad una serie di eventi: il convegno "Pegasus, Toscana con le Ali", il "Design tra le Nuvole 1", e, nei due anni successivi, "Design tra le Nuvole 2" e "ImaginAIR". Accomunati dallo stesso tema del volo, ma con l'obiettivo di trasformare in metodologia le logiche del pensiero laterale e della cross fertilization, questi quattro eventi hanno rappresentato un momento di riflessione sull'approccio metodologico alla progettazione. Frutto del lavoro di un team appassionato e di una serie di partner, realizzati grazie al sostegno dell'ISIA, in particolare dell'allora direttore Giuseppe Furlanis, sono stati curati e organizzati da Massimiliano Pinucci, docente dell'ISIA, pilota di volo sportivo e appassionato di cultura aeronautica. Nell'anno della commemorazione del primo decollo di un mezzo più pesante dell'aria, il Wright Flyer del 1903, complice la storia di un progresso tecnologico senza precedenti, la dimensione onirica del volo e la rigorosa metodologia, il design aeronautico è stato preso quale riferimento e matrice progettuale. Il trasferimento di conoscenze, competenze, materiali, innovazioni, ha permesso al settore aeronautico di bruciare le tappe in un brevissimo lasso di tempo, con ripercussioni profonde e radicali non solo sulla tecnica ma sullo stesso nostro modo di vivere e sulla percezione della geografia.

Obiettivo specifico di questi eventi, avvicinare i giovani designer al mondo della progettazione nel settore aeronautico, nello specifico ai velivoli leggeri, sia per la sfida impegnativa che esso propone al progettista, sia per la sua trasversalità: dai trasporti allo sport, dai materiali alle innovazioni trasferite alla vita di ogni giorno. Il progresso aeronautico è secondo solamente all'informatica per la rapidità bruciante del suo progresso e dei risultati ottenuti. E, se il design è il terreno felice che nasce dall'incontro tra forma e funzione, pochi ambiti permettono di coniugare i due aspetti come avviene nel campo aeronautico. Marcel Dassault, progettista e imprenditore, padre di velivoli straordinari, usava dire al proposito: "aereo bello vola bene".

Ispirato a questa citazione, prende vita la prima edizione del convegno "Design tra le nuvole", che si è tenuto il 6 e 7 maggio 2003 all'Istituto Superiore di Industrial Design di Firenze. Se da un lato il progetto aeronautico incarna la perfetta compenetrazione

## The events preceding Crea©tivity

2003 marked the centenary of manned flight and the year that gave rise to a series of events at the Florence ISIA and in the rooms of the Piaggio Museum: the "Pegasus, Tuscany with Wings" convention, "Design among the Clouds 1", and, in the two years that followed, "Design among the Clouds 2" and "ImaginAIR". These four events all share the same theme of flight though the idea behind them was that of transforming the theories of lateral thought and cross fertilization into methods and of representing a moment of reflection on the methodological approach towards project making. The event was the result of some enthusiastic teamwork with a series of partners and carried out with the support of ISIA and in particular of Giuseppe Furlanis, then director of the school; the various events were coordinated and organised by Massimiliano Pinucci, teacher at the ISIA, sports flight pilot and aviation history buff.

In the year commemorating the first flight of a vehicle heavier than air, the Wright Flyer of 1903, and thanks to a history of unprecedented technological progress, the dreamlike dimensions of flight and the rigorous methodology of aeronautical design were taken as a reference and matrix for project making. The transfer of knowledge, skills, materials and innovative ideas has allowed the aeronautical sector to forge ahead in a very short period of time and have deep and radical effects that are not only technical but also based on our way of living and our perception of geography. The specific objective behind these events is the need to introduce young designers to the field of aeronautical design, especially that of light aircraft, because a difficult challenge like this can stimulate particularly creative ideas in the designer and these innovative ideas can then be transversally poured back into other areas: transport, sport and materials and everyday life. The incredibly rapid progress and achievements obtained in aeronautics come second only to computer sciences. Thus, if design is the fertile soil that is created by a meeting between form and function, very few projects and very few technologies are capable of matching these two aspects as well as they do in aeronautics. Marcel Dassault, designer and businessman, the father of some really extraordinary aircraft, once commented on this, saying: "beautiful planes fly best".

This quotation inspired and gave life to the first edition of the "Design among the Clouds" convention, which was held at the Higher Institute of Industrial Design in Florence on May 6th and 7th 2003. If, on the one hand, an aviation project embodies the perfect penetration of form and function in design, on the other, flight has meant a demanding challenge

progettuale tra forma e funzione, il volo ha parallelamente rappresentato una sfida impegnativa per i progettisti. Sfida che ha apportato creatività e tecnologia, subito trasferita, a caduta, verso altri settori: dai trasporti, ai materiali, alla comunicazione. Basti pensare, all'inizio del secolo scorso, i fratelli Wright erano produttori di biciclette, e Piaggio era fondamentalmente una falegnameria industriale navale. È stata quindi la contaminazione il tema portante dell'incontro promosso dall'ISIA: contaminazione progettuale, contaminazione tecnica, ricerca e utilizzo di nuovi materiali. La conoscenza di avanzati ambiti progettuali, ricchi di spunti e di osservazioni, apre al designer nuovi spazi di intervento. Ma è soprattutto la capacità di traslare concetti e conoscenze tra diversi campi applicativi che contribuisce in modo fondamentale all'innovazione. Nell'aeronautica, e quindi nella progettazione in senso lato. Dal GPS all'ABS, dallo studio applicativo dei materiali compositi all'orologio da polso, sono molte le novità che l'aeronautica ha apportato al nostro quotidiano. Negli interventi sono stati affrontati differenti aspetti: dalla progettazione all'ergonomia, dall'aerodinamica ai materiali, dalla storia all'economia. I relatori, provenienti da vari ambiti, hanno proposto interessanti spunti da cui partire per il possibile approfondimento dei temi. Obiettivo finale è stato la creazione di un laboratorio di tesi trasversale, in grado di creare osmosi fra i settori della progettazione, del design, della comunicazione e dell'aviazione, in particolare quella leggera.

In "Design fra le nuvole", il tema principale è il passato e il futuro dell'attività aeronautica nel nostro paese. Il fine, rafforzare, conservare e valorizzare una parte imprescindibile, spesso dimenticata o sottovalutata, della cultura, della storia e dell'industria italiana. L'Italia, e in particolare la Toscana, vantano un passato illustre in questo settore (dai primi voli dei velivoli Antoni di Pisa ai giganteschi apparecchi usciti dalla CMASA di Marina di Pisa e dalla Piaggio di Pontedera, agli idroscali di Torre del Lago e di Orbetello). Per quanto ormai relegato nei libri di storia, non dobbiamo dimenticare il livello raggiunto, un patrimonio di cultura e conoscenza che ha contribuito ad alimentare e a sviluppare molti altri settori (i trasporti, l'industria meccanica, l'industria del legno, la cantieristica nautica). Su questa base storica va a innestarsi l'attuale movimento di rinascita del settore dell'aviazione leggera che, favorita da una particolare legislazione nata proprio in Italia, costituisce un fenomeno nuovo non solamente nel panorama sportivo

for designers. A challenge that has gone on to inspire creativity and technology which has immediately and almost naturally overflowed into other sectors, from transport and materials to communications. We only need remember that at the beginning of the last century the Wright brothers were bicycle manufacturers and that the Piaggio was basically a naval carpentry industry. Contamination was therefore the main theme in the meeting promoted by ISIA: project making contamination, technical contamination, research and the use of new materials. The designer's knowledge about advanced design fields, full of ideas and research, allows him to open new areas of intervention. However the fundamental contribution towards innovation is above all provided by a skill in relocating the concepts and knowledge to be found in different fields of application. In aviation and then, more broadly speaking, in design. The aeronautical world has in fact provided many innovations that are now part of our daily lives, from GPS and ABS to the applied study of composite materials and the wristwatch. The speakers, who all came from various spheres, talked about a series of related aspects, from design, ergonomics, aerodynamics and materials to history and economics, offering interesting ideas on how to study these possible themes more in depth. The ultimate goal was based on the opening of a laboratory based on transversal subjects that could create a form of osmosis between the areas of planning, design, communications and aviation, in particular that of light aircraft. The main theme of "Design in the clouds" was the past and the future of aviation in our country, and had the aim of strengthening, preserving and enhancing a vital but often overlooked part of Italian culture, history and industry. Italy and Tuscany in particular can boast an illustrious past in this sector (from the first flights of the Antoni di Pisa aircraft and the gigantic planes that came out of the CMASA at Marina di Pisa and the Piaggio at Pontedera to the water ports of Torre del Lago and Orbetello). Although now relegated to history books, we should not forget the high level they reached, for they are the heritage of culture and knowledge that has contributed towards encouraging and developing many other sectors (transport, mechanical industry, the wood industry and the shipbuilding industry). The current interest in the revival of the field of light aviation is a graft off this historic basis and, thanks to a special law that originated precisely here in Italy, appears to be a new phenomenon on the European sporting panorama, as well as in technical and industrial sectors. This phenomenon is now going through a very positive trend with a considerable ferment in design, in spite of the fact that we are experiencing a period of generalized economic uncertainty (especially in the productive sector), and is bringing the Italian production back onto

europeo, ma anche in quello tecnico e industriale. Questo ha visto, in un periodo di incertezza economica generalizzata, un trend assolutamente positivo e un notevole fermento progettuale, che sta riportando la produzione italiana ai vertici di un mercato fino ad oggi predominio di Stati Uniti, Francia e Germania. Tra gli interventi, gli ingegneri Coiro e Nicolosi, progettisti aeronautici e docenti presso l'Università Federico II di Napoli, Mario Santucci, direttore Innovazione Veicoli Piaggio, Giulio Ottaviani, Dario Orrù e Ercole Fabiani dell'Aero Club di Pisa, Ivo Boscarol dell'azienda slovena Pipistrel Light Aircraft, Tommaso Fanfani e Maria Chiara Favilla della Fondazione Piaggio.

Pochi mesi dopo è nato "Pegasus, Toscana con le Ali", presso il Museo Piaggio di Pontedera. Un ritorno al futuro: in un momento di incertezze nel comparto produttivo locale, in particolare nell'industria metalmeccanica, l'evento ha prodotto un'occasione di ricerca ed uno studio di fattibilità dedicato alla riconversione di aziende produttrici di componenti verso mercati alternativi, quali il volo leggero e l'accessoristica aeronautica, sulla base di case history concrete e documentate. Un tentativo di riconversione parziale ad impatto zero che, partendo da infrastrutture produttive esistenti, sposta l'attenzione verso settori ad elevata innovazione tecnologica (dalla componentistica alla produzione di velivoli, dai motori all'abbigliamento tecnico) alla ricerca di nuovi vasi di espansione e nuove leadership progettuali e produttive.

Il tutto grazie ad un panel ricco di presenze di elevato spessore, e di una sezione espositiva di velivoli, progetti, modelli e accessori legati al mondo del volo.

Tra gli interventi, da sottolineare la presenza del giapponese Isao Hosoe, designer di fama internazionale, che in realtà ha un'estrazione culturale peculiare, essendo un ingegnere aeronautico laureatosi con un progetto su un velivolo a propulsione umana. Quindi l'ingegner Giovanni Lombardi del Dipartimento di Progettazione Aerospaziale di Pisa, docente di aerodinamica ed esperto di imbarcazioni a vela, il Comitato Piccola Coppa schneider, con Giovanni Gatti e Giuseppe Franchini, il prof. Tommaso Fanfani, ordinario di Storia Economica all'Università di Pisa.

*the top of a market that was hitherto dominated by the U.S., France and Germany.*

*The speakers included the engineers Coiro and Nicolosi, aviation designers and teachers at the Federico II University of Naples, Mario Santucci, the director of the Piaggio Vehicle Innovation sector, Giulio Ottaviani, Dario Orrù and Ercole Fabiani from the Pisa Air Club, Ivo Boscarol from the Slovenian Pipistrel Light Aircraft Company, Tommaso Fanfani and Maria Chiara Favilla from the Piaggio Foundation.*

*"Pegasus, Tuscany with Wings" was born a few months later at the Piaggio Museum in Pontedera. In these uncertain times, the event meant a return to the future for the local productive sector, particularly the metalworking industry, a moment for research and study into the feasibility of converting component producing companies to meet alternative markets, like those of light aircraft and aeronautical components, basing the idea on real and documented case histories. An attempt towards a partial reorganization with zero impact that would start out from the existing productive infrastructures and then shift to focusing on sectors requiring high technological innovation (from components and the production of aircraft to engines and technical clothing ...) in search of new forms of expansion and new design and productive leaderships.*

*All this came about with a panel composed of a several very important personalities and an exhibition section displaying aircraft, projects, models and accessories from the world of flight.*

*Isao Hosoe, the Japanese a designer of worldwide fame, was one of its most important members, though he boasts an unusual cultural origin because he is an aeronautical engineer who got his degree thanks to his design for a man-propelled aircraft. Other members included Engineer Giovanni Lombardi from the Department of Aerospace Design from Pisa, a teacher of aerodynamics and an expert in sailing craft, the Baby Schneider Cup Committee, with Giovanni Gatti and Giuseppe Franchini, as well as Prof. Tommaso Fanfani, teacher of Economic History at the University of Pisa.*

*During the 2004 Arts Week of the following year, the Ministry of Education, Universities and Research issued a competition dedicated to design, figurative and plastic arts, music and artistic research. The Florence ISIA presented a project for "IMAGINAIR, imagining the air and when flight encounters*

L'anno seguente, in occasione della Settimana delle arti 2004, bando promosso dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e dedicato a design, arti plastiche e figurative, musica, ricerca artistica, l'ISIA di Firenze ha presentato "IMAGINAIR, immaginare l'aria, quando il volo incontra l'espressione". Seguito ideale dei due eventi precedenti "Design tra le nuvole" e "Pegasus", l'evento-incontro, patrocinato dal comparto AFAM del MIUR, è stato dedicato alle forme di espressione legate alla comunicazione dell'aria e del volo. Narrare, scrivere, raccontare, interpretare, immaginare l'aria. E per ognuno di queste, scrittori, fotografi, piloti, musicisti, pittori, attori, che hanno scelto l'aria come mezzo espressivo o come obiettivo progettuale, hanno avuto a loro disposizione un luogo e un momento per raccontare al pubblico le loro esperienze. Un salotto per il dialogo e l'incontro, e un milieu espositivo in cui studenti e appassionati sono entrati in contatto con ospiti di spessore, accomunati da un'unica passione: il volo. Oltre ad convegno, ancora una esposizione. Assieme ad una sezione dedicata ad immagini, abbigliamento ed equipaggiamenti della PAN, le Frecce Tricolori, nelle teche dei locali dell'ISIA di Firenze sono stati esposti memorabilia del volo, da manuali di velivoli degli anni trenta a indumenti, libri, alimenti, strumenti e sistemi di sicurezza dei nostri giorni.

A fianco, i quadri e gli acquerelli della pittrice e pilota palermitana Sveva Santamaura, dal titolo "Le Ali stanche dei Sogni", erano accompagnati dall'esposizione fotografica "Earth from sky": le immagini aeree di Matevz Lenarcic nel suo volo in ultraleggero attorno al globo, gli scatti dei reportage geografici per le migliori testate internazionali (come Geo, Meridian e National Geographic) di Guido Cozzi e i "segni di terra", tratti dal libro "Pegasus" di Max Pinucci. Mentre fuori dall'ISIA, una videoinstallazione, "Ali", ideata da Defghi, una proiezione sulle nicchie della Rotonda del Brunelleschi. Ospiti speciali, i capitani Tammaro e Saia della pattuglia acrobatica ha raccontato come in un briefing la pianificazione e la realizzazione di uno degli show aerei più conosciuti. I dieci velivoli che "scrivono l'aria" con le loro scie colorate davanti a migliaia di spettatori. Figure d'aria progettate per essere lette da terra, oggetti e sequenze tridimensionali progettate alla stregua di oggetti di design.

*expression". The ideal continuation of the two previous events, "Design in the clouds" and "Pegasus", the event-meeting, sponsored by AFAM (under the Ministry of Education), was dedicated to forms of expression linked to air communications and flight. Ways of narrating, writing, relating, interpreting and imagining the air. And each of these writers, photographers, pilots, musicians, painters and actors who chose the air as a means of expression or as one of their projects, were given a time and place to tell the audience about their experiences. It was a place for discussion and meeting, as well as an exhibition milieu where students and enthusiasts could come into contact with some of the important guests who all shared the same passion for flight. The convention was accompanied by another exhibition that was arranged inside the Florence ISIA building with display-cases containing photos and the clothing and equipment used by PAN, the "The Italian Tricolour Arrows", together with flight memorabilia, airplane manuals dating from the 1930's, uniforms, books, food, as well as modern instruments and security systems.*

*The event was accompanied by a show of paintings and watercolours, entitled "Wings tired of Dreams" dedicated to flight imagery, by Sveva Santamaura, an artist (and VDS school pilot) from Palermo, together with "Earth from Sky", an exhibition of aerial photographs by Matevz Lenarcic, taken during his micro-light flight around the globe; as well as a series of geographical reportage shots for some of the best international publications (like Geo, Meridian and National Geographic) by Guido Cozzi and the "signs of land", taken from Max Pinucci's book "Pegasus". Meanwhile "Ali", created by Defghi, a video installation set up outside the ISIA, drew the attention of passers-by with a projection onto the niches of Brunelleschi's Rotonda. Some of the special guests included Captains Tammaro and Saia from the acrobatic team described the planning and realization of one of these fascinating air shows just as if he was giving a briefing. The coloured trails of smoke of these ten jet planes seem to "write in the air" high above thousands of spectators. Figures in the air that are designed to be seen from the ground and three-dimensional objects and sequences that are planned in the same way as objects of design.*

Guido Cozzi, reporter dell'agenzia Atlantide Phototravel, ha girato il mondo sfruttando il mezzo aereo come "cavalletto virtuale" per i suoi scatti. Immagini frutto di grande preparazione, dove il "raccontare l'aria" diviene immagine evocativa o didascalica geografica.

*Guido Cozzi, reporter with the Atlantide Phototravel Agency, has travelled all over the world exploiting the plane flight like a "virtual tripod" for his shots. His pictures are the result of careful preparation, so that his "descriptions of the air" become an evocative image or a geographical caption.*

Stesso argomento ma ottica completamente diversa per il biologo e fotografo sloveno Matevz Lenarcic, reduce dal primo giro del mondo in solitario realizzato con un velivolo ultraleggero, che ha esposto una selezione dei 7.000 scatti fotografici

realizzati nelle lunghe tappe. Come progettare un record del mondo è stato l'interessante esposizione dell'ospite sloveno, che ha raccontato il lungo e faticoso lavoro di progettazione che ha preceduto il record mondiale.

*The same subject, though seen from a completely different perspective, was covered by the Slovenian biologist and photographer, Matevz Lenarcic, fresh from his first round-the-world solo in an ultra-light plane, with a selection from the 7.000 photographic shots he carried*

*out during his long distance flights. The Slovenian guest's interesting exhibition, entitled "How to design a world record", describes the lengthy and exhausting planning that preceded the world record.*

A conclusione della giornata, il piano di Alessandro Lanini e il sax soprano di Andrea Lucchesi hanno ricamato la colonna musicale di "Suoni di volo", performance teatrale ideata e interpretata dall'attore Cesare Galli, ispirata al "Volo di notte" di Antoine de Saint Exupery, tra tappe romantiche di un passato ripercorso e i tango argentini di Piazzolla.

*The day came to an end with the piano of Alexander Lanini and the sax soprano of Andrea Lucchesi elaborating the soundtrack of "Sounds of Flight", a theatrical performance conceived and performed by Cesare Galli and inspired by "Night Flight" by Antoine de Saint Exupery, that included romantic moments from memories of the past and Argentinian tangos by Piazzolla.*



# '10

## I.D.E.A. & WorkOut

Il Premio I.D.E.A. e WorkOut sono ormai due consolidati e fondamentali momenti di Creativity.

Lo arricchiscono della partecipazione di numerosi Istituti di livello nazionale ed internazionale, contribuendo così ad implementare quel carattere multiforme e mai ripetitivo che fa dell'evento un appuntamento culturale, e non solo, che ogni anno lascia un segno.

*The I.D.E.A. Award and WorkOut have become two consolidated and fundamental moments for Creativity.*

*They are enriched by the participation of numerous Institutions on a national and international level, thus contributing towards increasing its multiform character, which is never repetitive, so that the event becomes a cultural appointment as well as leaving its mark every year.*



# iDEA

International  
Design  
Education  
Award

# the winners '09

## Crea©tivity'09 numbers

<b>800</b>	Studenti e professionisti	<i>Students and professionals</i>
<b>300</b>	Iscritti ai workshop	<i>Registered to the workshop</i>
<b>14</b>	Designer e personaggi internazionali	<i>Designer and international figures</i>
<b>12</b>	Incontri e tavole rotonde	<i>Meetings and roundtables</i>
<b>16</b>	Istituti universitari di tutta Italia	<i>Italian Universities Institutes</i>
<b>7</b>	Scuole superiori del territorio toscano	<i>High schools of Tuscany</i>
<b>13</b>	Istituti europei per il Premio I.D.E.A.	<i>European Institutes for I.D.E.A.Award</i>
<b>11</b>	Showreel al JazzOut	<i>Showreel al JazzOut</i>
<b>12</b>	Esposizioni	<i>Exhibition</i>



## I.D.E.A. '09

### > I.D.E.A. Design Award

#### PRODUCT

Progetto/project

**Ibrido: innovativa configurazione di anfibia per la nautica**

Scuola/school

**Laba di Firenze**

Studenti/students

**Claudia Gallo**

#### COMMUNICATION

**Point ofView**

**University of the Arts Bremen**

**David Nagel**

#### PRODUCT

Progetto/project

**Pesto**

Scuola/school

**ISIA Firenze**

Studenti/students

**Caterina Falleni, Luca Cioni**

**Vespa Act**

**Corso di Laurea in Disegno Industriale Calenzano (FI)**

**Luigi Mignogna, Cristian Leon**

### > I.D.E.A. Education Award

#### PRODUCT

Progetto/project

**Easy-up**

Scuola/school

**Corso di Laurea in Disegno Industriale Calenzano (FI)**

Studenti/students

**Francesco Becherini**

#### COMMUNICATION

**Ieri, Oggi, Domani**

**ISIA Roma**

**Marco Ripicini**

#### COMMUNICATION

Progetto/project

**Color Collapsis Coma**

Scuola/school

**Liceo Artistico, Lucca**

Studenti/students

**Ilya Shebunov**

**Vai fino in fondo**

**Lavoro di gruppo**

**Jonathan Tegelaars, Eleonaro Sampaolesi**

#### FASHION

Progetto/project

**Quando la Tradizione diventa Innovazione**

Scuola/school

**Istituto Modartech**

Studenti/students

**Silvia Martucci, Elenia Macciolini, Arcangela Viglietti, Martina Bartolozzi, Alessandra Barsanti**

**Il Guado**

**Isa San Sepolcro 3b**

**Lavoro di gruppo**

#### MOBILITY

Progetto/project

**My lego boat**

Scuola/school

**Università di La Spezia  
Corso di Laurea in Design Nautico**

Studenti/students

**Claudia Clausi, Malvina Guarniari, Anita Verner**

### > Menzione Speciale

#### COMMUNICATION

Progetto/project

**Frullatore di Conoscenza**

Scuola/school

**Accademia di Belle Arti di Napoli**

Studenti/students

**Lorenzo Sabia**

# Corso di Laurea Disegno Industriale Calenzano, Facoltà di Architettura Firenze



Dipartimento di Disegno Industriale - Università di Firenze  
La Scuola del Design Fiorentino nasce negli anni Cinquanta con il corso universitario "Progettazione Artistica per le Industrie" tenuto allora da Leonardo Ricci e Pierluigi Spadolini. Si fonda già qui quel connubio tra l'antica cultura artigiana fiorentina e la cultura nascente del Disegno Industriale che con Spadolini innescherà un dialogo privilegiato con la cultura tecnologica che ancora oggi identifica la scuola fiorentina di Design. Nel 1971 inizia la collaborazione tra Giovanni Klaus Koenig, che contribuisce ad alimentare il valore intellettuale della formazione del design, e Roberto Segoni, che porta alla disciplina la cultura dei materiali, dei processi e delle tecniche di rappresentazione.

È intorno ad un gruppo di studiosi, diretti da Koenig e Segoni che opera all'interno del Dipartimento di Processi e Metodi della produzione Edilizia - oggi Dipartimento di Tecnologie dell'Architettura e Design "Pierluigi Spadolini" - che il Disegno Industriale assume per Firenze quelle connotazioni caratterizzanti da farne l'ambito disciplinare per eccellenza in cui la cultura umanistica si fonde con la cultura tecnologica e in cui è evidente la stretta relazione tra il mondo del progetto e le logiche industriali, tra la conoscenza dei materiali, la cultura tecnologica e il fare pratico.

È da questa esperienza di oltre quarant'anni, che nasce nel 2001 il Corso di Laurea in Disegno Industriale dell'Ateneo fiorentino, a cui oggi si affianca la Laurea Magistrale in Design.

Department of Industrial Design - University of Florence  
The Florentine school of Design was born in the Fifties with a University Course called "Artistic Design for the Industry", taught by Leonardo Ricci and Pierluigi Spadolini as assistant. This School is rooted in the old Florentine crafts culture that started in those years a dialogue with industry. In 1971 the cooperation between Giovanni Klaus Koenig and Roberto Segoni begins. Koenig contributes to feed the intellectual value of design education, while Roberto Segoni adds the knowledge of materials, of processes and representation techniques. In the team of students directed by Koenig and Segoni, Industrial Design becomes the discipline in which the human and the technological culture come together. Since the 80's, theoretical and design research in the academic field show the tight link among project and industrial processes through the modelling culture as a tool for design control and through drawing as the best way to represent the ideas to realize. In the early 90's, Spadolini, Koenig and Segoni founded the first School of Specialization in Industrial Design in Italy. It provided a methodological path for the designers' education that has consolidated through the years. Based on these 40 years of experience, the Bachelor in Industrial Design of the University of Florence was born in 2001 and the Master in Design in 2008.

# ISIA Faenza Italia



L'ISIA di Faenza (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche) è una università del design appartenente al comparto AFAM. Ha fatto della cross-road knowledge la propria filosofia didattica, con una organizzazione formativa di tipo stellare, in cui, attorno ai due tracciati storici degli istituti di design (product design e visual design) si sviluppano opzioni di complemento, dal packaging al fashion, all'automotive design, al video-making.

Come nella migliore tradizione delle scuole di design, teoria e prassi vanno a braccetto... Il laureato ISIA avrà una forte padronanza della Scienza dei Materiali, e conoscerà la Storia dell'Arte, del Design, della Comunicazione. E sintetizzerà una sua personale maturazione creativa che gli consentirà di affrontare problemi progettuali, tecniche di modellazione, metodi di ingegnerizzazione. Fondamentale, inoltre, risulta essere il rapporto con il mondo industriale.

L'ISIA ha collaborazioni con numerose aziende di prestigio e con importanti Enti di ricerca. Sono inoltre attivi scambi ERASMUS con nove Paesi europei. Negli ultimi 10 anni la percentuale di diplomati occupati nel settore del design non è mai stata inferiore al 75%, con punte del 90%.

ISIA of Faenza (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche) is a university of design which belongs to the AFAM division. It has based its teaching philosophy on cross-road knowledge, with a stellar style training programme, whose two traditional design school paths (product design and visual design) are joined by complementary options from packaging to fashion, automotive design and video-making. As at all the best design schools, theory and practical work go hand in hand. An ISIA graduate will have a firm grasp of the Science of Materials, and will be familiar with the History of Art, Design and Advertising. He or she will also synthesize a personal creative development which will allow them to deal with any planning problems, modelling techniques and engineering methods. Also of fundamental importance is the institute's relationship with the manufacturing world. ISIA collaborates with several prestigious companies and major research associations. It is also actively involved in the ERASMUS exchange programme with nine other European countries. Over the past 10 years the percentage of graduates employed in the design sector has never been below 75% and has peaked at 90%.

# ISIA Firenze Italia



ISIA Firenze

Nell'edizione del 1992 del libro "La speranza progettuale" Tomás Maldonado, si chiedeva "se fosse possibile continuare a progettare senza il sostegno di una prospettiva ideale di riferimento". Da allora sono passati quindici anni e sono cresciuti i problemi sociali. Si riconosce così un modello di sviluppo capace di riconoscere nel profitto economico l'unica misura della propria efficacia che, allo stesso tempo, individua nella tecnica, lo strumento per la propria affermazione. Il design si dimostra impreparato. L'esperienza didattica dell'ISIA di Firenze ha un principale obiettivo formativo, quello incentrato sullo sviluppo di un "pensiero umanistico" che permetta agli studenti di 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. La "conoscenza", intesa come sapere, è indice di una florida e competitiva economia europea. Alla luce di ciò, 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.

In the 1992 edition of his book "La speranza progettuale", Tomás Maldonado wondered "whether it is possible to continue making projects without the support of an ideal of reference for the future". Fifteen years have gone by since then and social problems have increased. The processes of globalization of the present day have proposed and also imposed a model of development that, recognizes 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. Design shows itself unprepared in front of those problems. 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 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. The "knowledge" is a principal requisite for helping the European economy to become competitive in global markets while. So, 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

# ISIA Roma Italia



ISIA Roma Design determina, ormai da tempo, il proprio ruolo e missione culturale a partire dalla presa d'atto della profonda mutazione socioculturale e tecnologica dell'insediamento umano della società postindustriale che, di fatto, spostando il focus dal discorso sui bisogni e le funzioni, punta, in senso sistemico e relazionale, ad aggiornare in progress la geografia del design. L'obiettivo è fornire allo studente i mezzi adeguati per individuare i profondi cambiamenti e tradurli in atti di creazione, qualificando il designer sia come portatore di rinnovata cultura materiale, sia come interprete dell'immaterialità della nostra epoca. Una persona predisposta all'ascolto della complessità, tesa a creare l'innovazione che segnali al mondo l'esatto scarto culturale da recuperare tra il catalogo delle merci e il fare umano.

ISIA Rome Design, aware of the deep sociocultural and technological changes affecting human activity, has recently redefined its role and cultural mission and shifted focus from needs and functions to aim at up-dating the geography of design in progress in the systematic and relational sense.

The intent is to provide students with adequate means to understand the deep changes and to translate them into creative activity, qualifying the designer as both a carrier of a new material culture and interpreter of the immateriality of our times, willing to listen to complexity and inclined to create innovation signalling to the world the need to narrow the real cultural gap between the many goods available and the human person.

# Nuova Accademia di Belle Arti di Milano, Italia



“Compito di NABA è quello di dare forme e valori critici ai processi di estetizzazione del mondo contemporaneo e di lavorare tenendo come punto fermo una loro continua messa in discussione. Per fare questo si comincia da una grande illusione: combinare la forma della tecnica - che oggi domina il mondo e dà vita all'estetica contemporanea - con quella dell'arte, come possibile anima della contemporaneità e del futuro, a partire da una morale capace ancora di credere che il lavoro estetico ricopra un ruolo fondamentale per la sopravvivenza spirituale degli uomini”.

Alessandro Guerriero, Presidente Advisory Board NABA

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti Milano, creata nel 1980, è la più grande accademia privata italiana legalmente riconosciuta e offre corsi di primo e secondo livello nel campo del design, del fashion design, della grafica, delle arti multimediali, delle arti visive, della scenografia e della comunicazione.

L'offerta dell'Accademia si completa con corsi liberi in orario serale, corsi estivi e programmi internazionali in inglese, con una programmazione che varia annualmente. NABA è un'istituzione internazionale, che ha siglato numerosi accordi di scambio e collaborazione con un'ampia rete di Università e Accademie straniere.

Da dicembre 2009, l'Accademia è entrata a far parte di Laureate International Universities, un network internazionale di oltre 50 istituzioni accreditate che offrono corsi di laurea di primo e secondo livello a più di 600.000 studenti in tutto il mondo.

“One of NABA's goals is to give shape and critical values to the aesthetics-ation processes of the modern world while constantly calling them to question. To do this, we start from a great illusion: the combination of the technical form - which dominates today's world and drives contemporary aesthetics - with art. This is seen as the possible core of modernity and of the future, starting from a moral that still believes that the aesthetic work plays a fundamental role in the spiritual survival of men”.

Alessandro Guerriero, President of Advisory Board NABA.

NABA, New Academy of Fine Arts, Milan, founded in 1980, is the largest private Academy recognized by the Italian Ministry of Education, and offers first and second level degrees in Design, Fashion Design, Graphics, Multimedia Arts, Theatre Design, Visual Arts.

Evening Open Courses, Summer Courses and International Programs held in English complete the NABA educational offer with programs that are updated every year.

NABA has signed numerous international exchange and cooperation agreements with a wide network of foreign Universities and Academies. In December 2009, NABA became part of Laureate International Universities, a global network of more than 50 accredited institutions offering undergraduate and graduate degrees to over 600,000 students around the world.

# Libera Accademia di Belle Arti di Firenze, Italia



La Libera Accademia di Belle Arti di Firenze presenta corsi accademici già strutturati sul percorso 3 + 2 (nuovo ordinamento), consentendo ai propri iscritti di acquisire Diplomi di 1° e 2° livello nei seguenti indirizzi: Graphic Design, Fotografia, Pittura, Restauro, Design. Situata nella zona di Firenze Sud, la LABA dispone di una struttura di circa 1.000 metri quadrati con piazzale antistante e giardino sul retro. L'edificio dispone di un'Aula Magna che può ospitare fino a 150 posti a sedere, di laboratori di Fotografia, Design, Pittura, Restauro e Graphic Design.

Oltre al percorso universitario strutturato sui vari indirizzi, l'istituto completa la propria offerta formativa con: Corsi Professionali, Corsi Liberi e Master post-lauream.

The Liberal Academy of Fine Arts of Florence, offers academic courses of 3 plus 2 years (restructured duration) for diplomas at 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> level in the following subjects: Graphic Design, Photography, Painting, Restoration, Design.

Situated in the southern zone of Florence, the L.A.B.A. site occupies around 1.100 squared metres with recreational space in front and a garden behind. The building has a presentation hall seating up to 150, laboratories for photography, design, painting, restoration, graphic design. Besides structured university courses, the Academy offers further completion with Professional Courses, Liberal Courses and Post-degree Masters.

# Chongqing University China



Le lauree in Arte presso l'Università di Chongqing vengono svolte presso il College of Art (già College of Art and Humanity e adesso College of Art). Circa 1.300 studenti post laureati e laureandi frequentano l'istituto. Il nostro collegio ha istituito un corso di specializzazione nelle arti tradizionali cinesi visive e nell'elaborazione delle immagini digitali, che conferisce la qualifica del dottorato, insieme al Collegio di Informatica. Ci sono anche corsi master professionali autorizzati in materie artistiche (tra cui corsi di danza e musica) e Belle Arti e due corsi di specializzazione autorizzati di master professionali in Architettura del Paesaggio e Disegno Industriale. Ci sono anche corsi di specializzazione per i studenti laureati in Belle Arti e Design (che comprendono il Disegno Artistico per l'Ambiente e il Disegno di Trasmissione Visuale, oltre a Corsi di Scultura), il Disegno (che comprende la pittura cinese tradizionale e corsi di pittura ad olio), il Disegno Industriale, l'Animazione, e la Danza e la Musica. Il corpo insegnante comprende un gran numero di noti professionisti nazionali. L'istituto ha 68 persone tra corpo docente e amministrativo, di cui il 40% ha la qualifica di professore associato, mentre 15 insegnanti stanno frequentando un master.

The majors in Art at Chongqing University are held at the College of Art (formerly the College of Art and Humanity and since changed to the College of Art). About 1,300 postgraduate students and undergraduate students are enrolled at the college. Our college has set up a specialisation course in traditional Chinese visual arts and digital image processing offering a doctorate qualification with the college of Computer Science. There are also authorized courses for professional master's degrees in Art subjects (including Dance and Music courses) and Fine Arts and two specialized authorized courses for professional master's degrees in Landscape Architecture and Industry Design. There are majors for undergraduate students in Art Design (including Environmental Art Design and Visual Transmission Design, and Sculpture courses), Drawing (which includes Traditional Chinese Painting and Oil Painting courses), Industrial Design, Animation and Dance and music. The staff is composed of a great many well-known domestic professors. The institute has 68 teaching and administrative staff, nearly 40% of which have associate professor qualifications, while 15 are master degree student teachers.

# Sichuan Academy of Fine Arts Chongqing, China



L'Accademia di Belle Arti di Sichuan (Sichuan Fine Art Institute) è situata sulle rive del fiume Yangtze, nella periferia ovest della bella città di montagna di Chongqing. Un college dal 1940, la scuola è cresciuta notevolmente ed ora offre un sistema unico di educazione artistica, un ambiente accademico attivo e conquiste artistiche notevoli; è molto conosciuto in patria e all'estero come "una perla luminosa nel campo delle arti sul fiume Yangtze". L'Accademia di Belle Arti nella provincia del Sichuan nel sud-ovest della Cina è l'unico istituto superiore di educazione artistica professionale che può vantare 70 anni di storia scolastica. Il Collegio d'Arte è stata fondata da Professore Shen Fu Man nel 1940, sulla scia di Lee, con il vecchia generazione di artisti a Chengdu, nella provincia del Sichuan; ha cambiato il suo nome alla fine del 1950 per diventare il Collegio d'Arte di Chengdu. Nel 1950, il maresciallo Ha Long, presidente dell'Istituto d'Arte della Northwestern University, parte della spina dorsale militare e politico del sud, ha fondato la scuola Huangjueping Arts a Jiulongpo, nel quartiere sud-occidentale di Chongqing. Le due scuole si sono unificate nel 1953 per formare la Southwest School of Fine Arts. Nel 1959, la Scuola di Belle Arti del sud-ovest ha cambiato nome, diventando l'Accademia di Belle Arti di Sichuan e fu elevata a livello di laurea.

Sichuan Academy of Fine Arts (Sichuan Fine Art Institute) is located on the banks of the Yangtze River in the western suburbs of the beautiful mountain city of Chongqing. A college since 1940, the school has grown considerably and now offers a unique art education system, an active academic atmosphere and outstanding artistic achievements; it is known far and wide, at home and abroad, as the "A bright pearl in the arts on the Yangtze River."

The Academy of Fine Arts in the Sichuan Province in southwest China is the only professional institution of higher arts with 70 years of school history. The College of Art was founded by Professor Shen Fu Man in 1940, on the lines of Lee, with the older generation of artists at Chengdu, in the Sichuan Province; it changed its name at the end of 1950 to become the Chengdu College of Art.

In 1950, Marshal He Long, president of the Art Institute of Northwestern University, part of military and political backbone of the south, founded the Huangjueping Art school at Jiulongpo, in the southwestern quarter of Chongqing. The two schools combined in 1953 to form the Southwest School of Fine Arts. In 1959, the Southwest School of Fine Arts changed its name to the Sichuan Academy of Fine Arts and was raised to degree level.

PHL  
University College  
Hasselt, Belgium



La PHL University College (Hasselt, Belgio) è spesso definita "the college with the network": l'ICT è pienamente integrato con tutti i suoi curricula e cura stretti legami con i governi locali e federali, le organizzazioni e le industrie. PHL Arts offre ai suoi studenti un'istruzione solida e globale e li prepara per un mondo in costante cambiamento. Tutti i programmi di progettazione implicano la sperimentazione, la ricerca e il dialogo. La didattica dell'istituto è orientata verso un approccio chiamato 'assignment driven instruction' e 'problem driven instruction', all'interno del quale assume un ruolo molto importante lo studio indipendente. Anche per tale motivo l'accento è posto sulla crescita a livello individuale. Il nostro primo intento è, infatti, quello di preparare lo studente per una carriera artistica indipendente. Mutuando scelte durante il suo percorso di studi, a partire dal concept fino ad arrivare ai materiali, arriverà così a sviluppare un proprio linguaggio espressivo. Quasi tutti gli insegnanti, che lavorano anche come liberi professionisti, designer e ricercatori, sono orientati verso la pratica e l'idea del "far imparando".

PHL University College (Hasselt, Belgium) is often referred to as "the college with the network": it has fully integrated ICT in all its curricula and takes care of close links with local and federal governments, organizations and industries. PHL Arts provides students with a strong general education core, preparing them for a world in constant change. All design programs involve experiment, research and dialogue. The type of education we opt for is 'assignment driven instruction' (also called project driven instruction) and 'problem driven instruction', in which independent study is important. Emphasis is placed on individual development. Our prior intention is to prepare the student for an independent career as an artist. By making choices with regard to the concept and the materials, students develop their own visual language. Almost every mentor in our department has a feeling for the practice, as he or she also has a job as an independent designer or as an active researcher.

# I.D.E.A. > Exhibition 2010



Corso di Laurea  
Disegno Industriale  
Calenzano, Facoltà  
di Architettura Firenze

## Setra Eolo

### Descrizione

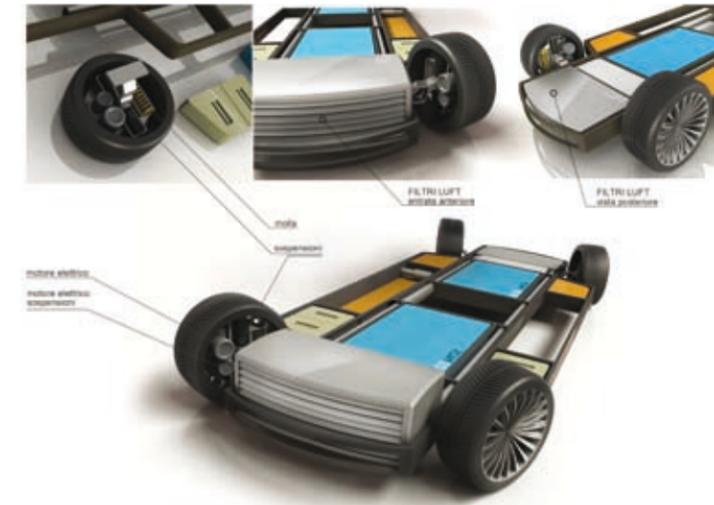
Cosa può essere meglio per noi, quando uno dei principali responsabili dell'inquinamento atmosferico, i veicoli su gomma, diventeranno la chiave per purificare l'aria nelle nostre città e contribuire a risolvere problemi ecologici? Eolo, non è un piccolo semplice autobus ad emission zero, è qualcosa di più. Eolo è un mezzo che aiuta l'ambiente ripulendo l'aria dalle particelle PM10, emesse dalle vetture, principali responsabili dell'inquinamento nelle città, tramite appositi filtri situati sulla parte frontale. Eolo dispone di 4 ruote sterzanti che agevolano le manovre in spazi stretti. Al loro interno vi sono i motori elettrici e le sospensioni dell'intero mezzo. I motori sono alimentati da batterie che utilizzano nanotecnologie, ricaricabili in 10 minuti. Sul tetto vi sono installati pannelli solari che contribuiscono a ricaricare le batterie.

### Filosofia

Eolo utilizza tecnologie innovative come le batterie Altair Nanotechnologies che hanno anodo in nanotitanio che permette la loro ricarica dai 5 ai 10 minuti, senza riscaldarsi. Inoltre Eolo utilizza la "Active wheel" di Michelin, ruota innovativa che raggruppa in un unico componente motore, sospensione e impianto frenante. Questo permette l'adozione del telaio "hy-Wire" piatto (15) e completamente libero da ingombri come motori e sospensioni (che sono nelle ruote), aprendo un nuovo mondo progettuale per gli spazi interni. Sistema di guida drive-by-wire, che permette assoluta precisione e sicurezza stradale. Fondamentale innovazione sono i filtri Luft che ripuliscono l'aria da agenti inquinanti. Un filtro montato su questo mezzo può bonificare le polveri emesse da 21 auto al giorno, equivalente di 7476 auto all'anno.

Designer  
Krass Dimitrov  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
Setra Kassbohrer



### Description

What can be better for us when one of the most air polluting agents, vehicles on street, become the key of air purifier? Eolo, is not a simple small bus with zero emissions, is something more. Eolo is a bus that helps to clean up the environment the air from particles PM10 emitted by cars, the main polluters in the cities, through filters located on the front. Eolo has 4 wheels steering to facilitate maneuvering in tight spaces. Inside there are electric motors and suspension of the bus. Batteries that use nanotechnology, rechargeable in 10 minutes, power the motors. On the roof are installed solar panels that help recharge the batteries.

### Philosophy

Eolo use innovative technologies such as the batteries, Altair Nanotechnologies, which have anode in nanotitanium that allows them to charge from 5 up to 10 minutes, without heating. Eolo also uses "Active wheel" of Michelin, innovative wheel, which includes in a single component the electric motors, suspension and brake system. This allows the adoption of the frame "Hy-Wire", flat and completely free of obstructions such as engines and suspensions (which are inside the wheels), and opens a new world to design the interior spaces. System drive-by-wire, which allows absolute precision and road safety. The fundamental innovation is filters that clean the air from pollutants. A filter mounted on this bus can clean the dust emitted from 21 cars per day, equivalent to 7476 cars a year.



# ISIA Faenza Italia

## S\_pot

Sistema d'arredo urbano in granulato di pneumatico riciclato e resina



Designer  
**Giulia Casadio**  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/  
**Elastrade S.r.l.**

Premi/Awards  
Progetto selezionato e premiato  
Project selected and prize awarded by  
**Elastrade S.r.l.**

### Descrizione

S\_pot è un progetto di arredo urbano realizzato a partire da granulo di pneumatico riciclato. Il progetto sviluppa la tipologia della fioriera per esterni applicando il principio della modularità. Riflettendo su forme semplici come il cerchio ed il quadrato, si sono create due serie di vasi che sfruttano il sistema degli elementi sovrapposti in modo da creare maggior dinamismo. La modularità, inoltre, consente una maggiore flessibilità per quanto riguarda l'altezza, rendendo i vasi facilmente adattabili a qualsiasi contesto. Sono state proposte diverse varianti cromatiche che rendono possibile una perfetta integrazione dei vasi con l'ambiente al quale sono destinati.

### Description

The project develops a type of outdoor flowerpot, based on the principle of modularity. Reflecting upon simple forms such as circles and squares, a series of pots has been created which make use of stacking parts in order to create a more dynamic structure. Furthermore, the modular system allows greater flexibility in terms of height, making the pots easy to fit into any context. Various different colours have been suggested so that the pots integrate perfectly into the area where they are placed.

### Philosophy

In this project sustainability and respect for the environment are not an end objective but the starting point: S\_pot has a low environmental impact, is long lasting and requires very little maintenance. The modular, dynamic concepts which this project is based on have been borrowed from the sculpture of British artist Tony Cragg, featuring rhythmically stacked plastic parts. The simple form of the module, when it is combined or stacked, contributes to create complex structures with a strong, evocative effect. So they create a charismatic presence, which becomes the focal point of the space they occupy, also as a result of the wide range of possible colour schemes.

### Filosofia

In questo progetto la sostenibilità e l'eco rispetto non sono un punto d'arrivo ma una base di partenza: S\_pot è un prodotto a basso impatto ambientale, durevole nel tempo e che richiede scarsa manutenzione. I concetti di modularità e di dinamicità sui quali si basa questo progetto sono stati traslati dalla scultura dell'artista inglese Tony Cragg, caratterizzata da elementi plastici sovrapposti ritmicamente. Il modulo di forma semplice, quando è accostato o sovrapposto, concorre a creare strutture complesse ricche di una forte presenza evocativa. Si vengono così a creare presenze carismatiche che diventano protagoniste dell'ambiente grazie anche alla svariata gamma cromatica possibile.



Designer  
**Laura Sabbatini**  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
**TRIAL S.r.l.** - Forlì

## T'attivo

The mat which reactivates the dynamic spirit of the elderly

### Descrizione

T'attivo è un materassino ideato per sostenere l'attività motoria finalizzata alla Terza Età. Ciò che lo rende diverso dai supporti comunemente utilizzati è un elemento naturale: l'aria. Appare come un qualsiasi materassino ma al contatto con la sua superficie, l'effetto imprevedibile ed avvolgente dell'aria ribalta la percezione dell'utente. Un involucro esterno in pvc lavabile ed antiscivolo trattiene al suo interno una base in espanso di media densità ed una sacca in pvc termosaldato, gonfiabile per mezzo di una valvola esterna. Grazie alla sagomatura della base in espanso, l'aria riempie le cavità della curva del corpo offrendo una risposta dinamica ed attiva ad ogni gesto e movimento dell'utente, aiutandolo con il flusso dell'aria.

### Filosofia

Ho scelto di sviluppare il progetto di un materassino perché accurate ricerche mediche e specialistiche dimostrano che la principale paura motoria degli anziani è quella di passare dalla stazione "seduto" a terra o di "decubito", a quella "eretta" e viceversa, definita anche sarcopenia. Se ci si ferma alla superficie appare un prodotto come gli altri ma l'innovazione sta all'interno e la si scopre sentendola. L'aria diventa un mezzo per risvegliare la sensibilità dell'anziano ed aiutarlo ad accettare e comprendere i suoi nuovi e diversi limiti, nella consapevolezza che stimolando il corpo si stimola anche la mente e viceversa in un circolo continuo. Acquisendo scioltezza nei movimenti, l'anziano recupera sicurezza ed affronta la vita con maggiore dinamismo e serenità.



### Description

T'attivo is a mat designed as a support for physical exercise for the elderly. What makes it different from most commonly used supports is a natural element: air. It looks like any other mat but when the user comes into contact with the surface, they enjoy an unexpected, enveloping effect created by the air. A washable, anti-slip PVC cover contains a medium density foam base and a heat-sealed PVC bag, which is inflated using a valve on the outside. Thanks to the shaping of the foam base, the air fills the cavities to follow the curves of the body, offering a dynamic, active answer to every movement of the user, aided by the airflow.

### Philosophy

I decided to develop a design for a mat because extensive medical and specialist research has shown that the main movement concern for the elderly is passing from a sitting position on the floor or lying down, to an upright position and vice versa, also known as sarcopenia. If you just look at the outside it appears to be a mat like any other but the innovation is on the inside and you have to discover it by feeling it. The air becomes a way to reawaken the sensitivity of the elderly user and helps them to accept and understand their new, different limitations, with the awareness that by stimulating the body you also stimulate the mind and vice-versa in a continuous circle. By acquiring smooth movements, the elderly user can regain confidence and face life in a more dynamic, confident way.



**LAB**

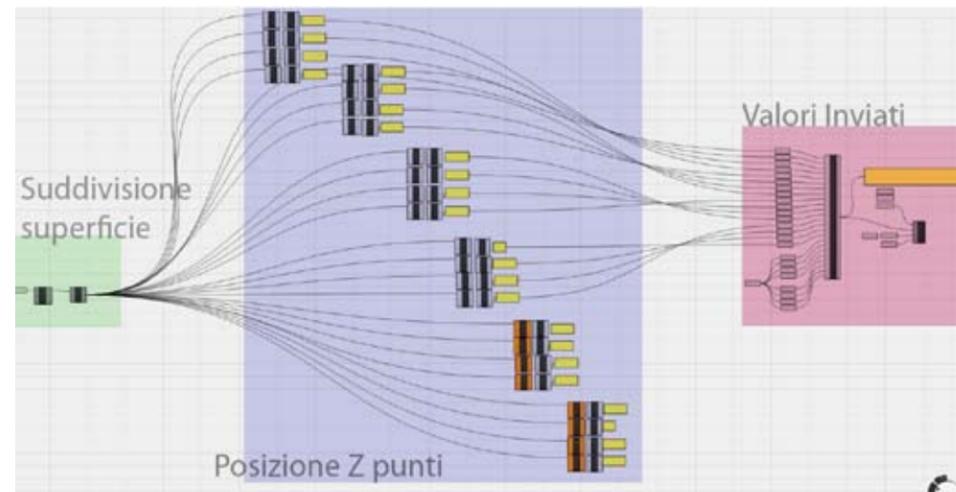
Studio e realizzazione  
di una superficie interattiva-trasformabile

**Descrizione**

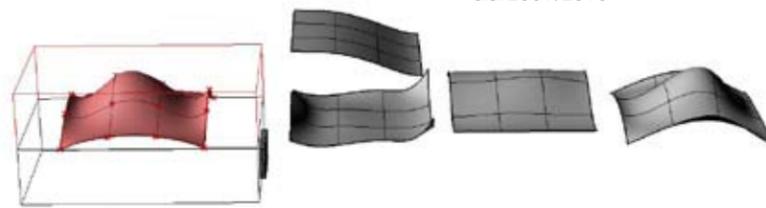
Il progetto nasce da uno studio sulle potenzialità che oggi l'elettronica applicata alla progettazione offre. Il risultato è una superficie/allestimento interattiva e trasformabile. La trasformazione topologica di questa superficie è realizzata attraverso la variazione di parametri gestiti da un software parametrico che modifica i valori dei singoli parametri. Il programma dialoga con un microcontrollore tipo-Arduino il quale invia i dati a un numero definito di motori passo passo. Questi ultimi azioneranno il movimento della superficie collegata fisicamente agli stepper e ne modificheranno la forma. La superficie viene suddivisa virtualmente in più parti ai quali vertici saranno attribuiti punti di controllo virtuali. Ad essi sarà collegato nel reale uno stepper. Creando una nuvola di punti virtuali e spostandoli nello spazio 3d o animandoli si potrà così creare disegni di superfici virtuali, che a sua volta modificheranno la superficie reale.

**Filosofia**

Oggi la frontiera più interessante del design e dell'architettura diventa quella del confronto con la sua possibile digitalizzazione ed interazione con lo spazio. Questa frontiera può diventare effettivamente avanguardia perché all'interno della realtà virtuale, come sul web d'altronde, la progettazione si emancipa da alcune delle sue condizioni che la vincolano (ma che contribuiscono a definirla) nel mondo reale, come ad esempio la limitatezza dello spazio fisico, la legge entropica, e la forza di gravità. Con queste nuove proprietà il design e l'architettura aprono di fronte a sé una infinita gamma di possibilità precedentemente impensabili. Stiamo andando in una direzione in cui avremo una connessione mente-macchina, in cui i pensieri (sede dell'immaginazione) si trasferiscono in tempo reale sullo schermo. Questa potenzialità è stata ancora solo sfiorata anche in architettura, ma gli esperti, autori di questo dibattito, suppongono che l'architettura dovrà mutare secondo i desideri dell'utente in tempo reale. Sarà mutevole dinamica come lo è il nostro pensiero e i nostri desideri, un'architettura pensata come un organismo vivente fatto di pelle sensibile e in grado di muoversi, mutare ma soprattutto di reagire agli stimoli.



Designer  
**Tommaso Nocentini**  
a.a. 2009/2010



**Description**

The project born from a study on what's today electronics applied to the design has to offers. The result is a surface / interactive exhibits. The topological transformation of this surface is achieved through the variation of parameters managed by a parametric software that changes the values of any individual parameters. The surface is virtually subdivided into several parts. To any new leaders will be assigned virtual control point. The program communicates with a microcontroller Arduino-like, which sends data to a defined number of stepper motors. The surface that is attached to wheels can be moved in real time via an Arduino-like controlling a collection of n steppers. The steppers rotate the wheels to pull or loosen the strings

connected to the surface. By moving control points, the surface, will change and begin to represent the underlying surface. These offset distances will then be computed and set to the Arduino, effectively modifying the physical model of the surface.

**Philosophy**

The most interesting interesting topic about design and architecture is the the comparison with the digitization and their possible interaction with space. This border may actually become trendy because within the virtual reality, as anywhere, moreover, the architecture is emancipated from some of its conditions that the binding (but which help to define it) in the real world, such as the limited physical space, the entropy law, the concept of Hic et Nunc and the force of gravity. With these new properties design and architecture are open in front of an infinite range of possibilities previously unimaginable. We're going in a mind-machine connection era, in which thoughts (head of the imagination) are transferred in real time on screen. This potential has yet to be touched only in architecture, but the experts, the authors of this discussion, assume that the architecture must change according to the wishes of the user in real time. It will be dynamic as it is changing our thinking and our own desires, an architecture conceived as a living organism made up of sensitive skin and can move, change and above all to react to stimuli.

Designer  
**Giulia Redi**  
a.a. 2009/2010

**Free Man: recupero responsabilmente libero della propriocezione.**

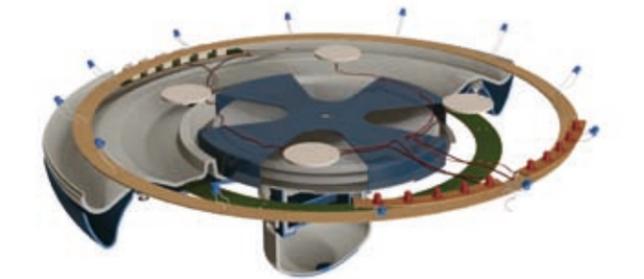
Multifunctional redesign of the "traditional" Freeman's balance board

**Descrizione**

Free Man è una pedana multifunzionale per la riabilitazione propriocettiva. Il progetto, da un punto di vista morfologico, rispetta fedelmente la tipologia di oggetti cui fa riferimento mentre, strutturalmente, si articola in una serie di elementi più o meno complessi che lo rendono più intelligente, ampliandone le caratteristiche e conseguentemente il campo d'azione. Due dischi rotanti interni generanti un effetto giroscopico, una serie di sensori che verificano la corretta esecuzione dei movimenti, un laser tramite la cui proiezione verificare l'inclinazione raggiunta durante gli esercizi, spie luminose ed uditive che comunicano con il paziente e con il fisioterapista, il tutto raccolto in una forma intuitivamente comprensibile e fruibile da chiunque.

**Filosofia**

Free Man è un progetto fatto di contaminazioni, interne (nella struttura), ed esterne, in quanto porta il design in campo medico-sanitario senza invaderne gli spazi specifici. Grazie alle funzionalità di cui dispone ed alla sua comunicabilità Free Man agisce sul rapporto che si viene a creare tra i tre soggetti principali dell'azione: paziente, fisioterapista e pedana, rimettendone in discussione i ruoli e inducendo ad una cooperazione estremamente produttiva. Il paziente acquista in consapevolezza dei propri movimenti, il fisioterapista alleggerisce il proprio carico di lavoro, delegando alcuni dei suoi compiti alla pedana, e Free Man si propone come ulteriore "soggetto" dell'azione pur mantenendo una certa familiarità con gli altri "oggetti" della sua categoria per quanto riguarda forma e modalità di utilizzo.

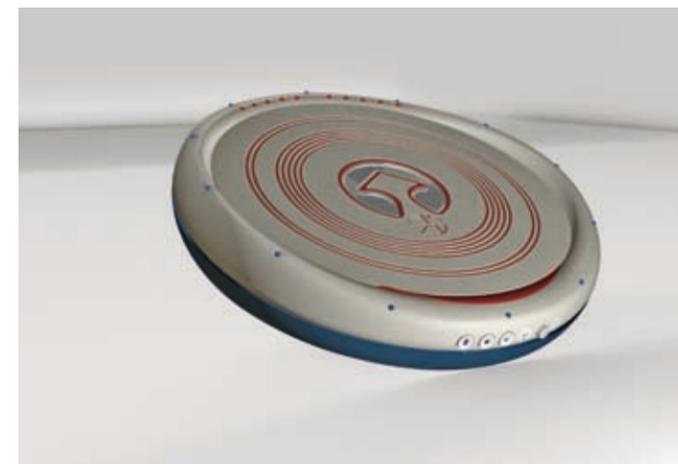


**Description**

Free Man is a multifunctional balance board used for proprioceptive rehabilitation. Morphologically, the project totally respects the category of objects to which it belongs; instead the structure consists of a series of more complex elements that make it smarter, expanding its features and its field of action. Inside two rotating discs generate a gyroscope effect, a series of sensors verifies the correct execution of movements, a laser checks the inclination reached during the exercises by its projection on the wall, many warning lights and beepers communicate with patient and physiotherapist: everything is collected in a intuitively understandable shape usable by anyone.

**Philosophy**

Free Man is a project made of "contaminations". Inside many elements come from others sectors of industrial production and, at the same time, design contaminates the health and medical field without impinging on their competences. Thanks to its features and its communication skill, Free Man acts on the intercourse among the three principal subjects of action: patient, physiotherapist and the board, changing their relative roles and leading them to a extremely productive cooperation. Patient acquires more consciousness of his proper movements, physiotherapist reduces his own work, delegating a part of it to the balance board, and Free Man propose itself as a further "subject" in action though it remains similar in shape and modality of use to other "objects" of its category.



**Web to Design**

Share web creative path with others using your avatar

**Descrizione**

**Concept**  
WebtoDesign è un social network dedicato all'emergenza di ambiti di interesse notevole per il design, con sistema interattivo di gerarchizzazione, catalogazione e condivisione di dati, a carattere bottom-up.

**Una ricerca sostenibile (macro-obiettivo)**  
Attraverso l'uso dell'infografica interattiva, WebtoDesign crea un "albero genealogico" dei dati immessi, garantendo così la tracciabilità dell'informazione; in questo modo è possibile osservare quale ruolo quest'ultima abbia avuto all'interno delle ricerche degli utenti che ne hanno usufruito.

**L'avatar come parte attiva del processo (macro-obiettivo)**  
Le informazioni che costituiscono i percorsi di ricerca dell'utente si vanno ad invernare in una forma grafica che costituisce l'avatar dell'utente stesso. Attraverso l'avatar e i suoi differenti tipi di visualizzazione, è possibile esplorare i contenuti delle ricerche di chi è connesso a WebtoDesign, aggiungendo informazioni che vanno ad ampliare ed a completare i propri percorsi creativi. L'avatar rappresenta, quindi, il contenitore delle nostre ricerche ed è anche il mezzo con cui è possibile interagire con gli altri utenti all'interno del sistema. Il doppio loop che si viene a formare ci restituisce un primo feedback costituito dall'avatar; ovvero l'insieme dei nostri percorsi creativi; ed un secondo feedback sotto forma di informazioni emergenti.

Designer  
**Andrea Meriggioli**  
a.a. 2009/2010

**Description**

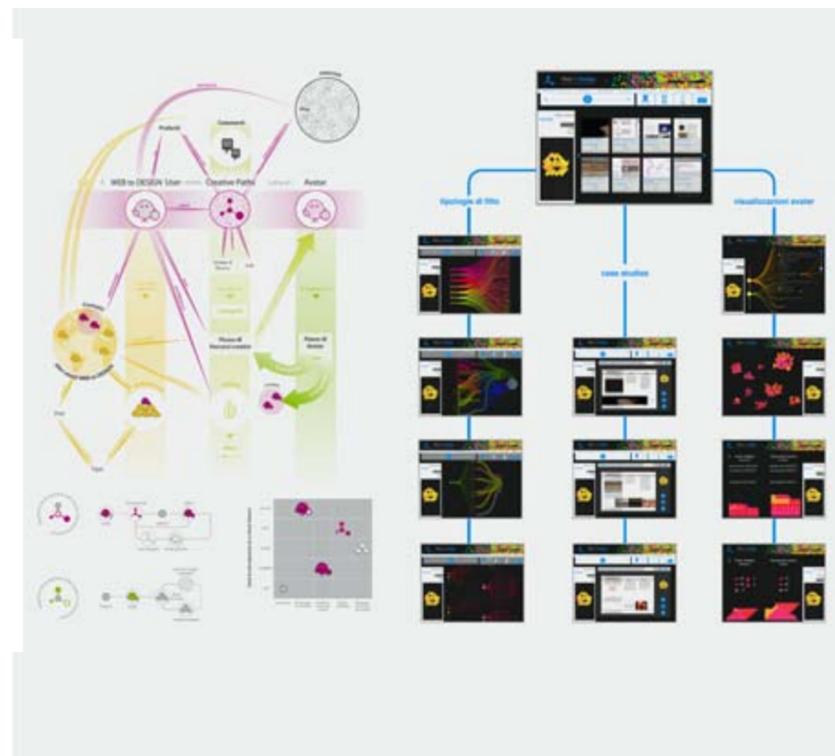
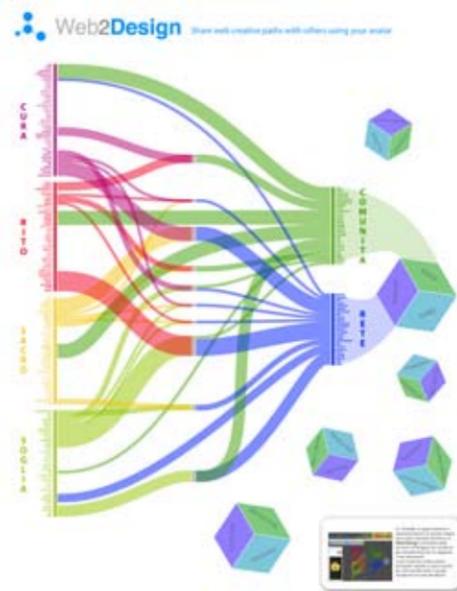
**Concept**  
The idea originates from the desire to operate within the digital space logic, where the separation between user and product is vanishing together with predictions and control of operations. WebtoDesign is a social network dedicated to the emergence of a great interest in design, with an interactive system for arranging, cataloguing and sharing data, in a bottom-up way.

Sustainable research (macro-objective)

Through the use of interactive infographics WebtoDesign creates a "genealogical tree" using the uploaded data, thus guaranteeing the traceability of information; in this way the role of all the information within the research of the users who have benefitted by it can be observed.

The avatar as an active part in the process (macro objective)

The information regarding the user's research process becomes expressed in graphic form, which constitutes the user's avatar. Through the avatar and the different types of visualizations, it is possible for those connected to WebtoDesign to explore the content of the research, to add information that can extend and complete one's own creative itinerary. The avatar represents the container of our research and is also the means which makes it possible to interact within the system. The double loop which is formed, provides an initial feedback, represented by the avatar, or all the creative processes together; a second feedback is in the form of new information.



Designer  
**Chiara Longo**  
a.a. 2009/2010

**Pro(b)Ability**

System for evaluating and strengthening residual ability in those with motor impairment

**Descrizione**

Le differenze sono una ricchezza da salvaguardare Stimolare la coscienza collettiva sulle tematiche della disabilità, considerando la diversità come enorme ricchezza e fonte di interessanti innovazioni progettuali, per offrire strumenti per l'abbattimento delle barriere soprattutto culturali. Potenziare le capacità individuali e incrementare l'autonomia.

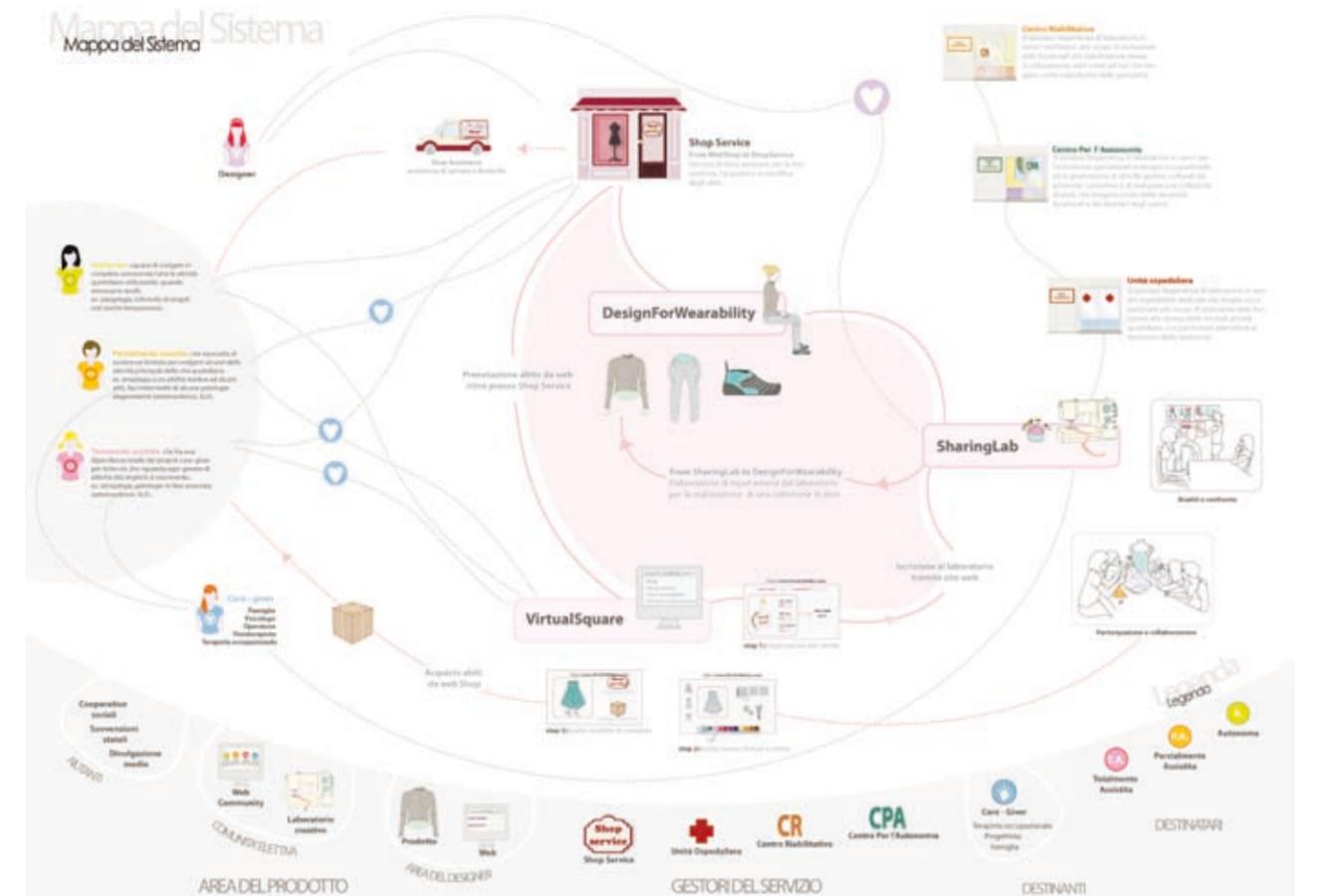
**Ambiti di intervento**  
Il progetto si articola in un sistema di prodotti con servizi dedicati:  
- DesignForWearability, sistema di abiti pensato per chi ha disabilità motorie;  
- SharigLab, laboratorio creativo per la realizzazione degli abiti, in forma di progettazione partecipata con gli utenti;  
- VirtualSquare, sito web attraverso il quale è possibile acquistare gli abiti, accedere ai servizi correlati ed iscriversi al laboratorio. L'intervento progettuale a più livelli di sistema, consente di sviluppare le abilità della persona a favore di una maggiore autonomia in tutte le fasi, dalla progettazione all'acquisto dell'abito.



**Description**

Diversity is a wealth to be preserved Raising collective consciousness regarding disability, considering diversity a wealth and a source of interesting design innovations, to provide tools for breaking down barriers, barriers very often just cultural. Strengthening individual abilities and increasing independence. The system is expressed in a series of different codes and languages, used to lead in concrete terms to the breaking down of barriers. It employs forms of communication suitable for dealing with this theme by giving up the mere concept of "providing information" and a purely "welfare" perspective. The project consists of a system of products with dedicated services.

- DesignforWearability—series garments designed for those with motor impairment;  
- SharingLab – creative workshop for designing garments in collaboration with users;  
- VirtualSquare – website for the purchase of these garments through which users can access related services and participate in the lab. The idea is to offer services at different phases in the process to ensure the development of individual abilities by enhancing autonomy in all phases from the design to the purchase of the garment.



NABA  
Milano, Italia

### The breadnest

Un oggetto per la cucina economico,  
poetico e prodotto interamente al taglio laser

#### Descrizione

The Breadnest è un cestino per il pane che prende ispirazione dalla forma morbida e poetica della colomba. Le ali infatti, chiudendosi (e riportando così il pensiero al movimento dell'animale in volo) si bloccano con un incastro, formando il corpo pieno.

Sulla testa è presente un buco che gli permette, nel momento in cui non si utilizza, di essere appeso in cucina, decorandola e allo stesso tempo risparmiando spazio. Il materiale utilizzato è un legno d'acero estremamente flessibile; l'essenza del legno ricorda il disegno delle piume e conferisce all'oggetto essenzialità e naturalezza, esattamente come l'animale a cui si ispira.

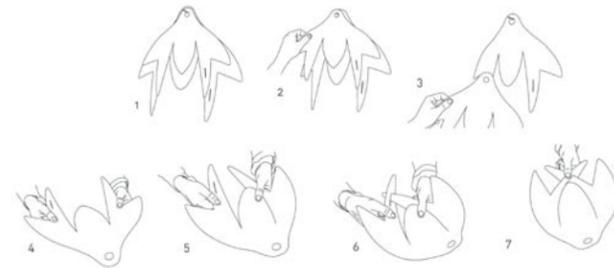
#### Filosofia

L'aspetto più innovativo del progetto è la combinazione fra un materiale così innovativo (legno flessibile Albeflex) e la tecnologia laser: attraverso un semplice taglio si possono trovare svariate forme per piegarlo e creare milioni di oggetti diversi. In secondo luogo l'innovazione è nella semplicità dell'idea. Con un solo gesto abbiamo riportato alla luce in chiave moderna sia l'oggetto (e la lunga tradizione del pane che lo accompagna) che il momento stesso del pasto, che sta perdendo il suo valore con gli anni. L'idea che ci sia al centro delle nostre tavole un contenitore apposta ci lascia il tempo di pensare che forse è quello il momento di fermarsi.

Designer  
Maddalena Selvini  
Michele Sterchele  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
Material Connexion / Industreal

Premi/Awards  
1° premio Manuela Ciffarelli  
Material connexion



#### Description

The Breadnest is a bread basket that takes inspiration from the soft and poetic form of the dove. The wings close in (like the movement of the animal in flight) and clip together like a puzzle, forming the full body of the bird. On his head is a hole that allows him, when not in use, to be hung in the kitchen, so being both decoration and saving space. The material used is maple and is extremely flexible, the essence of wood reminds us of feathers and gives a natural and essential feel to the object, just as the animal that it inspires.

#### Philosophy

The most innovative aspect of the project is the combination of a material (flexible wooden Albeflex) and laser technology: a simple cut can make different forms and bend to create a multitude of different objects. Secondly, the innovation lies in the simplicity of the idea. With just one gesture we have brought to life a modern object (within the realms of the long tradition of bread that accompanies it).

Designer  
Claudia Albano,  
Matteo Ermeti  
Andrea Padovani  
Riccardo Pistillo  
Martina Tragni  
Anna Vanzini  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
Rivista Altraeconomia  
progetto Imbrocciamola!

Riconoscimenti/Acknowledgements  
Partecipazione alla mostra  
organizzata da Fa' la cosa giusta,  
Fiera nazionale del consumo critico  
e degli stili di vita sostenibili  
ediz. 2010

### Questa non me la bevo

Progetto di comunicazione integrata a sostegno della campagna  
sull'acqua promossa dalla rivista Altraeconomia

#### Description

The project involves the development of a communication strategy in support of the awareness campaign "Imbrocciamola", sponsored by the Altraeconomia magazine, to promote the consumption of tap water rather than bottled water. The goal is to broaden the target of Italian consumers of running water, disseminating accurate information on the subject and, in particular, on the economic and environmental properties of the consumption of tap water. The students designed a communication campaign built on high impact media: press, online and viral web, events, ambient and guerrilla marketing. Posters, stickers, and simulations of urban applications refer to the pay-off that plays on the double meaning "non me la bevo" (I don't buy it).

#### Philosophy

The strength of the campaign lies in its immediacy. The key concept "non ci credo/non me la bevo" (I don't believe it / I don't buy it) is clean and simple, designed to dispel the stereotypes associated with the consumption of bottled water, detailing from time to time and via different media, the many virtues of tap water consumption. The subtle and ironic language adopted makes the campaign attractive to a wide and heterogeneous audience and potential consumers. Through a balanced selection of texts and images, the consumer is encouraged by a threefold message: the consumer is driven toward a more clever consumption of water; is invited to become more aware in its usual choices, and finally is encouraged to develop a critical approach towards false media claims.



#### Descrizione

Il progetto prevede l'elaborazione di una strategia di comunicazione a sostegno della campagna di sensibilizzazione "Imbrocciamola!" promossa dalla rivista Altraeconomia, per incentivare il consumo dell'acqua corrente rispetto a quella minerale.

L'obiettivo è quello di allargare il target dei consumatori italiani di acqua corrente, diffondendo una corretta informazione sul tema e, in particolare, sui vantaggi economici, ambientali e qualitativi del consumo di acqua del rubinetto. Gli studenti hanno ideato una campagna di comunicazione integrata fortemente impattante declinabile su più mezzi: stampa, internet e viral web, eventi, ambient e guerrilla marketing. Manifesti, stickers, e simulazioni di applicazioni urbane rimandano ad una forte prevalenza del pay off giocato sul duplice significato "non me la bevo".

#### Filosofia

Il punto di forza della campagna risiede nella sua immediatezza. Il key concept "non ci credo/non me la bevo", semplice ed essenziale, mira a sfatare i luoghi comuni legati al consumo dell'acqua in bottiglia, specificando di volta in volta, e attraverso diversi media, le molteplici virtù del consumo di acqua corrente. Il linguaggio ironico e sottile adottato rende la campagna appetibile per un pubblico vasto ed eterogeneo, di potenziali consumatori. Attraverso l'equilibrata scelta di testi e immagini, il consumatore è raggiunto da un triplice messaggio: è spinto al consumo virtuoso/attento dell'acqua, è invitato ad acquisire maggiore consapevolezza rispetto alle sue abituali scelte di consumo, infine è sollecitato a sviluppare un senso critico rispetto ai falsi proclami diffusi attraverso i mezzi di comunicazione.



# LABA

Firenze, Italia

Designer  
**Niccolò Frosini**  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
Cristalleria Vilca Colle, di Colle Val d'Elsa  
e la falegnameria MarBec, Scarperia (FI)

Designer  
**Niccolò Raffaelli**  
a.a. 2009/2010

Collaborazioni/ Partnerships  
Scenotek e modellera Ferrieri  
per la realizzazione del prototipo

## QUANTACQUA

Progetto per un uso consapevole della risorsa idrica



### Giano Bifronte

La variabilità condizionata dal contesto  
I luoghi del sociale

#### Descrizione

Il progetto è composto da due diverse esperienze progettuali:  
**Double-face\_** Serie di bicchieri. Giocano sul gesto e la funzione.

**\_DUBLE-FACE.** Bicchiere contemporaneamente sia da acqua che da vino. A seconda di come lo si capovolge la funzione cambia.

**\_LUI&LEI.** Si tratta di due bicchieri inseriti l'uno nell'altro.  
Uno da drink e l'altro da amaro.

Caricano il gesto di erotismo e doppi sensi.

**\_BALL.** Di forma sferica con un'unica apertura di circa 4 cm di diametro. Costringe all'uso di una cannuccia.

Gli oggetti talvolta ci costringono a fare ciò che vogliono.

**\_CERCA-MI.** Dedicato a chi viaggia. All'evenienza, togliendolo si apre come un foglio, diventando simile ad una cartina. Al suo interno un sistema di schermi a cristalli liquidi mostra la mappa del luogo che andrò a visitare.

#### Filosofia

La scena attuale risulta principalmente caratterizzata dal problema del cosa fare in un mondo già saturo di merce di ogni tipo, 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.

Giano è il doppio.

Le cose non sempre si limitano a un solo aspetto, a una faccia appunto, ma spesso ne celano un'altra più nascosta, ma non per questo meno interessante, l'importante è trovare la volontà di vederla. L'innovazione non è solo tecnica.

Gli oggetti si caricano di nuove funzioni, non più futili, ma consapevoli contenitori di emozioni e sensazioni.

#### Description

Project Description\_ composed of two different projects:

**Double-face\_** Set of glasses. They play with gesture and function.

**\_DUBLE-FACE.** It is just a glass both for water and wine. Depending on how you turn it its function changes.

**\_HIM&HER.** These are two glasses one in the other, one for cocktails, the other one for bitters. They give this gesture new meanings and symbology.

**\_BALL.** Spherical glass with just one opening of 4 cm diameter. It forces the interlocutor to use a straw. Objects oblige us to do what they want sometimes

**LOOK FOR- ME\_** Torn-torn bracelet. You can open it like a paper sheet and it becomes similar to a map. Inside, a system of liquid crystal displays shows you the map of the place where you are, which you have previously planned thanks to a Bluetooth system.

#### Philosophy

The present scene is mainly characterized by the problem of what doing in a world which is already full of goods of every kind: a new product can't just be the result of a right combination of esthetical and functional values. It does have the sense of existing only if it really has something to tell; it must be able to communicate the sense of its existence and of its function on its own.

Janus is the double. Things don't always limit themselves to just one aspect, to just one side, but they often hide behind another one- more hidden but not less interesting-: the most important thing is to find the will to discover it. Objects acquire new functions, they aren't useless any more: on the contrary, they become conscious containers of emotions and sensations.



#### Descrizione

**QUANTACQUA** è tappeto antiscivolo dalla forma conica da applicare all'interno del box doccia che permette di monitorare istantaneamente il consumo idrico durante il bagno mediante degli anelli graduati posti all'interno della struttura che raggiungono un massimo di 10 litri.

Il funzionamento è molto semplice, prima di fare la doccia l'utente posizionerà **QUANTACQUA** all'interno del piatto doccia e vi entrerà dentro con i piedi, durante il bagno il livello dell'acqua salirà superando le varie tacche graduate poste all'interno di quest'ultima per un massimo di dieci litri. Una volta raggiunta la capienza massima, l'utente potrà decidere se smettere di fare la doccia, consapevole di aver consumato 10 litri, oppure continuare il bagno svuotando la struttura e continuando a visualizzare comunque il consumo.

L'aumento immediato del livello dell'acqua e l'immediata visualizzazione del consumo potrebbero essere un ottimo stimolo per la coscienza anche di coloro che purtroppo non hanno curanza del problema idrico mondiale ma che per lo meno potrebbero provare a risparmiare la preziosa risorsa per diminuire i propri costi mensili in bolletta.

Una volta terminato il suo utilizzo, **QUANTACQUA** può essere facilmente arrotolato o piegato per essere riposto e risparmiare spazio nella stanza.

#### Filosofia

**QUANTACQUA** vuole essere un oggetto dal prezzo contenuto adatto a tutte le famiglie che desiderano sapere quanta acqua viene utilizzata durante ogni singola doccia sia per motivi etici, ovvero per cercare di aiutare nel proprio piccolo la comunità modificando le proprie abitudini per far fronte all'attuale situazione mondiale, sia per coloro che invece preferiscono farlo per risparmiare soldi nella bolletta mensile.

Molte aziende e designers hanno realizzato oggetti per monitorare il consumo d'acqua ma molti di questi prevedono l'installazione di particolari apparecchiature tecnologiche che necessitano della sostituzione o della modifica dei vecchi apparati a prezzi elevati e che sono quindi difficilmente accessibili a tutte le classi sociali. Per questo motivo è nata l'idea di **QUANTACQUA**, un oggetto semplice sia nei materiali che nell'utilizzo ma che permette all'utente di percepire immediatamente la quantità d'acqua che sta consumando.

#### Description

**QUANTACQUA** it's a no slip conical shower carpet to be applied inside shower's box during the bath for immediately view water's waste using scale rings placed inside the structure which calculate 10 liters maximum. Before start the shower user can place **QUANTACQUA** inside shower's box putting feet inside the structure and starting bath.

During the bath water's level will grow up until reach 10 liters max level and once reached it user can decide if:

- Stop the bath knowing to have used 10 liters.

- Empty **QUANTACQUA** and continue the shower wasting more liters but still viewing its usage.

Immediate water's level increase could be a good motivation also for all users which are not interested in water's waste problem but which could decide to use it just for safe money on them water's bill.

Once finished its usage **QUANTACQUA** can be rolled or bended stocked for safe space inside the room.

#### Philosophy

**QUANTACQUA** want to be a low price object suitable for all peoples which want to know their water's waste for ethical reason, trying to help world's community changing their habits for world's health and for all the others which decide to use it just for safe money on them water's bill.

Many companies and designers have made objects for view water's consumption but many of them comprising the installation of special technical equipment which needs old equipment substitution or modification with high prices and with difficult access to all social classes.

This is why **QUANTACQUA**'s idea is born, a simple object made in simple materials which can easily help users to feel how much water they are wasting.



# Chongqing University Cina

Designer  
**Xu Gang**  
a.a. 2009/2010

## SpeedShark

### Descrizione

"SpeedShark" è un progetto per un concept car dal disegno complessivamente lineare e coerente. Tutta la linea della vettura è rigida e dritta. Il vigore, l'agilità e la velocità sono le caratteristiche dello stile del design. La parte posteriore dell'auto è ampia e dà la sensazione di essere più potente e robusta. Una fusione di cultura estetica orientale e occidentale emerge dal design, che esprime moda e grandezza, mentre è completamente cinestetica. L'hub o l'anello interno del pneumatico posteriore è lucido e brillante. L'anello può inoltre sostituire la spia della freccia, offrendo così una funzionalità più di tendenza. Il fronte anteriore è ampio, grosso e imponente. Il cruscotto quadrato occupa un vasto spazio, che lo rende più dominante, ma allo stesso tempo, dà un temperamento stabile e generoso. Le luci sono lineari e di intensità maggiore, creando uno stile aggressivo, pieno di slancio. La presa d'aria bionica, posta sulla fiancata, assomiglia alle branchie dei pesci, rendendo l'auto più simile a uno squalo. Le 7 spie a LED sul lato destro e sinistro creano un effetto elegante e unico. La grande superficie del parabrezza permette una buona illuminazione diurna e un'ampia visuale, in linea con le tendenze popolari del design automobilistico moderno. Le portiere ad ala di gabbiano seguono la moda e mostrano la qualità e il gusto della vettura. I finestrini ascendenti e una porta sola per lato, delineano il disegno della vettura conferendole un look dinamico e sportivo.

### Description

"SpeedShark" is a concept car design that is smooth and coherent in its overall design. The whole line of the car is tough and straight. Vigour, agility and speed are the characteristics of the design style. The car's rear uptum is large, giving it a more powerful and rugged feeling. A fusion of Eastern and Western aesthetic culture passes through the design, showing both fashion and grandeur, and is fully kinesthetic. The hub or the inner ring of the rear tire is shiny and bright and the ring can moreover substitute the turning indicator lamp, thus offering more fashionable features. The front face is wide, thick and domineering. The inlet fence is square and occupies a large area, making it dominate more, while also giving it a stable and generous temperament. The lights are linear and brighter, creating a ferocious domineering style, full of dash. The bionic intake of the body side moreover rather resembles fish gills, making the

car look more like a shark. The 7 LED indicator lights on the left and right sides create a sleek and individual effect. A large-area windshield allows good daytime lighting and a wide viewpoint, in line with the popular trends of modern car design. The scissor-style doors are fashionable and modern and show the car's quality and taste. The ascending windows and the single door design on each side give the car a speedier and more sporting look.



# Sichuan Academy of Fine Arts Chongqing, Cina

Designer  
**Liu Yangyang**  
a.a. 2009/2010

## Rotating lights

Energy saving floor lamp with blessing

### Descrizione

Rotating Lights è una lampada a stelo ad alta efficienza energetica che non richiede l'uso di elettricità. Protegge l'ambiente, risparmia energia e quindi ecosostenibile. Alla base del progetto c'è l'idea di unire alla funzione di una lampada da terra il meccanismo che ispira la "ruota della preghiera" usata dai buddisti tibetani. L'energia generata dalle apparecchiature di trasformazione, grazie al movimento, viene conservata poi all'interno fino al momento dell'uso successivo. Come accade per la "ruota della preghiera" che deve essere girata affinché il suo scopo possa essere compiuto, la Rotating Lights ha bisogno del movimento per essere accesa. Le sue lampadine, infatti, si illuminano solamente se la persona si alza e cammina a fianco della lampada. Questo aspetto ha un'ulteriore valenza pratica per le persone che spesso mancano di esercizio fisico. Le luci rotanti illuminano il corpo dell'utente e questo processo è un po' come lanciare un barile, con il processo di rotazione che esprime un desiderio per una vita migliore. L'energia viene generata in forma di l'energia elettrica e quindi non sono necessari alimentatori, permettendo il risparmio energetico e una tutela dell'ambiente. Materiali: vetro, plastica trasparente, acciaio inox.

### Description

This is an energy-efficient floor lamp that does not require any electricity. It protects the environment, saves energy and is therefore green. It combines the functions of floor lamp with a sort of prayer wheel and transforms the energy generated by the processing equipment into electrical energy, which is stored up in the light when needed. These rotating lights need to be turned on to generate electricity and therefore it has some practical significance for the people of today, who all suffer from lack of exercise, as they have to move

to make it work. If you want it to glow, you have to stand up, leave your seat, walk next to it and turn it around. The rotating lights illuminate the user's body and this process is rather like rolling a barrel, with the rotation process expressing a yearning for a better life. The energy is generated as electricity and therefore no power supplies are required, permitting energy conservation and environmental protection. Materials: glass, transparent plastic, stainless steel.



Designer  
**Hanne Haels**  
a.a. 2009/2010

## TRANSKAOS\_(Re)view the mess-age

### Descrizione

Composto da due strumenti di base - una piattaforma web e un add-on - Transkaos offre ai suoi utenti un gruppo di strumenti creativi per condividere visioni personali sull'era dell'informazione. Lo scopo del sito è quello di connettere le persone con gli altri e le loro idee evocative, mentre l'aspetto innovativo di questo progetto si concentra in particolare sulla configurazione dei add-on. Quando l'utente visita un altro sito, ha la possibilità di scegliere uno 'strumento di trasformazione' (ad esempio una parola - o un filtro di una quantità di data; uno strumento di eliminazione; semi di crescita) dall'add-on installato, e di lasciarlo poi sul meta-livello di quella particolare pagina web. Con un click del mouse si salva questa formula in una libreria personale. Il sito web Transkaos gli offre la possibilità di condividere questo punto di vista del mondo (virtuale) con altri utenti. In questo modo, altri hanno la possibilità di visitare la stessa pagina web con le stesse impostazioni inserite precedentemente, e di scoprire nuovi punti di vista su qualsiasi argomento.

### Filosofia

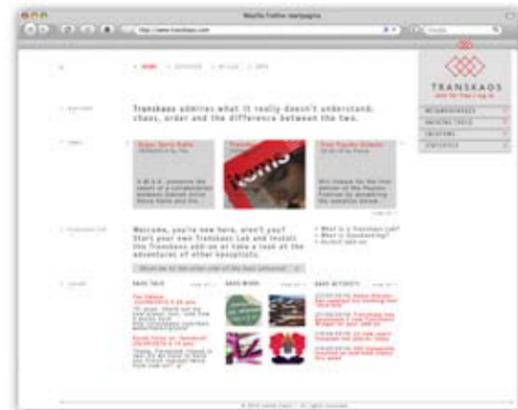
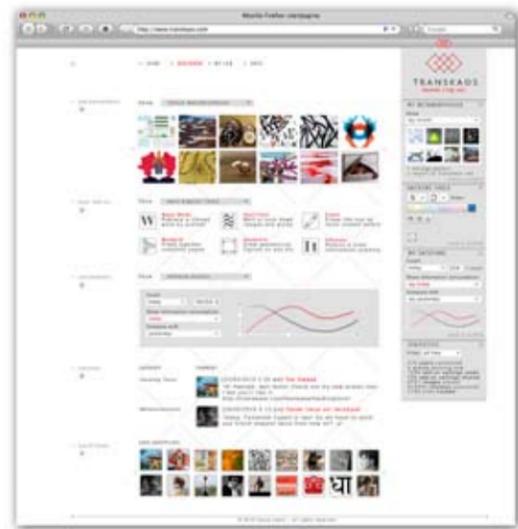
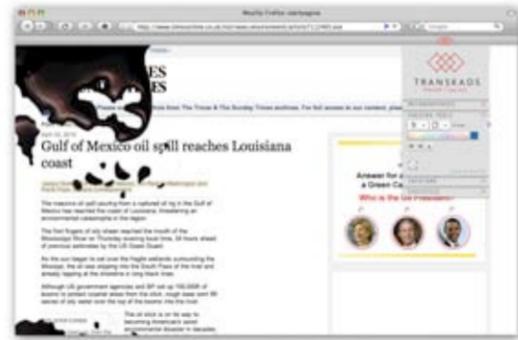
Questo progetto è il risultato di una ricerca personale per il trattamento dell'informazione di massa, derivanti da nuovi media. In realtà, ci riporta indietro ai primi giorni di Internet, quando le piattaforme furono create principalmente dallo stesso utente (invece da un paio di multinazionali). Questo progetto dà la possibilità alle persone di condividere le loro visioni e idee sul futuro dei mezzi di informazione e di nuova media e di dare ispirazione ai progettisti e gli altri che lavorano su forme di cambiamenti positivi. Il Widget Infotom è un altro interessante strumento add-on: conta automaticamente i bit di informazione (Infotoms) che gli utenti o utente consumano nel tempo. Lo sapevate che si può soffrire di 'infobesitas'? Da un lato, questo progetto richiama l'attenzione sul problema del sovraccarico di informazioni, dall'altro rivela sistemi invisibili o nuovi di interagire e di creare. Transkaos riguarda la connessione e raccontare storie!

### Description

Consisting of two basic tools - a website platform and an add-on - Transkaos offers its users a creative bunch of tools to share personal visions on 'the information era'. While the website's aim is to connect people with others and their evocative ideas, the innovative aspect of this project lies namely in the feature of the add-on. When visiting another website, the user can pick out a 'transformation tool' (e.g. a word- or amount-of-data-filter; an eraser tool; growing seeds) from the add-on he has installed and leave traces on the meta level of that particular webpage. In one mouse click he saves this act in a personal library. The website Transkaos offers him the chance to share this view on the (virtual) world, this transformed layer, with other users. By doing so, others get the chance to visit the same webpage with the same settings made before, and discover new points of view on any subject.

### Philosophy

This project is the result of a personal research in dealing with mass information, arising from new media. It really makes a return to the first days of the Internet, when the platform was mainly created by the user himself (instead of a couple of multinationals). By empowering people to share their visions and ideas on the future of information and new media, this project can inspire designers and others working on positive change. The Infotom Widget is another interesting add-on tool: it automatically counts the bits of information (Infotoms) a user(s) consume(s) over time. Did you know you can suffer from 'infobesitas'? On one hand, this project draws attention to the problem of information overload, on the other, it reveals new or invisible ways of interacting and creating. Transkaos is all about connecting and telling stories!



Designer  
**Niek Kosten**  
a.a. 2009/2010

Premi/Award  
**Winner prize of the city of Hasselt (2010)**

## Manifesto for Winterslag Cité

Stimulating social cohesion through design



### Descrizione

Questo manifesto è pubblicato da un movimento di cittadini che sta cercando di rilanciare il forte senso di solidarietà tra i residenti del quartiere ex-minerario di Winterslag (Genk, Belgio). In questa zona i giovani multiculturali offrono delle grandi sfide per la comunità, rendendola appositamente un soggetto per la ricerca. Il manifesto contiene i risultati della ricerca socio-artistica sull'identità della comunità, un tentativo di visualizzare questo concetto astratto e complesso.

Tutti i cinque esperimenti diversi sono stati condotti utilizzando alcuni strati dell'identità di Winterslag per la ricerca e la visualizzazione: l'ambiente, la nazionalità, la geografia, la lingua e la storia. La grande forza di questi esperimenti è la possibilità che viene offerta ai residenti di essere coinvolti prima, durante e/o dopo il processo di creazione.

Il primo esperimento è una passeggiata attraverso la zona registrata fotograficamente e serve come introduzione generale. Il secondo esperimento offre uno sguardo più da vicino sulle nazionalità e sulle origini, esaminando come dovrebbe essere fatta una bandiera: un'icona potente per Winterslag. Il terzo esperimento indaga sul modo in cui gli abitanti vivono nel loro ambiente abitativo, consentendo loro di disegnarlo. Questi disegni, anche se un po' astratti, danno un interessante spaccato della vita del soggetto.

Anche il quarto esperimento ricorre alla potenza creativa dei residenti. Essi mappano la loro vita per una settimana usando solo una macchina fotografica. Infine, l'ultimo esperimento si occupa con la forza vincolante del linguaggio nella comunità. Un nuovo linguaggio ibrido è uscito da questo quartiere ex-minerario, cioè la contaminazione tra l'olandese, l'italiano, il turco e l'arabo. Il quinto esperimento tenta di visualizzare le caratteristiche uniche di questo linguaggio ibrido con la creazione di un alfabeto di corrispondenza.

Il manifesto (visivo) unisce questi esperimenti nel loro complesso: i risultati degli esperimenti visivi e il testo-manifesto scritto con il nuovo alfabeto "ibrido". Forme e contenuti sono collegati con la realizzazione di un ulteriore passaggio per idealizzare l'identità di Winterslag. Con la visualizzazione (e idealizzazione), il progettista cerca di creare tra gli abitanti una consapevolezza della identità e della storia unica della comunità e così stimolare l'evanescente coesione sociale.

### Description

This manifesto is published by a fictional citizens movement that is trying to revive the strong sense of solidarity among the residents of the former mining quarter of Winterslag (Genk, Belgium). In this area the multicultural and young demographics offer great challenges for the community, making it a very special research-subject. The manifesto contains the results of the socio-artistic research into the identity of the community, an attempt to visualize this complex and abstract concept.

The five different experiments conducted were each used to research and visualize certain layers in the identity of Winterslag: environment, nationality, geography, language and history among others. The great strength of these experiments is the possibility they give of involving the residents before, during and/or after the creation process.

The first experiment is a walk through the area, which is registered photographically and serves as a general introduction. The second experiment takes a closer look at nationalities and origins by examining what a flag for Winterslag, a powerful icon, should look like. Experiment #3 explores how the inhabitants experience their living environment by letting them draw it up themselves. These drawings, though quite abstract, give an interesting insight into the subject's life. The fourth experiment also appeals to the creative power of the residents. They map their life for a week using just a photo camera. Finally, the

last experiment deals with the binding force of language in the community. A new hybrid language came forth from

the bastardization of Dutch, Italian, Turkish and Arabic in this former mining quarter. The 5th experiment tries to visualize the unique characteristics of this hybrid language by creating a matching alphabet.

The (visual) manifesto brings these experiments together as a whole: the visual results of the experiments and the manifesto-text typed in the new 'hybrid' alphabet. Both form and content are linked and an extra step is taken to idealise the identity of Winterslag. By visualizing (and idealising) the designer tries to create awareness of the unique identity and history of the community among the inhabitants and thus stimulate the fading social cohesion.





## “Dal distretto produttivo al distretto progettuale” Una realtà del fare collettivo e condiviso

**Angelo Minisci**  
Designer, docente ISIA Firenze

Potremmo pensare al design italiano come a una combinazione fra *gusto estetico* e *saperi artigianali* radicati nelle piccole e medie imprese dei distretti industriali. La relazione tra modello di sviluppo organizzativo locale del distretto industriale e sistema complementare delle attività di design che li caratterizza può essere ritrovata all'interno della riflessione sulla relazione tra specificità merceologica e specializzazione produttiva, espressa dal concetto di *Made in Italy* sviluppato da Marco Fortis. Ma la trasformazione complessiva dello scenario economico a livello internazionale impone, oggi un rapido aggiornamento delle tradizionali logiche competitive. Le ragioni che rendono urgente un cambiamento sono diverse. La prima è riconducibile al nuovo ruolo assunto dal design nei processi industriali; in questi anni si è assistito a un graduale processo di democratizzazione del design che ha saputo superare i confini ristretti delle nicchie del lusso per diventare protagonista anche nei mercati di massa.

La seconda è legata al processo d'internazionalizzazione della produzione: una nuova geografia della manifattura e lo sviluppo di nuove economie emergenti hanno investito le competenze manifatturiere tipiche dei distretti del made in Italy facendo leva su un costo del lavoro sensibilmente inferiore a quello dei paesi industrializzati.

La terza ragione che spinge a un rapido ripensamento del design italiano riguarda l'evoluzione del mondo del consumo (Fabris, 2003). I consumatori dimostrano una crescente attenzione per gli elementi di natura immateriale del prodotto (Rullani, 2004), diventando sempre più esigenti: il prodotto deve avere caratteristiche di coerenza e consistenza nel tempo (Semprini, 1996). Il design è diventato un fattore distintivo per l'impresa sul mercato e, contemporaneamente, una leva per l'innovazione e la competitività, con un ruolo decisivo nella configurazione dell'offerta delle nostre imprese e con l'identità culturale e sociale del nostro Paese.

La riflessione su design e *made in Italy* e l'analisi delle sue ripercussioni sul modello delle piccole e medie imprese italiane sono soltanto all'inizio. Per ridefinire i termini del problema è opportuno capire come cambia il mondo del consumo e proseguire identificando i percorsi seguiti da alcune imprese in cui il prodotto diventa forma d'arte.

Imprese come Venini nel vetro, B&B nell'arredamento, Alessi nell'oggettistica per la casa, Artemide nell'illuminazione, Ferrari nell'auto, ripropongono immutato il proprio approccio al prodotto come oggetto ricco di significati immateriali e contenuto estetico. Il valore riconosciuto

**“From productive districts to project making districts”. A realm of collective and shared work**

*We could think of Italian design as the combination of aesthetic taste and skilled craftsmanship rooted in the small and medium sized companies in industrial districts. The relationship between models of local organisational development in industrial districts and the complementary system of the design activities that characterise them are to be found by reflecting on the relationship between the commodity specification and productive specialisation expressed in the Made in Italy concept developed by Marco Fortis. However the widespread transformation on an international level of the economic scenario of today requires a rapid updating of the traditional competitive systems. There are many reasons why this change is urgent. The first can be found in the new role that design has assumed in recent years in the industrial processes; we have in fact seen a gradual process in the democratisation of design that has managed to surpass the closely confined limits of luxury goods and thus also become a protagonist in mass markets. The second reason is linked to the internationalisation of the productive process: a new manufacturing geography, together with the development of new emerging economies, has affected the typical manufacturing skills of the Made in Italy districts, causing a considerably lower rise in labour costs compared to those of industrialised countries. The third reason that induces a rapid reflection on Italian design regards the evolution in the consumer world (Fabris, 2003). Consumers show a growing interest in the immaterial elements that regard the product (Rullani, 2004), and are becoming more and more exacting: the product must boast the characteristics of coherency and consistency in time (Semprini, 1996). Design has become a distinctive factor for companies working on the market and, at the same time, a stimulus for innovation and competitiveness, playing a decisive role in the configuration of what our companies are able to offer and containing the cultural and social identity of our country.*

*Reflection on design and the made in Italy product, together with the analysis of its repercussions on the models of small and medium sized Italian companies, are only just beginning. It is important to understand how the consumer world is changing and to continue to identify the routes followed by some companies whose products become a form of art, before redefining the terms of the problem.*

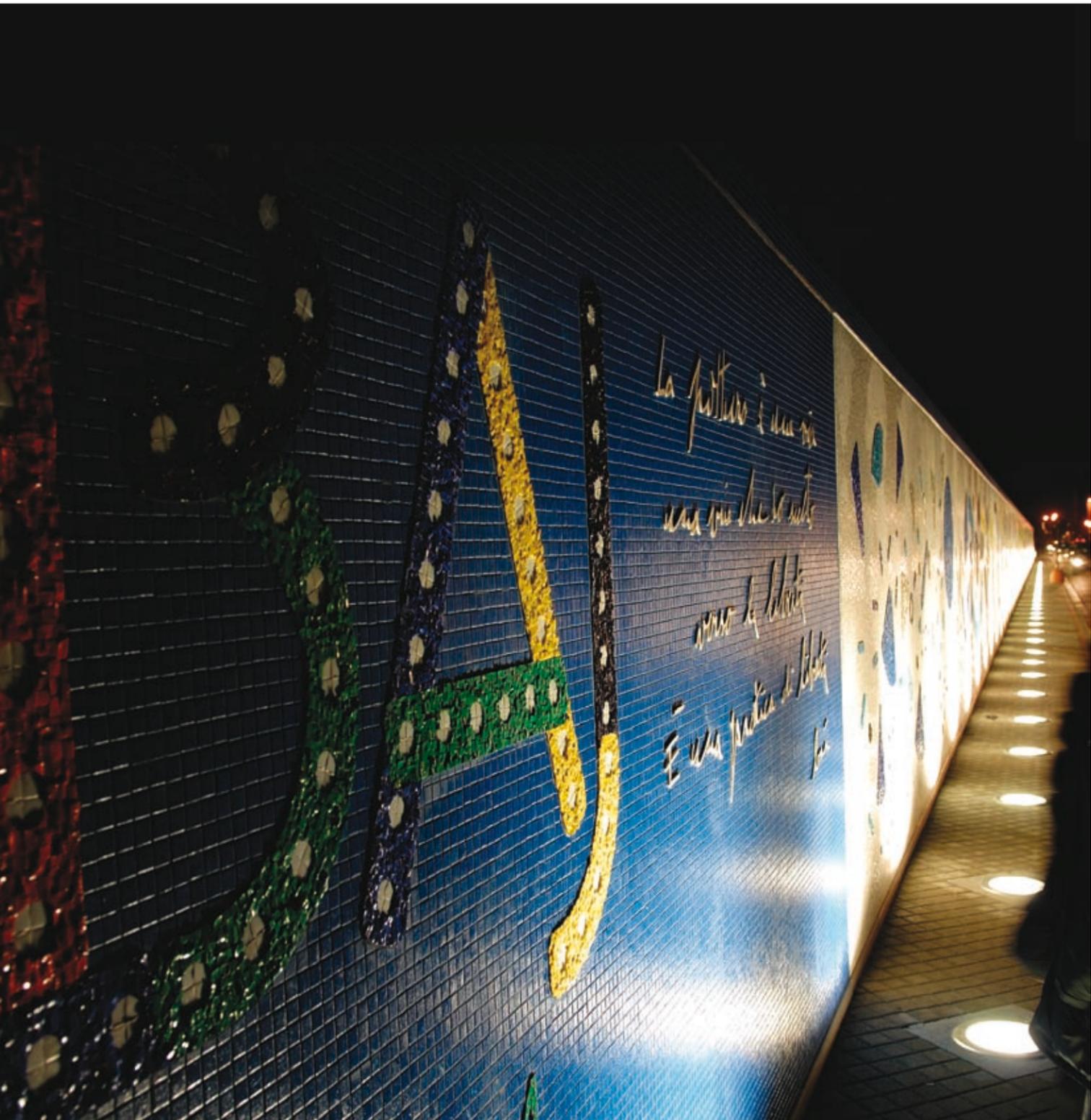


dal consumatore al prodotto non va ricondotto tanto alla sua funzionalità, quanto al suo spiccato valore estetico, all'esuberanza e all'azzardo delle forme, all'eleganza e alla sofisticazione dei progetti (Jarvinen e Koskinen, 2001; Lloyd e Snelders, 2003). Competenze manifatturiere, tradizione di lunga data, collaborazione con artisti e designer celebri e capaci di rivestire di un'aura artistica questi prodotti, trovano consumatori fedeli e disposti a corrispondere un differenziale di prezzo rispetto alle alternative "industriali". In questa dimensione ci si muove lungo un percorso già battuto e conosciuto dalle imprese italiane che hanno fatto la storia del design e che hanno contribuito in modo determinante a legittimare il *made in Italy* nel corso degli ultimi quarant'anni.

In questo processo di frammentazione di contesti e di attori dell'innovazione, l'impresa vede il suo ruolo profondamente trasformato, sempre più in grado di capitalizzare l'intelligenza e la creatività di attori diversi. Il design è chiamato a ripensare il suo ruolo come momento di traduzione/integrazione di spunti spesso eterogenei e di difficile interpretazione. Dietro alla relazione tra attività di *design* e distretti industriali vi è la creazione di valore e configurazione di prodotti che non seguono né una logica guidata dalla pura opportunità della traiettoria tecnologica, né si plasmano sui presunti bisogni del mercato ma sono il risultato di una danza interattiva fra produttori e utenti.

*Companies like Venini in glass, B&B in furnishing, Alessi in objects for the home, Artemide in illumination, Ferrari in the car industry do not need to change their approach to the product when they re-propose it as it is already rich in immaterial significance and aesthetic content. The value that the consumer recognises in the product is not so much due to its functionality as its outstanding aesthetic value, its brilliant and daring forms, the elegance and sophistication of its design (Jarvinen and Koskinen, 2001; Lloyd and Snelders, 2003). Manufacturing skills, a long tradition, collaboration with famous artists and designers who are capable of covering these products with an artistic aura, find faithful consumers who are prepared to pay a difference in price compared to their more "industrial" alternatives.*

*In this dimension we move along a well-trodden route that is well known to the Italian companies who have made the history of design and who have contributed in a decisive way to legitimating Made in Italy products during the last forty years. In this fragmentation process of contexts and actors in innovation, many business companies realise that their role has been deeply transformed and are always more ready to capitalise on the intelligence and creativity of different actors. Design is asked to reconsider its role as a moment of translation/integration of ideas that are often heterogeneous and difficult to interpret. The relationship between design activities and industrial districts involves the creation of value and the configuration of products that do not follow a reasoning that is guided purely by the chance of a technological trajectory, but are the result of an interactive dance between producers and users.*



## Pontedera: innovazione, arte e ... qualità della vita

Ufficio stampa  
Comune di Pontedera



Pontedera è una città di circa 30 mila abitanti tra Pisa e Firenze. Si trova alla confluenza nell'Arno del Fiume Era (il suo maggiore affluente). Da qui il nome. La città è oggi di fatto il capoluogo di una fetta di territorio della provincia di Pisa, la Valdera. Dal medioevo è un centro commerciale importante grazie soprattutto alla sua posizione strategica (esattamente al centro della Toscana). La storica Fiera di San Luca, che vi si svolge, è tra le più antiche d'Italia. All'inizio del secolo scorso nacque un polo metalmeccanico di valore. Grazie alla famiglia Piaggio, ligure, si iniziarono a produrre aerei. Lo stabilimento pontederese era tra i principali poli aeronautici italiani. Vi era anche una pista aeroportuale. Pista sulla quale il genio di Corradino D'Ascanio (poi inventore della Vespa) testava il primo elicottero con il quale stabilì il primo record di volo mondiale. D'Ascanio infatti, pochi lo sanno, è stato anche l'inventore dell'elicottero. Alla fine della guerra, anche a causa dei pesanti bombardamenti che la zona industriale di Pontedera aveva subito, lo stabilimento fu ricostruito per dedicarsi alla produzione della Vespa, creata nel '46 da D'Ascanio. Grazie a quel prodotto il nome della città fu legato indissolubilmente alla Vespa (che poi era un simbolo dell'Italia nel mondo). La Piaggio arrivò a contare circa 12 mila dipendenti su 25-30 mila abitanti, negli anni 70-80. Poi con il boom delle automobili cominciò il declino dei ciclomotori. Oggi l'azienda conta circa 3000 dipendenti e sta comunque rilanciandosi anche grazie a nuovo impegno imprenditoriale. Ma la città dagli anni '90 ha cominciato a diversificare il proprio tessuto. Molti lavoratori dell'azienda si sono messi in proprio. Oggi l'area industriale di Pontedera è una delle più ampie dell'Italia centrale e raccoglie imprese di diversi settori, anche innovativi. Nella frazione di La Rotta la ditta Amedei produce il cioccolato omonimo, ritenuto dalla prestigiosa Academy of Chocolate di Londra il più buono del mondo.

### Pontedera: innovation, art and ... quality of life

*Pontedera is a town of about 30,000 inhabitants situated between Pisa and Florence at the confluence of the river Arno with the river Era (its largest tributary). Hence its name. The town is now in fact the capital of the Era Valley, part of the Province of Pisa. It was an important commercial centre from the time of the Middle Ages thanks, above all, to its strategic position (right in the heart of Tuscany). The historic Fair of St. Luke, which is held here every year, is one of the oldest in Italy. A metallurgical and mechanical engineering centre grew up in the town at the beginning of last century and, thanks to the Ligurian Piaggio family, it began to produce aircraft. The Pontedera plant was one of the most important aeronautical production centres in Italy. It also boasted an airport runway where brilliant Corradino D'Ascanio (later the inventor of the Vespa) tested the helicopter that allowed him to establish the record for the first flight in the world; few people in fact know that D'Ascanio also invented the helicopter. After the war, the plant had to be rebuilt, partly because of heavy bombing that the industrial area of Pontedera had suffered, and was dedicated to the production of the Vespa, created by D'Ascanio in 1946. This product was to inextricably link the name of the town to the Vespa (which became a symbol of Italy in the world). The Piaggio factory expanded to reach about 12,000 employees out of 25-30 thousand inhabitants in the 70's and 80's. Then the boom in automobiles led to the decline of mopeds. Today the company employs approximately 3,000 people and is still reviving thanks to its new business efforts. From the 1990's however the town began to diversify its fabric. Many former workers from the factory set up on their own. The industrial area of Pontedera is now one of the largest in Central Italy and boasts several other sectors, including many innovative companies. In the village of La Rotta the Amedei Company instead produces the chocolate that bears its name and considered the best in the world by the prestigious London Academy of Chocolate.*

## [ L'arte e la qualità urbana ]

Dalla fine degli anni '90 è partita, contestualmente alla grossa operazione di riordino della città, anche una scommessa culturale: Lo stesso tessuto urbano della città (grazie all'amministrazione comunale) si è fatto "museo all'aperto" con l'installazione di grandi sculture permanenti in varie piazze e "rotonde" spartitraffico agli ingressi della città, con opere dei maggiori artisti viventi. Nel chilometro quadrato del centro urbano sono stati collocati, a partire dal 2000: Il Toro, in marmo bianco di Carrara di Pietro Cascella; L'Oleandra, di Arturo Carmassi; Una Donna che Cammina, sul Corso Matteotti di Giuliano Vangi; Le Vespe di Mino Trafeli che accolgono i viaggiatori in Piazza della stazione. Ben 17 grandi nomi dell'arte italiana ed internazionale (Joe Tilson, Cordelia von den Steinen, Girolamo Ciulla, Pietro Cascella, Nado Canuti, Giò Pomodoro, Jean Paul Philippe, Rinaldo Bigi, Marcello Aitiani, Mirella Forlivesi, Yasuda Kan, Viliano Tarabella, Daniel Couvreur, Venturino Venturi, Mauro Berrettini e Daniel Milhaud) hanno progettato la centrale Piazza Garibaldi che oggi ospita 17 panchine artistiche diverse l'un dall'altra. E vicino a quella piazza c'è il mosaico di Enrico Baj: il Meccano (è un mosaico all'aperto di 100 metri di lunghezza e tre di altezza - il più grande mosaico d'arte italiano). È l'ultima opera ideata dal grande artista lombardo, scomparso nel 2003. In questo contesto il centro d'arte Otello Cirri e il Museo Piaggio - Giovanni Alberto Agnelli hanno ospitato negli ultimi anni numerose mostre. L'Italia è il paese dell'arte, della cultura. La Toscana in particolare. Quel patrimonio è stato creato da uomini che hanno investito sul futuro, sulle nuove generazioni. L'arte non si è fermata al '500. Già a quei tempi si polemizzava contro Michelangelo e contro Cellini per quello che facevano, ma oggi il loro lavoro è sacro. Esiste anche una legge che permette di devolvere una

## [ The arts and urban quality ]

*The late 1990's saw the start of a cultural challenge, combined with the huge task of reorganizing town. The urban fabric of the town (thanks to the town administration) has now been transformed into an "outdoor museum" with the installation of large permanent sculptures by some of the most prominent living artists in Italy in the various squares and on the "roundabouts" at the entrances to the town. The following art works have been set up inside the square kilometre occupied by the town centre since the year 2000:*  
*The Taurus by Pietro Cascella in white Carrara marble;*  
*The Oleander by Arturo Carmassi;*  
*A woman walking along Corso Matteotti by Giuliano Vangi;*  
*The Vespas by Mino Trafeli that welcome travellers arriving in the station square.*  
*As many as 17 famous Italian and international names (Joe Tilson, Cordelia von den Steinen, Girolamo Ciulla, Pietro Cascella, Nado Canuti, Giò Pomodoro, Jean Paul Philippe, Rinaldo Bigi, Marcello Aitiani, Mirella Forlivesi, Kan Yasuda, Viliano Tarabella, Daniel Couvreur, Venturino Venturi, Mauro Berrettini and Daniel Milhaud) designed the central Piazza Garibaldi that today hosts 17 artistic benches, not one of which is alike.*  
*Meccano, the mosaic by Enrico Baj (an external mosaic that is 100 metres long and three metres high - the largest artistic mosaic in Italy) can also be found near this square. It is the last work to have been designed by the great Lombard artist, who died in 2003.*  
*The Otello Cirri art centre and the Giovanni Alberto Agnelli Piaggio Museum have hosted several exhibitions in this context in recent years. Italy is the country of art and culture and Tuscany in particular. This heritage was created by people who wanted to invest in the future and in the new generations. Art did not grind to a halt in the 16th century. Michelangelo and Cellini were criticised for their artwork even in those days, but their work is sacred today. There is also a law that allows people to donate a small percentage of the sums of money available for Public Works to art, which can amount to several hundred million lire. The Town Council therefore decided not to invest in episodic culture but to leave lasting works of art preferably created by artists who lived in Tuscany or were closely connected to it.*  
*If all other towns and cities followed this policy, they would be able to create a heritage to preserve for future generations.*  
*A work group was created under Dino Carlesi, who first suggested the name of Pietro Cascella, and chose the site for placing Cascella's work. This*

piccola percentuale dell'importo delle Opere Pubbliche a favore dell'arte: si trattava dell'ordine del centinaio di milioni di lire. Così il Comune scelse di fare cultura non solo episodica ma di lasciare opere d'arte eterne, realizzate da artisti viventi e magari in rapporto con la Toscana. Se tutte le città seguissero questa strada si creerebbe un patrimonio appannaggio delle future generazioni. Fu creato quindi un gruppo di lavoro con Dino Carlesi che propose Pietro Cascella. Fu scelto il luogo dove posizionare l'opera di Cascella. Si capì che quello era l'avvio di un percorso per la nostra città. Dopo Cascella giunse la Donna di Vangi, e le opere di Carmassi, di Trafeli, di Baj e le bellissime panchine di tanti grandi artisti in Piazza Garibaldi. Tutti grandi artisti che hanno dimostrato grande disponibilità, studiando il territorio, praticando trattamenti di favore anche dal punto di vista economico. Le città sono luogo di produzione ma anche di socialità. Devono essere funzionali ed utili ma anche belle e di qualità. Ha ragione Dostojevsky che scriveva che il bello ci salverà. Se l'ambiente delle città è bello e ben tenuto anche le relazioni umane possono essere migliori: l'ambiente influisce sull'educazione e sulla qualità delle relazioni umane. L'arte fa crescere la sensibilità nelle persone. Fa porre delle domande. Il sapere, la cultura e l'arte sono grandi leve di trasformazione della società. Gramsci diceva: "Istruitevi perché abbiamo bisogno delle vostre intelligenze". In questo percorso si è inserito l'architetto Bartolini, sedicente "contaminatore" artistico, che propone di provocare attraverso un forte mecenatismo, con l'arte. È una posizione rispettabile da non ideologizzare. Ha fatto discutere in città e questo è un bene, anche grazie alle sue installazioni provvisorie. Ha favorito l'accrescimento del patrimonio artistico e il consolidamento. L'impegno dell'Amministrazione Comunale è quello di trasformare luoghi collocati in diverse zone in "open space" per la cultura e l'espressività giovanile. Il Comune ha ritenuto che una città che si fonda sul lavoro cresce anche così. Forse Pontedera non sarà mai una città d'arte ma renderla più bella, rendere gli spazi pubblici più accoglienti e vivibili è un

*was clearly the first step in a new moment for our town. Cascella's work was followed by the Woman by Vangi, and works by Carmassi, Trafeli and Baj and by the beautiful benches in Piazza Garibaldi by many famous artists. All these great artists have always been delighted to work here and study the sites, while also offering extremely preferential economic terms. Cities are productive and social places. They must be functional and useful but also beautiful and of quality. Dostojevsky was quite right when he wrote that beauty would save us. If the city environment is beautiful and well kept, then human relationships can become even better: the environment influences education and the quality of human relations. Art helps people's awareness to grow and stimulates them to ask questions. Knowledge, culture and art are great incentives for social transformation. Gramsci once said: "Educate yourselves because we need your brains". At this point the architect Bartolini, a self-styled artistic "contaminator", came on the scene, suggesting that art, through patronage, should be used as a provoking element. This is a perfectly respectable position that should not however become an ideology. His temporary installations led to some discussion in the town, which was a very good thing, and fostered and consolidated the growth of the artistic heritage. The Town Council is committed to transforming various places situated in different areas into "open spaces" of culture and expression for young people. The Town Council believes that a labour-based city can also grow in this way.*

*Perhaps Pontedera will never be a city of art but making it more attractive and its public spaces more inviting and liveable is another way of sending a message of democracy and of recovering of collective values that belong to the community. We could say that it tries to reflect these words taken from a passage of the Constitution of Siena of 1309, which read: "He who governs must take the greatest care of the beauty of the city in order to give pleasure and joy to foreigners and for the honour, prosperity and growth of the city and its citizens".*

*This experience at Pontedera has become extremely interesting for people who want to redesign spaces in cities. It has even been discussed in the national press. A few decades ago, nobody would have thought that Pontedera would be talked about in connection with art and urban quality. The "Giovanni Alberto Agnelli" Piaggio Museum (which recently received international awards for best company museum), was created in the year 2000 at the behest of various public boards and Giovanni Alberto Agnelli; it not only houses a complete collection of the legendary Vespa mopeds - and all the other Piaggio products from the opening of the company in*



modo per lanciare anche un segnale di democrazia, di recupero del valore di ciò che è collettivo, che è della comunità. Un po' ciò che dicono le parole di un passo della Costituzione di Siena del 1309 che recita: Chi governa deve avere a cuore massimamente la bellezza della città per cagione di diletto e allegrezza dei forestieri, per onore, prosperità e accrescimento della città e dei cittadini".

L'esperienza di Pontedera è oggi davvero interessante per chi vuole ripensare gli spazi delle città. Se ne è parlato anche sulla stampa nazionale. Nessuno lo avrebbe immaginato, solo qualche decennio, che di Pontedera si sarebbe parlato in relazione all'arte e alla qualità urbana.

Proprio grazie alla comune volontà degli enti pubblici e di Giovanni Alberto Agnelli nacque nel 2000 il museo Piaggio "Giovanni Alberto Agnelli" (recentemente premiato a livello internazionale come miglior museo aziendale) dove non solo è conservata la collezione completa della "mitica" Vespa - e di tutti gli altri prodotti Piaggio, a partire dalla costituzione avvenuta nei primi anni del '900 - ma dove anche un'apposita Fondazione, con grande intelligenza da almeno dieci anni, va organizzando convegni e mostre di rilevanza nazionale. Nel Museo ad esempio si è svolta un'importante mostra su De Chirico.

Non proprio musei, ma certamente collezioni d'arte si trovano oggi "sparse" per la città. Di nuovo, a parte le chiese, un'ottima collezione di pittura contemporanea è raccolta nei locali del municipio, del tutto accessibili, e all'interno della già citata biblioteca comunale; la città ha da sempre diverse "gallerie" che ripetutamente ospitano mostre di pittura (ad es. "Il germoglio", "La tavolozza", etc.). Fra tutte, ultimamente, spicca il Centro per l'arte "O.Cirri" (davanti alla biblioteca comunale) che ha proposto e propone grandi retrospettive di artisti pontederesi e "personali" di altri artisti viventi.

Da quindici anni si tiene il Concorso di pittura, grafica e scultura "G. Gronchi", ormai apprezzato a livello nazionale. La cultura a Pontedera non è solo arte: la città è nota anche per il "Centro per la sperimentazione e la ricerca teatrale di Grotowski" e la "Fondazione Pontedera Teatro" con produzioni proprie, di tipo prevalentemente sperimentale e di grande suggestione che sono "esportate" con successo anche all'estero. Teatro e musica sono al centro anche dell'ormai decennale festival italo-lusitano "Sete sois, sete luas" (che è il principale festival di cultura italo lusitana esistente: e che ha ospitato annualmente esponenti di tali culture come Antonio Tabucchi, José Saramago, Dario Fo ecc.) e a cui è stata creata una sede permanente.

## [ Innovazione e ricerca ]

L'attenzione verso l'arte e la cultura è propedeutico alla sfida che attende Pontedera nel futuro. Quella di sapersi caratterizzare come città della ricerca e dell'innovazione. In tal senso sono importanti le nuove strutture universitarie: davanti alle officine Piaggio, in alcuni locali ristrutturati delle stesse, c'è il Polo Tecnologico istituito dalla Scuola Superiore Sant'Anna (la terza Università di Pisa - che ha tra i suoi laureati Carlo Azeglio Ciampi e Giuliano Amato) e da Pont-Tech,

*the early 20th century - but also hosts a special Foundation, which has been the intelligent organizer of conferences and exhibitions of national importance in the past ten years or so. In fact the Museum even held a major exhibition on De Chirico.*

*Although they are not exactly museums, a large number of art collections can be found "scattered" around the city. Apart from the churches, the town hall, as well as the public library, contain excellent and fully accessible collections of contemporary art, while the many art galleries in the town have always regularly organised exhibitions of painting (e.g. "Il germoglio", "La tavolozza", etc...). More recently the fine "O. Cirrus" Art Centre (in front of the library), has proposed and continues to propose major retrospective shows by artists from Pontedera and "one man shows" by other living artists. The "G. Gronchi Contest in painting, graphics and sculpture, today nationally recognised, has been held here for the last fifteen years. Culture in Pontedera is not just art: the city is also well known for the "Centre for experiments and research on the theatre of Grotowski" and the "Pontedera Theatre Foundation" that stages its own very suggestive productions, usually experimental in type, which are often "exported" abroad with success. Theatre and music lie right at the heart of the ten-year-old Italian-Lusitanian Festival "Sete sois, sete luas" (which is the main festival of Italian-Lusitanian culture in existence and every year has hosted the exponents of these cultures, like Antonio Tabucchi, Jose Saramago, Dario Fo etc...). It has now been provided with a permanent home here.*

## [ Innovation and research ]

*This interest in art and culture is essential for the challenge awaiting Pontedera in the future: that of knowing how to give the town the characteristics of research and innovation. The new universities are therefore extremely important: the Technological Centre, set up by the Sant'Anna School of Higher Education (the third University of Pisa, whose graduates include Carlo Azeglio Ciampi and Giuliano Amato), is situated in a building in front of the Piaggio factories, which also restored it; the same building hosts Pont-Tech, a public-private company created in partnership with the Town Council, the Piaggio Foundation and other agencies involved in research and the creation of sophisticated advanced technologies, especially robotics and biomedical engineering. An important technological transfer centre has grown up here that acts as an incubator for the new companies that it is hoped will emerge from university research. In other words the town has chosen to act as a laboratory where culture and art have been "applied" to the urban fabric and where a common reflection on their importance has led to a challenge to the future thanks to the application of know-how and knowledge of the productive world. Basically Pontedera's greatness is due to just this: the creation of innovative and new products, also from the point of view of culture and design, like the Vespa.*

*The city is also famous for being the birthplace of Giovanni Gronchi, former President of Italy, Alexander Mazinghi (world champion of boxing), and Andrea Pisano (famous sculptor and author of many works in Piazza dei Miracoli in Pisa). Some of the most popular sports champions include the rowing champion Leonardo Pettinari (vice-Olympic champion at Sydney) and Lorenzo Bertini.*

## [ First in the class? ]

*A few weeks ago the national weekly Panorama published the results of an investigation on the "happiest towns" carried out by the important Synthesis of Mestre Centre of Research and then the regional daily press also picked the news. Town boroughs with a population that ranged between 10.000 and 100.000 inhabitants were studied on the basis of various parameters and then given a national ranking on their level of quality of life and well being. Pontedera came 21st in Italy and was first*

società pubblico-privata fra Comune, Fondazione Piaggio ed altri enti, per la ricerca e l'attuazione di sofisticate tecnologie d'avanguardia specialmente in robotica e ingegneria bio-medica. Oggi è sorto un importante centro di trasferimento tecnologico, di incubatore per nuove imprese che dovrebbero nascere dalla ricerca universitaria. La città insomma ha scelto la strada di essere un laboratorio dove la cultura e l'arte sono state "applicare" al tessuto urbano e dove ad una riflessione comune sul loro valore ha fatto seguito la sfida verso il futuro. Con l'applicazione della conoscenza e del sapere al mondo produttivo. In fondo la grandezza di Pontedera fu proprio questa: realizzare un prodotto innovativo e nuovo, anche dal punto di vista culturale e del design, come la Vespa.

La città è nota anche per aver dato i natali al presidente della repubblica Giovanni Gronchi, a Alessandro Mazinghi (campione del mondo di pugilato), e ad Andrea Pisano (grande scultore autore di numerosi lavori in Piazza dei Miracoli a Pisa). Tra gli sportivi più noti ci sono anche i campioni di canottaggio Leonardo Pettinari (vice campione olimpico a Sidney) e Lorenzo Bertini.

## [ I primi della classe? ]

Il risultato di tutto questo è che qualche settimana addietro è stato pubblicato sul settimanale nazionale Panorama, ma la notizia è stata ripresa anche dalla stampa quotidiana regionale, una importante ricerca del Centro studi Sintesi di Mestre sui "borghi più felici". Sono stati presi in considerazione i comuni tra 10 mila e 100 mila abitanti e, attraverso numerosi parametri, si è fatta una graduatoria nazionale sul grado di qualità e di benessere, e di qualità della vita. Pontedera è risultata 21esima in Italia, la prima della Toscana e dell'intero centro-sud. "Dire che Pontedera è orgogliosa di questo è dire poco - ha commentato il sindaco Simone Millozzi - Non siamo solo noi a dirlo ormai ma il modello proposto dalla nostra cittadina ottiene sempre più consensi. Anche questo è importante: la qualità complessiva, della vita, del sistema sociale, del sistema delle relazioni sociali, è parte integrante della competitività di un territorio. La scelta di puntare sulla qualità, sull'arte, sulla cultura e sulla crescita complessiva svincolata dalle più comuni scelte quantitative e di consumo del territorio, ha fruttato. E ciò che volevamo. È ciò che siamo".

*in Tuscany and the entire centre-south. "The very least we can say is that Pontedera is very proud of this ranking - says Mayor Simon Millozzi - We are now not the only people to believe this, however, as the model proposed by our town is getting more and more support. Other important elements to take into account include the overall quality of life, the social system and the system of social relations, which are an integrating part of a territory's competitiveness. The choice of focussing on quality, art, culture and on a generalised growth, freed from the usual more quantitative choices and territorial consumption, has produced its fruits. Which is what we wanted. It is what we are."*

# Il progetto DE.MA.S.S. è secondo nel bando Industria 2015

Il progetto DE.MA.S.S. (Design and Manufacturing Sharing System), nuovo sistema di progettazione condivisa e prototipazione rapida dell'area tematica "sviluppo di sistemi di filiera per la progettazione integrata su tutto il ciclo produttivo e la rappresentazione del prodotto", capitanato da Visiant Galyleo di Roma, è dedicato a nuove piattaforme di progettazione per la moda. Presentato nel comparto Industria 2015, Tecnologie per il Made in Italy, programma di Innovazione Industriale, è stato approvato per il finanziamento e si è classificato secondo (su 104 finanziati e 429 presentati) come qualità del progetto. DE.MA.S.S. trae spunto tecnico dal progetto PRINA, ideato e coordinato da Max Pinucci in collaborazione con ISIA Firenze, CGS, MBVision e altri partner di rilievo nel settore nautico (www.progettoprina.com).

Max Pinucci ha curato con Visiant e 3Logic la stesura del progetto DE.MA.S.S ed è stato designato a coordinare le attività di ricerca con 3Logic, ISIA Firenze e IED, mentre a MBVision sarà affidata la realizzazione dei materiali di comunicazione. Tra i partner troviamo: Visiant Galyleo, Miss Sixty, 3Logic, ISIA Firenze, Creasolution, IED, ITS, HSH, Lucana Sistemi.

*The DE.MA.S.S project, led by Visiant Galyleo, Rome, is dedicated to new technological platforms for the design in the fashion field. Presented for the Industry 2015, Technologies for the Made In Italy national call, was classed second in the classification (between 104 projects admitted). Inspired by the PRINA project, led by Max Pinucci with ISIA Firenze and CGS (www.progettoprina.com).*

Max Pinucci will coordinate for this new challenge the research activities with 3Logic, ISIA Firenze and IED. Some partners of DE.MA.S.S., Visiant Galyleo, Miss Sixty, 3Logic, ISIA Firenze, Creasolution, IED, ITS, HSH, Lucana Sistemi.



## Pont-Tech Pontedera & Tecnologia

Elisa Montanarini

Responsabile comunicazione Pont-Tech

A Pontedera, una delle aree economicamente ed industrialmente maggiormente sviluppate della Toscana e dell'Italia centrale, si trova il CERFITT: Centro Ricerca e Formazione sull'Innovazione Tecnologica e il Trasferimento della Tecnologia, una struttura polifunzionale nata nell'ambito del Programma di Sviluppo Locale della Ricerca e dell'Innovazione in Valdera (PRIV). All'interno del CERFITT - di proprietà del Comune di Pontedera - ha sede la società Pont-Tech Srl - consorzio di sostegno all'innovazione attivo nel favorire l'integrazione fra ricerca, impresa e mercato - alla quale è affidata la gestione del Centro.

Pont-Tech nasce nel 1996 dalla volontà di 4 Soci (Provincia di Pisa, Comune di Pontedera, Scuola Superiore Sant'Anna e Piaggio) e in particolare grazie all'intesa tra l'allora Sindaco Enrico Rossi e il presidente di Piaggio Giovanni Alberto Agnelli. Un'intesa che ha cambiato il volto della città con un "Progetto Pontedera" siglato da Regione, Provincia, Comune, Piaggio, SSSA, ricco di capitoli programmatici che spaziavano da nuovi investimenti produttivi, al riordino urbanistico della città, al forte impulso alla ricerca e all'innovazione, e che ha lasciato frutti come la Fondazione Piaggio con il Museo e l'Archivio, il Polo Sant'Anna Valdera e Pont-Tech. In Pont-Tech si sono ritrovate realtà diverse: amministrazione pubblica, mondo accademico e industria; tutte ugualmente impegnate e motivate sul fronte dell'innovazione e del trasferimento tecnologico. Negli anni la compagine sociale di Pont-Tech è variata e ai Soci fondatori si sono aggregate altre 8 realtà, portando il contributo di Associazioni di categoria e di istituti di credito.

Il CERFITT è una struttura articolata che ospita uffici occupati da imprese innovative ad alta tecnologia, aule didattiche e per riunioni, un Laboratorio di Microfabbricazione della Scuola Superiore Sant'Anna ed un Laboratorio di ricerca sui polimeri da plastica post-consumo afferente al Dip. di Chimica Industriale dell'Uni.Pi. A primavera 2011 inoltre, si aprirà una nuova fase di espansione degli spazi e delle attività del Centro, grazie al completamento di un nuovo edificio attualmente in costruzione accanto a quelli già esistenti, che ospiterà un Auditorium da 250 posti e un Laboratorio di servizi tecnologici (Test e Misure).

Pont-Tech attraverso il CERFITT fornisce assistenza alla nascita

### Pont -Tech Pontedera & Technology

Pontedera, which is one of the most highly developed economic and industrial areas in Tuscany and central Italy, also hosts CERFITT: the Centre of Research and Training in Technological Innovation and the Transfer of Technology, a polyfunctional structure created in the sphere of the Local Development of Research and Innovation in the Era Valley Programme (PRIV). CERFITT, the property of the Town Council of Pontedera, contains the headquarters of the Pont-Tech Srl society, a consortium of innovation support that encourages integration between research, industry and the market and is responsible for the management of the Centre.

Pont-Tech was founded in 1996 by 4 Partners (the Province of Pisa, the Town Council of Pontedera, the Sant'Anna School of Higher Education and the Piaggio), thanks to a contract drawn up between Enrico Rossi, who was the Mayor at the time, and Giovanni Alberto Agnelli, then President of the Piaggio. An agreement that has changed the face of the city and has since led to the "Pontedera Project", signed by the Region, Province, Town Council, Piaggio and SSSA, that is behind a great many important interventions, ranging from new productive investments and the urban reorganisation of the city to the strong drive towards research and innovation that has led to results like the Piaggio Foundation, with the Museum and Archives, the Sant'Anna Valdera Pole and Pont-Tech. Pont-Tech groups several different worlds together, including the public administration and the academic and industrial world, which are all equally involved and motivated towards innovation and technological transfer. Pont-Tech's social structure has changed over the years and the founder Partners have been joined by another 8 partners, thus introducing contributions from Trade and Industrial Associations and banks. CERFITT is an articulated structure hosting offices occupied by innovative companies that use advanced technology, with rooms for didactic use and meetings, the Sant'Anna School of Higher Education Micro-manufacturing Laboratory and a Laboratory for research into post-consumed polymeric plastic elements and connected with the Dep. of Industrial Chemistry at the University of Pisa. A new stage in the expansion of the Centre's spaces and activities will moreover be opening in the spring of 2011 with the completion of a new building - at present under construction alongside those already in existence - which will host an Auditorium that can seat 250 and a Laboratory of technological services (Test and Measurement). Through CERFITT, Pont-Tech provides assistance for the opening of new hi-tech companies and helps these new business ventures by means of a triple connotation:



A Pontedera, una delle aree economicamente ed industrialmente maggiormente sviluppate della Toscana e dell'Italia centrale, si trova il CERFITT: Centro Ricerca e Formazione sull'Innovazione Tecnologica e il Trasferimento della Tecnologia, una struttura polifunzionale nata nell'ambito del Programma di Sviluppo Locale della Ricerca e dell'Innovazione in Valdera (PRIV). All'interno del CERFITT – di proprietà del Comune di Pontedera - ha sede la società Pont-Tech Srl \_consorzio di sostegno all'innovazione attivo nel favorire l'integrazione fra ricerca, impresa e mercato\_ alla quale è affidata la gestione del Centro.

Pont-Tech nasce nel 1996 dalla volontà di 4 Soci (Provincia di Pisa, Comune di Pontedera, Scuola Superiore Sant'Anna e Piaggio) e in particolare grazie all'intesa tra l'allora Sindaco Enrico Rossi e il presidente di Piaggio Giovanni Alberto Agnelli. Un'intesa che ha cambiato il volto della città con un "Progetto Pontedera" siglato da Regione, Provincia, Comune, Piaggio, SSSA, ricco di capitoli programmatici che spaziavano da nuovi investimenti produttivi, al riordino urbanistico della città, al forte impulso alla ricerca e all'innovazione e che ha lasciato frutti come la Fondazione Piaggio con il Museo e l'Archivio, il Polo Sant'Anna Valdera e Pont-Tech. In Pont-Tech si sono ritrovate realtà diverse: amministrazione pubblica, mondo accademico e industria, tutte ugualmente impegnate e motivate sul fronte dell'innovazione e del trasferimento tecnologico. Negli anni la compagine sociale di Pont-Tech è variata e ai Soci fondatori si sono aggregate altre 8 realtà, portando il contributo di Associazioni di categoria e di istituti di credito.

Il CERFITT è una struttura articolata che ospita uffici occupati da imprese innovative ad alta tecnologia, aule didattiche e per riunioni, un Laboratorio di Microfabbricazione della Scuola Superiore Sant'Anna ed un Laboratorio di ricerca sui polimeri da plastica post-consumo afferente al Dip. di Chimica Industriale dell'Uni.Pi. A primavera 2011, inoltre, si aprirà una nuova fase di espansione degli spazi e delle attività del Centro, grazie al completamento di un nuovo edificio attualmente in costruzione accanto a quelli già esistenti, che ospiterà un Auditorium da 250 posti e un Laboratorio di servizi tecnologici (Test e Misure).

Pont-Tech attraverso il CERFITT fornisce assistenza alla nascita di nuove realtà hi-tech, sostenendo la nuova imprenditorialità attraverso una triplice connotazione:

- Incubatore: rivolto a imprese innovative costituite da meno di 24 mesi;
- Polo Tecnologico: rivolto a imprese costituite da più di 24 mesi e/o al termine del periodo di incubazione.
- Ufficio Virtuale: rivolto a imprese che, dopo avere spostato la propria sede al di fuori del CERFITT, intendono mantenere un recapito/legame operativo presso il Centro.

Le attività insediate presso il CERFITT continuano a consolidarsi ed espandersi: gli addetti sono infatti cresciuti da 25 nel 2005 (anno di inizio sperimentale delle attività) a 100 nel 2009. In totale, dal 2005 ad oggi, hanno usufruito dei servizi erogati da Pont-Tech 21 imprese, tutte caratterizzate da una forte connotazione tecnologica e innovativa.

Le imprese hi-tech attualmente ospitate operano nelle filiere dei materiali plastici e biomedicali, nelle tecnologie per la sicurezza sul luogo di lavoro e, in un futuro prossimo, anche nel distretto dell'idrogeno, ambizioso obiettivo di un progetto cofinanziato dalla Regione Toscana e dal CIPE e finalizzato a ricercare e sperimentare nuove modalità di utilizzo dell'idrogeno nei sistemi di trazione. Altro ambito che costituisce per Pont-Tech uno degli strumenti principali per stabilire e consolidare proficue relazioni con imprese, associazioni di categoria e Università, è quello della Formazione. La qualità dell'azione svolta è attestata anche dal mantenimento di Pont-Tech sui livelli più alti di punteggio nelle procedure di accreditamento, in qualità di Agenzia Formativa, disposte dalla

Pontedera, which is one of the most highly developed economic and industrial areas in Tuscany and central Italy, also hosts CERFITT: the Centre of Research and Training in Technological Innovation and the Transfer of Technology, a polyfunctional structure created in the sphere of the Local Development of Research and Innovation in the Era Valley Programme (PRIV). CERFITT, the property of the Town Council of Pontedera, contains the headquarters of the Pont-Tech Srl society, a consortium of innovation support that encourages integration between research, industry and the market and is responsible for the management of the Centre.

Pont-Tech was founded in 1996 by 4 Partners (the Province of Pisa, the Town Council of Pontedera, the Sant'Anna School of Higher Education and the Piaggio), thanks to a contract drawn up between Enrico Rossi, who was the Mayor at the time, and Giovanni Alberto Agnelli, then President of the Piaggio. An agreement that has changed the face of the city and has since led to the "Pontedera Project", signed by the Region, Province, Town Council, Piaggio and SSSA, that is behind a great many important interventions, ranging from new productive investments and the urban reorganisation of the city to the strong drive towards research and innovation that has led to results like the Piaggio Foundation, with the Museum and Archives, the Sant'Anna Valdera Pole and Pont-Tech.

Pont-Tech groups several different worlds together, including the public administration and the academic and industrial world, which are all equally involved and motivated towards innovation and technological transfer. Pont-Tech's social structure has changed over the years and the founder Partners have been joined by another 8 partners, thus introducing contributions from Trade and Industrial Associations and banks.

CERFITT is an articulated structure hosting offices occupied by innovative companies that use advanced technology, with rooms for didactic use and meetings, the Sant'Anna School of Higher Education Micro-manufacturing Laboratory and a Laboratory for research into post-consumed polymeric plastic elements and connected with the Dep. of Industrial Chemistry at the University of Pisa. A new stage in the expansion of the Centre's spaces and activities will moreover be opening in the spring of 2011 with the completion of a new building - at present under construction alongside those already in existence - which will host an Auditorium that can seat 250 and a Laboratory of technological services (Test and Measurement). Through CERFITT, Pont-Tech provides assistance for the opening of new hi-tech companies and helps these new business ventures by means of a triple connotation:

- Incubator: aimed at innovative business companies that have been open for under 24 months;
- Technological Pole: aimed at business companies that have been open for over 24 months and/or are at the end of the period of incubation.
- Virtual Office: aimed at business companies that, after having moved their head offices outside CERFITT, still intend to maintain an operative address/link at the Centre.

The activities installed at CERFITT continue to grow in strength and expand: the employees have in fact grown in number from the 25 in 2005 (the first year of this experimental activity) to 100 in 2009. A total of 21 business companies have made use of the services offered by Pont-Tech from 2005 to today, all of them characterised by strong technological and innovative characteristics.

The hi-tech businesses hosted there at present operate in the field of plastics and biomedical materials, in safety techniques for work sites and, in the near future, also in the area of hydrogen, thanks to an ambitious project, co-financed by the Region of Tuscany and CIPE, which aims to research and experiment new ways of using hydrogen in traction systems. Another sphere and one of Pont-Tech's principal instruments for establishing and consolidating profitable relationships with industries, trade and industrial associations and Universities, is represented by its Training courses. The quality of the work carried out so far can also be seen by the fact that Pont-Tech, in its quality of Training Agency, has managed to maintain the best results in the crediting procedures set out by the Region of Tuscany, as well as the Certificate of System Quality for its training activities. Apart from running its own training programmes, Pont-Tech

Regione Toscana, nonché dalla Certificazione del Sistema Qualità implementato per le attività formative.

Pont-Tech oltre a curare una propria offerta formativa, fornisce supporto alla progettazione ed esecuzione di piani formativi, monitorando le opportunità di finanziamento esistenti (Fondo Sociale Europeo, normative nazionali, Fondi Interprofessionali), affianca le imprese per individuare opportunità, predisporre progetti finanziabili e realizzare specifici piani formativi.

Oltre a fornire una sede alle imprese e a promuovere attivamente l'innovazione, Pont-Tech, riveste anche un ruolo strategico nel sostenere la competitività del sistema produttivo locale per stimolare un autonomo sviluppo sostenibile.

Nell'aprile del 2008 Pont-Tech ha costituito, insieme ad un qualificato partner industriale, la joint-venture PontLab finalizzata a gestire nel CERFITT un Centro Tecnologico di precisione per prove ed assistenza, che rappresenta una realtà d'eccellenza in grado di erogare una gamma completa di servizi. Il partner individuato: Aequalis ha apportato al nuovo soggetto competenze tecnologiche specialistiche, attrezzature complementari, infrastrutture tecniche.

Anche la nascita di PontLab è avvenuta nel quadro del PRIV che ha dato vita al CERFITT, con un consistente investimento in attrezzature cofinanziato da Comune di Pontedera e Regione Toscana nell'Ambito del Programma "Area 6-Riorganizzazione dei distretti industriali e dei Sistemi Produttivi Locali".

PONT-LAB è un Laboratorio di caratterizzazione materiali, prove funzionali e progettazione; possiede la tecnologia, la strumentazione e la capacità tecnico-scientifica idonea a effettuare per conto Terzi una serie completa di analisi chimiche quali-quantitative e mettere a punto e ottimizzare nuovi metodi analitici. Il Laboratorio si propone come un centro di ricerca, sviluppo e controllo a supporto di tutte le Imprese pubbliche o private che richiedono sicurezza e qualità dei propri prodotti e, soprattutto, il suo approccio non è volto solo alla mera esecuzione della prova, ma anche alla comprensione e risoluzione delle problematiche del Cliente, nonché all'impostazione e gestione di veri e propri progetti in collaborazione con partner pubblici o privati.

Concepito come strumento di crescita del sistema produttivo, PontLab privilegia modelli di business che mirino alla creazione di rapporti stabili con le realtà produttive (accordi-quadro) e si muovano in ottica di sistema (accordi di filiera).

PontLab può fornire al territorio un sistema integrato di Servizi Tecnici:

- Certificazione di Prodotto e Processo
- Attività d'ispezione e controllo tecnico
- Conoscenza su normative
- Taratura di strumentazione
- Prove e ricerche di laboratorio
- Problem Solving

Settori d'applicazione: metalmeccanico; chimico-ambientale, conciario, tessile, farmaceutico, cosmetico, detergenti, packaging, bio-medicale.

Per l'avvio e lo sviluppo di tutte le attività sopra descritte, ci sono quindi validi motivi di soddisfazione sia per Pont-Tech, sia per il Comune di Pontedera che, coadiuvato dalla Regione, ha investito nella realizzazione e nello sviluppo del CERFITT ingenti risorse. I fatti stanno dimostrando che il modo migliore per combattere i periodi di crisi è quello di promuovere i processi innovativi, valorizzando le competenze tecnico-scientifiche e manageriali di eccellenza presenti sul territorio.

provides support for the planning and execution of training methods, monitors any available financing opportunities (the European Social Fund, Italian norms, Inter-Professional Funds), and also helps business companies to select opportunities, organise financially feasible projects and carry out specific training plans.

Apart from providing a first office for the business companies and actively promoting innovation, Pont-Tech also carries out a strategic role in supporting competitiveness in the local productive system in order to stimulate an independent and sustainable development.

With another qualified industrial partner, Pont-Tech set up the PontLab joint venture in April 2008; this very efficient laboratory has been designed to run a Technological Precision Centre for tests and assistance within CERFITT and can offer a complete range of services. Aequalis, its selected partner, has brought technological and specialist skills, complementary equipment and technical infrastructures to the new centre.

PontLab, which required a consistent investment in equipment, was born under the aegis of the PRIV, which originally gave life to CERFITT, and co-financed by the Town Council of Pontedera and the Region of Tuscany in the sphere of the "Area 6-Reorganisation of the Industrial districts and the Local Productive Systems" Programme.

Pontlab is a Laboratory for material characterisation, functional tests and project-making; it possesses the suitable technology, instrumentation and the technical-scientific skills for carrying out a complete series of qualitative-quantitative chemical analyses for Third Parties and can organise and improve new analytic methods.

The Laboratory is aimed to be a centre of research, development and control to support all the public or private business companies that wish to ensure the safety and quality of their products; above all, its approach is not limited to simply carrying out the tests but also to understanding and resolving the problems of the Client, as well as defining and managing their projects in collaboration with public or private partners.

Conceived as an instrument for the growth of the productive system, PontLab tends to prefer business models that aim to create stable relationships with the productive world (structural agreements) and move within the optics of the system (sector agreements).

PontLab can supply the territory with an integrated system of Technical Services:

- Product and Process Certificates
- Inspection and technical control activities
- Know-how on regulations
- Instrument gauging
- Laboratory tests and research
- Problem Solving

Sectors of application: metallurgy and mechanics; chemistry-environment, tanning, textiles, pharmaceuticals, cosmetics, detergents, packaging, bio-medics. The opening and development of the activities described above have brought great satisfaction to Pont-Tech as well as to the Town Council of Pontedera, which, in cooperation with the Region, has invested large resources in the realisation and the development of CERFITT. The facts are demonstrating that the best way to combat critical slump periods is to promote innovative processes and thus enhance the excellent technical-scientific and managerial skills present on the territory.



# Bitten to give blood?

## Visual Arts at the University College Provinciale Hogeschool Limburg (Belgium)

Provinciale Hogeschool Limburg  
dpt. PHL- Arts Department  
Campus Elfde Linie - Building C  
Elfde Liniestraat 25  
B3500 Hasselt,  
Belgium

### [ La nostra Visione ]

Il programma di Arti Visive della Provinciale Hogeschool of Limburg (PHL) offre una formazione accademica per studenti che hanno conseguito una laurea o un master, che consente allo studente di formarsi come artista e designer capace di relazionarsi con i mutevoli scenari contemporanei. Il corso si basa su una visione moderna del linguaggio visivo (immagine) e del design.

*Programma accademico di laurea e di master in Arti Visive*  
L'accademizzazione significa di fatto educare lo studente ad un alto livello artistico e professionale. Per questo abbiamo posto in primo piano lo sviluppo del suo talento, la sua crescita personale e il suo impegno, basando principalmente il suo lavoro sulla ricerca artistica.

*L'unicità accademica del nostro corso di studi*  
Durante il corso di studi cerchiamo un'interpretazione personale di ciò che può essere "la ricerca artistica". Questo processo di ricerca si manifesta in una esperienza condivisa tra il corso di studio e il campo di azione, tra il corso di studi e l'istituto di ricerca, tra l'istruttore e l'allievo e tra gli studenti stessi.

*Una visione moderna per "l'immagine e il design"*  
La nostra formazione nelle Arti Visive risiede nella circostante realtà soggetta a continui cambiamenti e all'interno della quale l'immagine gioca un ruolo molto importante.  
L'immagine è diventata il linguaggio internazionale della comunicazione. La nostra educazione artistica pone la moderna visione "dell'immagine e del Design" al centro della scena: dall'ambito delle Belle Arti, al mondo della grafica applicata, nonché nel contesto socio-culturale in cui questi elementi creativi operano e sono distribuiti. Questi tre mondi, all'interno dei quali vengono prodotti elaborati visivi, pongono le fondamenta per un'ampia e differenziata base sociale, destinata a crescere all'interno di appropriati e diversificati ambienti creativi.

*Il mondo che cambia*  
Il programma di Arti Visive tenta di trasferire i principi fondamentali dell'arte e del design - come è stato tramandato nelle tradizioni della storia dell'arte - con tutto il suo linguaggio formale, tecnico e visivo. Allo stesso tempo, adattiamo questo canone alle esigenze della cultura visiva contemporanea.  
Educhiamo artisti e designer che possono svolgere attività di ricerca a trovare la loro strada in modo flessibile in un mondo in continua evoluzione. Siamo convinti che questo abbia una rilevanza sociale. Artisti e designer possono dare un unico contributo positivo alla formazione di un mondo che cambia.

### [ Our Vision ]

*The Visual Arts programme of the Provincial Hogeschool of Limburg (PHL) provides an academic education for bachelor's and master's graduates who can establish themselves as researching artists and designers and who can relate to the changing world. Central to this is the spearhead "Image and Design".*

*Academic bachelor's and master's programme in the Visual Arts Academisation means de facto, educating to a high level of artistic professionalism. For this we place the student at centre stage: the development of his talents, his personal growth and his engagement to base his work on research.*

*The academic uniqueness of our course of study During the course of study we search for a personal interpretation of what "artistic research" can be. This search process manifests itself in a shared experience between the course of study and the field of action, between the course of study and the own research institute, between instructor and student, between students themselves.*

*The spearhead "Image and Design"*  
*Our visual arts education finds itself in a changing world where the image plays a very important role.*  
*The image has become the international language of communication. Because of this, our art education places the spearhead "Image and Design" at centre stage: in creations of fine arts, in the world of applied graphic design, and in the social-cultural context in which these creative items are distributed. These three worlds of visual creation and reception make a contribution to a broad social base in their appropriate and diversified environments.*

*The changing world*  
*The Visual Arts programme endeavours to pass on the canon of art and design – as it has been handed down in the art-historical tradition – with all of its technical and visual form language. At the same time we adjust this canon to the requirements of contemporary visual culture. We educate artists and designers who can conduct research and find their way in a flexible manner in a changing world. We are convinced that this has social relevance. Artists and designers can make a unique, positive contribution to the formation of a changing world.*



### [Arti Visive @ PHL = Graphic Design + Belli Arti ]

Manifesto per "Winterslag Cité"  
Questo manifesto (Nick Kosten, 2010) fa parte di un movimento cittadino immaginario che vuole ravvivare il forte senso di appartenenza nella zona di attività mineraria di Winterslag. Contiene i risultati della ricerca socio-artistica nell'identità della comunità, un tentativo di visualizzare questa situazione complesso ed astratto.

Manifesto for "Winterslag Cité"  
This manifesto (Nick Kosten, 2010) is part of a fictional citizen movement that wants to revive the strong sense of belonging in the mining borough of Winterslag. It contains the results of the socio-artistic research into the identity of the community, an attempt to visualize this complex and abstract situation.

Il Dipartimento di Arti presso la Provinciale Hogeschool Limburg offre due corsi di specializzazione: Disegno Grafico e Belle Arti. Il corso di Disegno Grafico offre 5 indirizzi a scelta: Illustrazione, Interactive Design, Advertising Design, Game & Digital Design e Graphic Design. Anche il corso di Belle Arti consente di scegliere tra diverse discipline, quali: Pittura, Grafica libera, Scultura, Ceramica e Design del Gioiello. In considerazione del fatto che il Graphic Design ha uno stretto connubio con il Design della Comunicazione, le specializzazioni di questa materia verranno illustrate più dettagliatamente nelle descrizioni successive.

- **Graphic Design:** Il programma del corso di Disegno Grafico mira alla sperimentazione, alla ricerca e al dialogo. I progetti sono illuminati ed incoraggiati da molteplici prospettive. Il disegno grafico contemporaneo viene esercitato continuamente attraverso compiti pratici e concreti. L'obiettivo finale è quello di offrire allo studente una via attraverso la quale possa sviluppare al massimo le sue qualità, e che possa essere in grado di soddisfare, in futuro, le molteplici esigenze che un lavoro professionale, basato sulla ricerca, inevitabilmente pone. Optiamo per un tipo di educazione basata su "l'istruzione di assegnazione guidata" (chiamata anche progetto di istruzione guidata) e su "l'istruzione di problema guidata" incentrata sull'importanza dello studio individuale. Gli istruttori agiscono fingendo di essere i clienti e valutano continuamente gli studenti in base a criteri stabiliti. La loro presenza garantisce la continuità dell'atelier. Tutti gli istruttori, Geoffrey Brussato, Luc Rerren, Monique Rutten, Cathy Van Maele, Johan Vandebosch e Ann

Bessemans, sono sensibili verso la pratica, in quanto non lavorano solo come istruttori presso l'accademia, ma anche come designer grafici indipendenti, o come freelance per le agenzie o sono attivi nella comunità di ricerca. Oltre ai docenti, anche i compagni di studio sono importanti per la consultazione e l'apprendimento. Grazie alle discussioni, al lavoro di gruppo, ed ai progetti realizzati si viene a verificare un'interessante interazione tra studenti e docenti.

- **Illustrazione:** Avere un grande talento nel disegno è un necessità per gli studenti del corso d'illustrazione. In generale ci sono due categorie di lavoro di illustrazione: la non-fiction e la fiction. La non-fiction comprende illustrazioni a fini scientifici, come i cataloghi dei lavori di scavo e opere di consultazione medica o biologica. Sono note le consuete sezioni di aeroplani, navi e castelli.



L'illustrazione saggistica comprende anche elementi come la mappa per escursioni o le istruzioni per piegare un cappello di carta. La categoria più nota però è quella della fiction, comprende illustrazioni di libri per bambini e giovani, cartoni animati, fumetti, illustrazioni per giornali e riviste, caricature e tutta una serie di lavori grafici ed illustrazioni digitali come copertine per CD, poster e francobolli. Quindi non sorprende il fatto che il lavoro è fatto sia con matita, penna e pennello, sia che con il software 2D e 3D. Un artista rimane un artista, sia che lavora con i bit e sia con i pigmenti, la cosa più importante è che sia in grado di raccontare visivamente una storia affascinante. La ricerca di un proprio stile; la raffinatezza della figurazione, di espressione e di composizione; lo sperimentare con i colori, materiali e tecniche di lavorazione; studiare le possibilità combinatorie con un testo di accompagnamento; la consultazione con case editrici, editori o autori e rendere le illustrazioni stampabili sono elementi essenziali nella carriera di un illustratore. Questo corso è condotto da Paolo Brouwers, Kris Nauwelaerts e Olaerts Wout.

- **Interaction Design:** In questo corso di studi, ci concentriamo su web design, animazione e video in un contesto interattivo. Il programma comprende web design, design del gioco online e disegno per video clip. L'obiettivo di questo percorso di studi è prima di tutto la formazione di esperti designer che possano operare in maniera affidabile con applicazioni innovative, nel settore audio-visivo. Le conoscenze teoriche e pratiche, le conoscenze di software e la programmazione sono strumenti indispensabili per la realizzazione delle migliori idee creative del designer. Per raggiungere i suddetti obiettivi, vengono assegnati ai docenti interni i ruoli che più si avvicinano alle loro competenze ed al loro curriculum. Gli insegnanti del corso di studi Interaction Design Studio sono Katleen Verjans, Michel Brouwers, Stijn Jacquemyn, Jean Nicolaï,

### [Visual Arts @ PHL = Graphic Design + Fine Arts ]

The Arts Department at the Provinciale Hogeschool Limburg offers two majors: Graphic Design and Fine Arts. Graphic Design has 5 specialisms to choose from: Illustration, Interactive Design, Advertising Design, Game & Digital Design and Graphic Design as such. Offered disciplines in Fine Arts are: Painting, Free Graphics, Sculpture, Ceramics and Jewellery Design. As Graphic Design relates highly to Communication Design, the specialisations for this major subsequently receive more attention in this presentation.

- **Graphic Design:** The Graphic Design programme involves experiment, research and dialogue. The projects are illuminated from various perspectives and debate is not avoided. Through fictional and concrete practical assignments, contemporary graphic designing is continually exercised. The final goal is to offer the student a route by which he/she can develop his/her qualities to the fullest in order to be able to meet the multiple needs of a future professional practice that includes research. The type of education we opt for is 'assignment driven instruction' (also called project driven instruction) and 'problem driven instruction' in which independent study is important. The instructors function as fictional clients and evaluate the students continually according to established criteria. Their presence guarantees the continuity of the atelier. The instructors, Geoffrey Brussato, Luc Rerren, Monique Rutten, Cathy Van Maele, Johan Vandebosch and Ann Bessemans, all have feeling for the practice as they also have a job as an independent graphic designer, as a freelancer for agencies or are active in the research community. In addition to the instructors, the fellow-students are important for consultation and feedback. By means of group discussions, teamwork and cross-over projects, an interesting cross-fertilisation occurs.

- **Illustration:** Having a great drawing talent is a must for the students of illustration design. In general there are two categories of illustration work. The first is non-fiction, which includes illustrations for scientific purposes such as catalogues of excavation work and medical or biological reference works. Well-known are the customary cross-sections of aeroplanes, ships or castles. But non-fiction illustration also includes such things as a hiking map or the steps for folding a paper hat. The best-known category however is that of fiction. This includes illustrations for children's and young people's books, cartoons, comic strips, illustrations for newspapers and magazines, caricatures and a whole range of graphic and digital illustration work such as CD-sleeves, posters and postage stamps. Thus it is not surprising that work is done with pencil, pen and brush as well as with 2D and 3D software. An artist remains an artist, whether he works with bits or pigments. The most important thing is to be able to tell visually a fascinating story. Searching for one's own style; the refinement of figuration, expression and composition; experimenting with colours, textures and techniques; working out the combinatorial possibilities with an accompanying text; consulting with publishers, editors or authors and making illustrations printable are essential elements in the career of an illustrator. This studio is led by Paul Brouwers, Kris Nauwelaerts and Wout Olaerts.

- **Interaction Design:** In the course of the study, we focus on web design, animation and video in an interactive context. The program includes web design, online game design and video clip design. The goal of the program is first of all to train experts who can be responsible for the innovative conceptual and visual design of applications in the audio-visual sector. In addition, theoretical knowledge, practical, software knowledge and programming know-how are indispensable for the visualization of the best creative ideas of the designer. To accomplish the above goals a distribution of tasks is provided that is based on the expertise of the various internal instructors and that meets the requirements of the curriculum. Coaches for the Interaction Design Studio are Katleen Verjans, Michel Brouwers, Stijn Jacquemyn, Jean Nicolaï, Krista Smeets and Piet Seurs. We also supplement the internal studio expertise by adding the knowledge of external national and international professional experts as guest professors in lectures, workshops, etc.
- **Advertising Design:** Advertising today has an enormous impact in our world. When watching tv, internet, listening to the radio or walking in the

Krista Smeets and Piet Seurs.

Inoltre le competenze interne al corso vengono integrate con l'aggiunta di conoscenze da parte di docenti esterni, di professionisti ed esperti nazionali e internazionali, che vengono chiamati come ospiti in conferenze, workshop, etc.

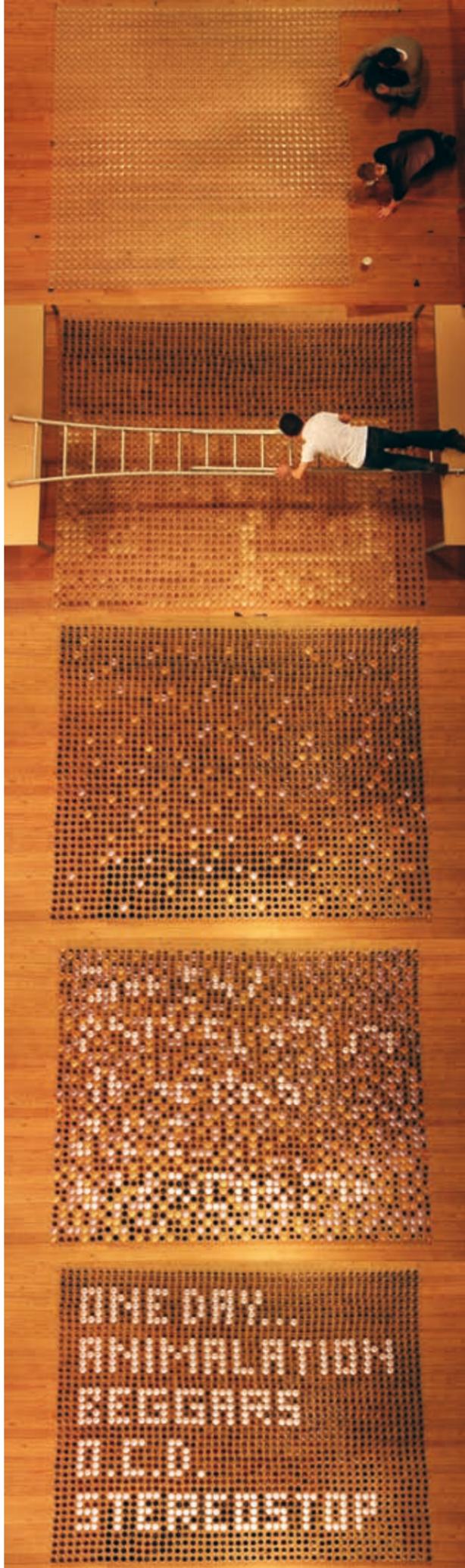
• **Design per la Pubblicità:** Oggi la pubblicità ha un impatto enorme nel nostro mondo. Quando guardiamo la TV, navighiamo su internet, ascoltiamo la radio o camminiamo per la strada, ci confrontiamo sempre con la pubblicità. Questo forte impatto che la pubblicità ha sulla nostra vita quotidiana è la ragione che ci ha spinto a pensare che il corso di design debba non solo preparare gli studenti al mondo della pubblicità, ma anche offrirgli molto più. Infatti, gli inserzionisti pubblicitari hanno la responsabilità di pensare a quello che stanno facendo e rendere in qualche modo interessante il materiale che consegnano. La buona notizia è che le agenzie di pubblicità oggi vogliono che i loro creativi siano così. Esse vogliono persone con idee, che pensano fuori dagli schemi e vedano una frontiera come una sfida, non come un limite. Ecco perchè la sperimentazione e la rottura degli schemi sono i temi centrali del nostro corso di grafica pubblicitaria. Dopo tutto, tutti odiano la pubblicità noiosa. Per ottenere tutto questo abbiamo un gruppo ispirato: Katrien Caris (copywriter), Els Menten e Koen Vanstappen (art director), tutti professionisti con esperienza, che possono offrire agli studenti idee stimolanti. Numerosi anche i docenti esterni che intervengono durante il corso, e che aiutano gli studenti a diventare ottimi designer pubblicitari.

• **Gioco e Design Digitale:** Nel corso di Gioco e Design Digitale, l'accento è posto su due competenze specifiche: da un lato il concettuale, e dall'altro la progettazione. Quest'ultima è naturalmente già presente, in maniera visibile, nel corso di studi stesso. Una buona comprensione degli aspetti concettuali riguardanti lo schema del gioco, è una delle competenze base per questa specializzazione. Uno dei compiti più importanti dati agli studenti, per esempio, è basato sull'invenzione di nuovi concetti, di nuove forme e di nuovi scenari di gioco. Una storia efficace realizzata con una buona applicazione resta la ricetta base per un gioco di successo. 'Qui le persone creative possono lasciare libera la loro fantasia'. La seconda competenza base è la progettazione stessa. Importante attenzione viene data, tra le altre cose, alla figurazione, allo styling, alla materia, alla decorazione, all'ambiente, alla modellazione, all'animazione, alle mappature, ai vettori e al 2D e 3D rendering, denominazioni, tutti elementi che non saranno estranei ad un game designer. In breve sintesi, il corso di Gioco e Design Digitale è un think-tank atelier creativo che incorpora vari processi di apprendimento che coprono l'intera gamma di azioni e che vanno dall'idea embrionale, ai primi schizzi a matita, al prodotto finale 3D. I nostri studenti dimostrano grande entusiasmo, sono curiosi, di larghe vedute culturali e creativamente innovativi nel concetto e nel design. Qui la sperimentazione e la ricerca sono davvero un gioco da ragazzi! Robin Gielis, Chris Indeherberghe and Stijn Mommen sono gli insegnanti del corso di studi di Gioco e Design Digitale.

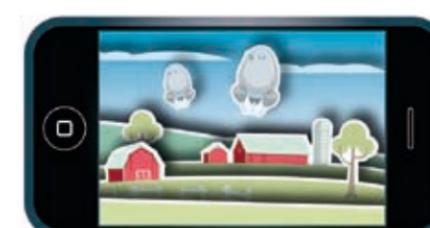
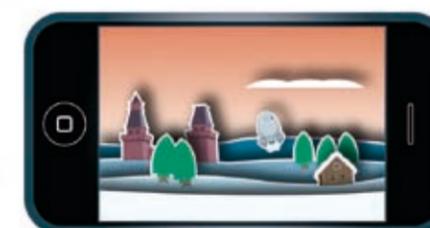
[ **Facoltà di Media,Arte e Design, una collaborazione tra KHLIM e PHL** ]

Al fine di ottimizzare l'educazione superiore nella provincia del Limburgo, le PHL e KHLim scuole d'arte superiori, insieme alle università di Leuven e di Hasselt, hanno istituito una facoltà comune chiamata la facoltà MAD. MAD è l'abbreviazione di Media,Arte e Design.

Il Disegno Grafico è offerto congiuntamente a partire dal 2010-2011. La collaborazione con gli altri corsi e le specializzazioni



PROJECT: Sarah's Quest  
 Sander Heyndrickx  
 Koen Vanstappen en Katrien Caris  
 DOELSTELLING: ontwikkelen een game voor kinderen (8-12 jaar) met gamegraphics.



diverrà, nel corso degli anni, sempre più evidente. Prenderà forma la realizzazione congiunta di corsi teorici e progetti ponti, con tutte le specializzazioni. La Facoltà di Media,Arte e Design è situata su due campus: campus C-Mine (Genk) e campus Elfde Linie (Hasselt).

[ **Ricerca** ]

La ricerca inoltre è un progetto comune. Entrambi i Collegi Universitari già avevano rispettivamente una solida piattaforma di ricerca. Insieme alle università, la ricerca accademica e i servizi sociali continueranno a svilupparsi come MAD-ricerca, il neonato istituto di ricerca della facoltà. Questo dà una base solida all'educazione. L'istituto di Ricerca MAD ha 4 gruppi di ricerca:

- Il Gruppo di Ricerca di Spazi Sociali
- Spazi Sociale si basa su tre pilastri:
  - Spazio Pubblico;
  - Disegno Sociale e
  - Media Sociale

L'obiettivo del gruppo interdisciplinare degli spazi sociali è quello di impostare un contesto d'arte, design e teoria per la ricerca sperimentale che potrebbe portare a fantasiose soluzioni pratiche e di partecipazione per diversi gruppi (a volte trascurati) e spazi nella società. La facilità di creare connessioni in un mondo in rete, provoca cambiamenti in molti strati della società. In questo mondo in rete noi esploriamo il carattere sociale dell'arte, il media (nuovo) e il design. Spazi Sociali esplora anche spazi semi-pubblici e pubblici e si chiede come le interfacce media alternative, l'arte partecipativa e le pratiche, metodi e strumenti di progettazione, possono essere di

street, one is always confronted with advertising. This impact on everyday life is the reason why our advertising design division thinks further than merely preparing students for the advertising world. Indeed, advertisers have the responsibility to think about what they are doing and make the stuff they deliver at least interesting, in one way or another. The good news is that today advertising agencies want their creative people to be like that. They want people with ideas, who think out of the box and see a frontier as a challenge, not as a limit. That's why experimenting and breaking borders are the central themes in our advertising division. After all everybody hates boring advertising. To achieve all this we have an inspired crew: Katrien Caris (copywriter), Els Menten and Koen Vanstappen (art directors), are seasoned and inspiring professionals. Together with several guest professors they guide their students to become top advertising designers.

• **Game and Digital Design:** In Game and Digital Design emphasis is placed on two specific competences: on the one hand the conceptual and on the other hand the designing. The latter is of course already very prominently present in the course of study itself. A good understanding of - and an insight into - the conceptual aspects of game design is one of the core competences for this specialisation. One aspect of the student assignments, for example, is thinking up new concepts, game plays and game scenarios. A powerful story in combination with good implementation remains the basis and the recipe for a successful game. 'Here creative people can let their imagination run wild'. The second core competence is the designing itself. Thus attention is given, among other things, to figuration, styling, textures, decors and environment, modelling and animating, mappings and vectors, rendering, 2D and 3D, designations that will not be unfamiliar to a game designer. Summarised briefly, the Game and Digital Design atelier is a creative think-tank that incorporates various learning processes covering the entire range of action from the embryonic idea and the first pencil sketches to the final 3D

aiuto nella costruzione di rapporti umani all'interno di questi spazi.

Contact: **Liesbeth Huybrechts:** [liesbeth.huybrechts@mda.khlim.be](mailto:liesbeth.huybrechts@mda.khlim.be)  
e **Marjan Sterckx:** [MSterckx@mail.phl.be](mailto:MSterckx@mail.phl.be)  
[www.socialspaces.be](http://www.socialspaces.be)

#### Il Gruppo di Ricerca Arte/Oggetto & Design

Lo scopo di questo gruppo di ricerca è la ricerca fondamentale e applicata nella progettazione e la realizzazione di oggetti (prodotti, sculture, oggetti di design, gioielli, mobili, arte visiva ...). All'interno dei progetti di ricerca, la realizzazione degli oggetti è studiata all'interno di differenti contesti: belle arti, alto artigianato e design, e preferibilmente all'interno di un misto tra questi tre contesti. Un'attenzione esplicita viene data alla materializzazione effettiva di questi oggetti e il ruolo che questa materializzazione gioca con il processo di progettazione.

Contact: **Ilse Stouten:** [ilse.stouten@khlim.be](mailto:ilse.stouten@khlim.be)  
e **Bert Willems:** [bert.willems@phl.be](mailto:bert.willems@phl.be)

#### Il Gruppo di Ricerca Immagine&Parola

Il gruppo di ricerca Immagine&Parola si suddivide in quattro domini indissolubilmente intrecciati:

- Immagine come testo
- Testo come Immagine
- Immagine + Testo
- Immagine come una sequenza

Immagine&Parola mira a fornire un quadro multidisciplinare per progetti di ricerca nel campo delle arti che esplorano aree ibride situate tra ciò che è tradizionalmente considerato testuale o visivo. È precisamente l'estinzione di questa opposizione di questo-o-quello, cioè la decostruzione della dicotomia ricca di tradizione tra visivo e testuale che è la caratteristica comune dei progetti di ricerca nell'ambito dell'ombrello Word & Image.

Contact: **Noël Reumkens:** [Nreumkens@mail.phl.be](mailto:Nreumkens@mail.phl.be)  
Il Gruppo di Ricerca Gioco&Divertimento

Con la rivoluzione digitale, i diversi media convergono continuamente in nuove applicazioni. I videogiochi sono rapidamente diventati un accettato formato culturale generando maggiori entrate rispetto all'industria cinematografica. Sono innegabilmente radicati nel nostro patrimonio culturale. Lo sviluppo di un gioco avviene attraverso complesse interazioni con varie discipline: l'arte del gioco, i concetti di gioco e la tecnologia del gioco. Il Gruppo di Ricerca Gioco&Divertimento crede nelle potenzialità dei giochi nei vari settori della società (cioè, giochi d'azzardo seri, arte, ...), diversi dall'industria del puro divertimento.

La competenza del gruppo nella ricerca del gruppo è principalmente costruita intorno al design del gioco e gioco d'arte, e la chiave di ricerca è indirizzata verso i seguenti argomenti:

- progettazione grafica alternativa e sperimentale per i giochi (arte concettuale),
  - formati di gioco innovativi per motivare i giocatori e attivare la loro esperienza, divertimento e partecipazione,
  - interfacce innovative per i giochi,
  - tecnologie alternative con applicazioni ai giochi.
- Questo significa un uso creativo delle tecnologie esistenti (mondi virtuali, realtà aumentata, gestori di telefonia mobile, multitouch, sensori ...) all'interno o all'esterno delle strutture consolidate in cui la tecnologia è incorporata.

Contact: **Veerle Van der Sluys:** [veerle.vandersluys@khlim.be](mailto:veerle.vandersluys@khlim.be)  
e **Dirk Kenis:** [DKenis@mail.phl.be](mailto:DKenis@mail.phl.be)

product. Our students show great enthusiasm, are inquisitive, culturally broad-minded and creatively innovative in concept and design. Here experimentation and research really are child's play! Robin Gielis, Chris Indeherberghe and Stijn Mommen are the coaches of the Studio Game and Digital Design.

#### [ Media, Arts and Design faculty, à collaboration between KHLIM and PHL ]

In order to optimize higher education in the province of Limburg, the higher art schools PHL and KHLim together with the universities of Leuven and Hasselt decided to set up a joint faculty. MAD faculty is the name. MAD is an abbreviation of Media, Arts and Design.

Graphic design is jointly offered, starting from 2010-2011. For other courses and specializations, over the following years the cooperation will become more and more apparent. Joint completion of theoretical courses and cross-over projects, with all the majors will take shape. Media, Arts and Design faculty is located on two campuses: campus C-Mine (Genk) and campus Elfde Linie (Hasselt).

#### [ Research ]

Also research is a joint project. Both University Colleges respectively already had a strong research platform. Together with the universities, the academic research and social services will continue to develop as MAD-research, the newborn research institute of the faculty. This gives education a solid base. MAS Research Institute has 4 research groups:

Research Group Social Spaces  
Social Spaces is based on three pillars:

- Public Space;
- Social Design and
- Social Media

The aim of the cross-disciplinary social spaces group is to set an art, design and theoretical context for experimental research which might lead to imaginative, practical and participatory solutions for different (sometimes neglected) groups and spaces in society. The ease of creating connections in a networked world provokes changes in many layers of society. We explore the social character of art, (new) media and design in this networked world. Social Spaces also explores public and semi-public spaces and questions how alternative media interfaces, participatory art and design practices, methods and tools can be of an aid in the construction of human relationships in these spaces.

Contact: **Liesbeth Huybrechts:** [liesbeth.huybrechts@mda.khlim.be](mailto:liesbeth.huybrechts@mda.khlim.be)  
and **Marjan Sterckx:** [MSterckx@mail.phl.be](mailto:MSterckx@mail.phl.be)  
[www.socialspaces.be](http://www.socialspaces.be)

#### Research Group Art/Object & Design

The aim of this research group is fundamental and applied research into the design and the realisation of objects (products, sculptures, design objects, jewellery, furniture, visual art ...). Within the research-projects the realisation of objects is studied in the contexts of fine arts, the fine crafts and design, and preferably within a cross-over between these three contexts. Explicit attention goes out for the actual materialisation of these objects and the role this materialisation plays with the design process.

Contact: **Ilse Stouten:** [ilse.stouten@khlim.be](mailto:ilse.stouten@khlim.be)  
and **Bert Willems:** [bert.willems@phl.be](mailto:bert.willems@phl.be)

#### Research Group Image&Word

The research group Image&Word is subdivided into four indissolubly interwoven domains:

- Image as Text
- Text as Image
- Image + Text
- Image as a sequence

Image&Word seeks to provide a multi-disciplinary framework for research projects in the arts that explore medially hybrid areas situated between that which is traditionally viewed as either textual or visual. It is the extinction of exactly this either-or opposition i.e. the deconstruction of the tradition-steeped dichotomy between visual and textual that is the common feature of the research projects under the Image&Word umbrella.

Contact: **Noël Reumkens:** [Nreumkens@mail.phl.be](mailto:Nreumkens@mail.phl.be)  
Research Group Play&Game

With the digital revolution different media continuously converge into new applications. Videogames have quickly become an accepted cultural format generating more revenue than the film industry. They undeniably take root in our cultural heritage. The development of a game results from complex

interactions with various disciplines: game art, game concepts and game technology. The Play&Game research group believes in the potential of games for societal sectors (i.e. serious gaming, art ...) other than the pure entertainment industry.

The group's research expertise is mainly built around game design and game art and addresses the following key research topics:

- alternative and experimental graphic design for games (concept art),
- innovative game formats to motivate game players and to activate their experience, enjoyment and participation,
- innovative interfaces for games,
- alternative technologies with applications to games. This means the creative use of existing technologies (virtual worlds, augmented reality, mobile carriers, multi-touch, sensors ...) inside or outside the established structures in which the technology is embedded.

Contact: **Veerle Van der Sluys:** [veerle.vandersluys@khlim.be](mailto:veerle.vandersluys@khlim.be)  
and **Dirk Kenis:** [DKenis@mail.phl.be](mailto:DKenis@mail.phl.be)





# ELIA the European League of Institutes of the Arts

Floris Solleveld,  
Truus Ophuyzen

## [ Le Cose di cui l'arte è fatta ELIA e l'Istruzione Superiore Artistica ]

Il 5 ottobre, ELIA compirà 20 anni. Che cosa è ELIA? In cinque parole, è una rete di scuole d'arte, ma poiché 'le scuole d'arte' comprendono anche conservatori e scuole di danza, facoltà d'arte e design, scuole teatrali indipendenti, accademie nazionali e grandi conglomerati di istruzione superiore artistica in tutte le discipline, nonché istituzioni private con un loro focus specifico, preferiamo parlare più in generale di "Istituti delle arti". Ecco perché ELIA, è la Lega Europea degli Istituti d'Arte.

Attualmente ci sono circa mezzo milione di studenti d'arte in Europa e ELIA rappresenta più di 300.000 di loro. Questo significa che ognuno di loro frequenta una scuola che appartiene a ELIA, non è detto però che tutte queste centinaia di migliaia di studenti, o le loro decine di migliaia di insegnanti, abbiano sentito parlare di noi. Ma noi stiamo facendo del nostro meglio. Dopo venti anni, non vi è alcun paese in Europa dove ELIA non abbia tenuto una conferenza o un simposio. Quando gli studenti usufruiscono di programmi di scambio tra paesi o di progetti internazionali, stanno beneficiando di contatti e di un'infrastruttura che ELIA ha contribuito a determinare. Negli ultimi anni, abbiamo potuto impegnare studenti provenienti da tutta Europa in progetti artistici – 300 dei quali hanno lavorato all'albergo Bloom, a Bruxelles, creando affreschi per ogni stanza, mentre 100 hanno realizzato filmati (I see you and Languages through Lenses projects). Dall'anno scorso, ELIA organizza una festa per laureandi di tutte le discipline, il Festival NEU/NOW. Ci auguriamo che questo Festival possa diventare un'ottima vetrina per le migliori accademie d'arte in Europa, un luogo rivolto alle prossime generazioni.

## [ Un mondo diverso ]

Il mondo è molto diverso da quando è stata fondata ELIA. Quando è nata l'idea di organizzare una rete di scuole d'arte c'era ancora il muro che divideva Berlino e, l'Unione Europea era costituita da soli dodici stati. ELIA è stata fondata appena un anno dopo la caduta del muro. Le conferenze di ELIA a Budapest e a Sofia sono state i primi incontri su larga scala, dall'Est e dell'Ovest, tra accademie di Belle Arti. Inizialmente le accademie di Belle Arti non sapevano molto delle attività delle altre accademie e i loro studenti non avevano i mezzi informatici che hanno adesso, le comunicazioni avvenivano tramite posta e telefono. A quel tempo "Bologna era solo una città dell'Italia". La Dichiarazione di Bologna, firmata il 19 giugno 1999, ha avuto un grande impatto nel settore dell'istruzione superiore artistica. Il principio centrale del Processo di Bologna - la struttura in tre cicli di laurea, master e dottorato di ricerca - ha portato ad una notevole

## [ The Stuff that art is made of ELIA and Higher Arts Education ]

On 5 October, ELIA will be 20 years old. What is ELIA? In five words, it is a network organization of art schools; but since 'art schools' include conservatoires and dance education, faculties of art and design and independent theatre schools, national academies and large conglomerates of higher arts education in all disciplines as well as private institutions with their own specific focus, we prefer to speak, more generally, about "institutes of the arts". That's why it's ELIA, the European League of Institutes of the Arts. There are around half a million art students in Europe at present and ELIA represents more than 300,000 of them. That is to say, they are at a school, which is an ELIA member. It is not to say that all these hundreds of thousands of students, or their tens of thousands of teachers, have heard of us. But we're doing our best. After twenty years, there is hardly a country in Europe where have not held a conference or at least a symposium. When students travel freely between countries in exchange programmes and international projects, they are profiting from contacts and an infrastructure that ELIA helped bring about. And in recent years, we have been engaging students from all over Europe in artistic projects – 300 of them turned the Bloom! hotel in Brussels with frescoes in each room, a hundred have made films for our ... I see you and Languages through Lenses projects, and since last year, we organize a festival for graduating students in all disciplines, the NEU/NOW Festival. We hope this festival will grow into a showcase for the best that art academies in Europe have to offer, the place where you can come and see the next generation.

## [ A different world ]

It is a different world now from the one in which ELIA was founded, and a different Europe. When the idea for a network organization of art schools first came up, there was still a wall through Berlin, and the European Union consisted of twelve states. At the time of the founding conference, it was still just a year down. ELIA conferences in Budapest and Sofia were the first large-scale meetings of art academies East and West. Art academies in general did not know much about each other, and their students were not quite the laptop-carrying crowd they are now. Communication was still done by mail and phone. And back then, "Bologna was still a city in Italy". The Bologna Declaration, signed 19 June 1999, probably nowhere had a bigger impact than in the sphere of higher arts education. The central tenet of the Bologna Process – the three-cycle structure of Bachelor, Master, and PhD – led to an immense growth of graduate and postgraduate programmes, and the requirement that Master degrees should be 'research-based' together with the possibility of a doctorate in the arts caused a tumultuous debate about what 'research' in the arts could mean that has not died down since. ELIA has been concerned with this process



crescita di indirizzi di laurea e di programmi post-laurea. I Master dovevano avere sempre come concetto base la 'ricerca'. A causa di questo, nel corso degli anni si è acceso un dibattito che ad oggi non si è ancora calmato. ELIA si è occupata sin dall'inizio di questo processo e delle sue possibili implicazioni. Nel 1996 ELIA possedeva già una 'rete tematica', un gruppo di ricerca su temi di attualità nel campo dell'istruzione superiore artistica. Da allora questo sistema di reti tematiche è diventato parte centrale dell'attività di ELIA. Nel 2007, la Inter}artes, network tematico, ha pubblicato un manuale usufruendo del potenziale derivato dall'istruzione superiore artistica in Europa, in cui si sosteneva l'importanza di conseguire qualifiche di laurea, master e dottorati di ricerca in discipline artistiche (l'attuale rete tematica, Artesnet, durerà fino alla fine dell'anno 2010). La discussione su Bologna può dirsi conclusa, ma il processo comunque va avanti.

### [ Insegnare l'arte ]

Anche l'educazione artistica è cambiata? Certamente, alcune cose sono cambiate. Gli artisti prima non si descrivevano come ricercatori o imprenditori, come fanno adesso. Anche prima c'era un supporto per gli artisti, ma nessuno considerava questo in termini di "riqualificazione urbana" o come "sostegno per l'economia creativa" - i termini non erano ancora stati conati. Inoltre, le accademie d'arte oggi sono notevolmente più grandi. Molte di loro si sono unite e associate; sette scuole ad Amsterdam sono diventate la Scuola delle Arti di Amsterdam; sei accademie d'arte a Londra sono diventate il London Institute, e più tardi l'Università delle Arti di Londra. Adesso in Europa ci sono voli più economici e frontiere aperte; le scuole possono facilmente scambiarsi informazioni tramite internet e costruire le proprie reti specifiche per soddisfare le loro esigenze individuali; gli studenti ormai vivono in un ambiente internazionale. Chi, dunque, può avere ancora bisogno di un Lega Europea? Purtroppo ancora oggi all'interno delle scuole d'arte si assiste al verificarsi di alcuni problemi. 'Insegnare l'arte' appare sempre un po' complesso - c'è addirittura un manuale per studenti che si intitola "Perché l'arte non può essere insegnata". In effetti, se fai solo ciò che ti insegnano, allora non stai facendo arte. Prima le scuole d'arte potevano più o meno convivere con questo problema, ma negli ultimi dieci anni, tale problema è divenuto sempre più pressante, e allora: cosa dovremmo insegnare ai nostri studenti?

Ciò di cui l'arte è fatta sta cambiando. Per prima cosa il mondo dell'arte si basa sempre di più sul mondo del computer, essa fluttua nel cyberspazio, trovando un pubblico al di fuori del "cubo bianco"; vendendosi attraverso modelli di business che non esistevano un decennio fa. L'interdisciplinarietà è diventata la norma; e non solo interdisciplinarietà che mette insieme, musica e immagini, ma l'interdisciplinarietà che si fonde in qualcosa di nuovo, a cui ancora non è stato attribuito un nome, è per questo che possiamo definirlo arte. Come si insegna agli studenti a fare questo? Dopo la laurea, gli studenti preferiscono avere un titolo di studi stampato, che li presenti come 'imprenditori creativi' piuttosto che dipingere in uno studio. Ma come si fa a insegnare loro ad essere imprenditori? Ed è giusto farlo? Durante una recente conferenza, il capo di un programma di dottorato di ricerca si è posto il problema su cosa accadrà a tutti questi dottori delle arti che attualmente vengono educati dalle scuole: produrranno forme di arte inedite e innovative? Diventeranno un nuovo proletariato accademico? Oppure accadrà, come ha ipotizzato un critico, che "un giorno saremo perfettamente abituati al fatto che una sola mostra in un museo di arte contemporanea non può essere altro che la presentazione di un ... dottorato di ricerca nel campo delle arti"?

In breve, questi nuovi ruoli per gli artisti, l'artista come imprenditore

and its possible implications from the very beginning. As far back as 1996, ELIA was already hosting a 'thematic network' - effectively a research group for current issues in higher arts education, in which teachers from a group of member schools worked together more closely. These thematic networks have been a central part of ELIA's activities ever since. In 2007, the Inter}artes thematic network produced the handbook tapping into the potential of higher arts education in Europe, offering criteria for what BA, MA and PhD level would mean in each artistic discipline. The present thematic network, artesnet, runs until the end of the year. The discussion about Bologna may be over, but the process itself goes on.

### [ Teaching art ]

Is it also a different art education? Some things have changed, certainly. Artists did not describe themselves then as researchers and entrepreneurs, as they do now. There was support for (starting) artists then too but no one thought of it in terms of "urban regeneration" or of "supporting the creative economy" - the term had not yet been coined. Also, art academies have become substantially larger. Many of them have merged and associated; seven schools in Amsterdam became the Amsterdam School of the Arts; six art academies in London became the London Institute, and then University of the Arts London.

There are now cheap flights and open borders throughout Europe; schools can easily find each other on the internet, and build their own specific networks to fit their individual needs; students already live in an international environment. Who, then, still needs a European League of What? Fortunately, they have not made the work of art schools any easier either. Teaching art was always something of a problem, at least in the last half-century or so - there is a handbook for art students titled Why art cannot be taught. Fair enough: if you do as you're taught, then you're not making art. But art schools could more or less live with that problem. In the last ten years, however, this question has become ever more pressing for different reasons: what should we teach our students?

The stuff that art is made of is changing. For one thing, it is now increasingly made on a computer, floating round in cyberspace, finding an audience outside the white cube, and selling itself in business models that did not exist a decade ago. Interdisciplinarity has become the norm; and not just interdisciplinarity that combines, say, music and images, but the interdisciplinarity that blends them into something new that you don't quite have a label for... well, probably, it must be art. How do you 'teach' your students to do that? After graduation, they are less likely to paint away in a studio than to have a business card printed and present themselves as 'creative entrepreneurs'. But how do you teach them entrepreneurship? And should you?

At a recent conference, the head of a leading PhD programme worried what is going to become of all the doctors in the arts we are currently educating: will they produce unheard of, novel forms of art? Will they become a new academic proletariat? Or will it so turn out that, as another critic put it, "one day we will be quite accustomed to the fact that a solo exhibition in a museum of contemporary arts can't be anything but the presentation of a ... doctorate in the arts"? In short, these new roles for artists, the artist as entrepreneur and the artist as researcher, raise a lot of questions about what higher arts education is up to. Fortunately we don't have the answers to these questions. What we can do, however, is to provide platforms for discussion and platforms for young talent. So we organize conferences: the Teachers' Academy for teachers to exchange ideas, the Leadership Symposium for directors to discuss which road to take, and the large Biennial Conference to bring together the sector as a whole. This October in Nantes, the second edition of the NEU/NOW Festival will take place, to coincide with our Biennial conference.



e l'artista come ricercatore, sollevano un sacco di domande su come sta cambiando l'istruzione superiore nelle arti. Per fortuna non abbiamo le risposte a queste domande. Ciò che possiamo fare, però, è quello di fornire piattaforme di discussione per i giovani talenti. Ecco perché ci impegnamo ad organizzare conferenze: l'Accademia degli Insegnanti, dove gli insegnanti possono scambiarsi le loro idee, il Simposio Leadership, per i direttori che desiderano discutere su quale strada è giusto percorrere, e il grande Convegno Biennale. Ad ottobre di questo anno (2010), presso Nantes, si svolgerà la seconda edizione del NEU / NOW Festival, in concomitanza con la conferenza biennale.

### [ Guardagnarsi da vivere con l'arte? ]

"Vorrei che la mia scuola me lo avesse detto" raccontava una giovane artista di talento durante un dibattito pubblico al Festival di NEU/ NOW, a Vilnius, nel novembre 2009. Intendeva dire che avrebbe voluto essere più preparata ad affrontare il mondo del lavoro, a guadagnarsi da vivere con le arti e all'idea di poter essere anche rifiutata alle audizioni, avrebbe voluto essere informata dalla scuola anche della possibile prospettiva di dover lavorare come cameriera nonostante il forte desiderio di voler stare sul palcoscenico.

### [ Making a living from the arts? ]

'I wish my school had told me', a talented young artist said during a public debate at the NEU/NOW festival in Vilnius last November. What she meant was she would have wished to be better prepared to cope with the world of work and to make a living from the arts. To get accustomed to be turned down at auditions and to be working as a waitress when your desire is to be on stage. 'Would you have listened to all this advice?' asked the chairman. 'Probably not', she answered.

A recent UK longitudinal study, involving UK and international graduates in design, craft and media up to six years after graduation, shows that 3 out of 4 graduates worked in their field of expertise since graduating; 4 out of 5 graduates were in paid work, the majority in creative jobs achieving their career goals. Not such a bad result, you would say, but it would be interesting to see whether these figures are more or less the same in all EU-countries and especially whether performing artists have similar career perspectives compared to design, craft and media artists. A very positive result is that in comparison with an earlier study 10 years ago, it turns out that a larger proportion of arts graduates work in their field of expertise and in the creative and cultural sector. This is consistent with the recent and gradual growth of the cultural and creative sector. It also means that arts graduates continue to contribute substantially to the creative economy.



‘Avresti dato ascolto se ti fossero state dette queste cose?’ chiese il presidente. ‘Probabilmente no’, rispose lei. Un recente studio longitudinale nel Regno Unito, con la partecipazione di laureati in design, nell’artigianato e nei media (fino a sei anni dalla laurea) provenienti sia dal Regno Unito che dall’estero, fa emergere che 3 su 4 laureati lavorano nel loro settore di competenza dopo la laurea, 4 su 5 hanno un lavoro retribuito, e che una gran parte di loro occupa un posto nel settore creativo, raggiungendo così l’obiettivo di carriera prefissato. Si potrebbe dire che non è un cattivo risultato, ma sarebbe interessante vedere se queste cifre sono più o meno uguali in tutti i paesi dell’UE, e in particolare se gli artisti dello spettacolo hanno prospettive di carriera simili rispetto agli artisti in design, artigianato e media. Un risultato molto positivo è che, rispetto ad un precedente studio di dieci anni fa, si scopre che una proporzione maggiore di laureati nelle arti lavorano nel loro ambito di competenza e nel

*It remains a major concern for the art schools and for ELIA that so many graduates do not find their way into the sector, in whatever role. In addition, artistic professionals are less well paid than others, except for the ‘stars’, which is a position most artists may never reach. Portfolio careers and working on a self-employed basis are common working pattern for arts graduates. In that sense they set the scene for more general trends of working as self-employed and project based pattern and artists start their own companies or collectives with groups of colleagues. It has never been easy to make a living from the arts, but especially since the crisis, the employment situation of artists everywhere in Europe shows a downward trend. In order to create opportunities for young artists to gain professional practice and build up an attractive portfolio many art schools have developed all sort productive partnerships with industry, education and society. Think of incubator units for start your own company, live labs, research labs, projects with companies, education, hospitals. In theatre,*

settore creativo e culturale. Ciò è coerente con la recente e graduale crescita del settore culturale e creativo. Significa anche che i laureati nelle arti continuano a contribuire in modo sostanziale all’economia creativa. Rimane una delle principali preoccupazioni per le scuole d’arte e per ELIA, il fatto che molti laureati non riescono a trovare la loro strada nel settore, in qualunque ruolo. Inoltre, i professionisti del settore artistico sono meno pagati rispetto ad altri, ad eccezione delle ‘stelle’, posizione eccelsa a cui solo pochi artisti possono accedere. Una carriera basata sull’autonomia e su un portfolio personale è una situazione comune ai laureati nelle materie artistiche. Essi tendono a creare una situazione lavorativa basata sul lavoro autonomo o su uno specifico approccio al progetto, con la tendenza generale di aprire società e studi con i colleghi conosciuti durante il percorso di studi. Non è mai stato facile guardarsi da vivere con le arti, e soprattutto dopo la crisi, la situazione occupazionale degli artisti in tutta Europa mostra una tendenza al ribasso.

Al fine di creare opportunità per i giovani artisti di acquisire una pratica professionale e costruire un portfolio accattivante, molte scuole d’arte hanno sviluppato vari tipi di partnership produttivi con l’industria, l’istruzione e la società: unità incubatrici per avviare la propria azienda, live labs, laboratori di ricerca, progetti con le imprese, istruzione e ospedali. Nell’ambito teatrale l’interazione degli elementi precedentemente citati costituisce il format per la realizzazione di un festival. Uno degli esempi è ‘Fiabesque’, una casehistory che sarà presto inserita all’interno di una delle pubblicazioni di ELIA. È grazie all’esperienza delle scuole che appartengono ad ELIA che queste collaborazioni hanno potuto avere un notevole impatto positivo su tutti le parti coinvolte: hanno creato esiti innovativi e nuovi approcci sia negli affari che nell’istruzione e nel trasferimento di conoscenze, fino a cambiare i metodi di insegnamento e di apprendimento nelle scuole d’arte.

### [ Nel frattempo a Bruxelles ... ]

L’Europa sta attraversando una crisi che coinvolge gli attuali modelli economici, sollevando questioni importanti sulle scelte sociali ed economiche. Nuove strategie sono in fase di sviluppo e ci si concentra sulla creazione di un’Europa più verde e intelligente. Questa strategia globale del 2020 investe su nuove fonti di crescita intelligente e sostenibile. Sempre più spesso le industrie creative sono viste come un settore per incrementare la crescita di un paese e per creare nuovi posti di lavoro. È troppo presto per dire se questa è una buona notizia per gli artisti, ma è vero che il potenziale delle industrie creative e l’educazione degli artisti ha raggiunto finalmente un nuovo impulso anche in ambito europeo. La Direzione Generale di Istruzione e Cultura ha elaborato un ‘Libro verde’, un documento politico mirato a suscitare un dibattito sulle esigenze di un ‘ambiente creativo veramente stimolante’. Parla con ottimismo della creazione di uno spazio europeo per la cultura e la creazione di spazi per la sperimentazione, l’innovazione, l’imprenditorialità e le partnership creativa tra le scuole d’arte e di settore. Si potrebbe dire che questo è più o meno quello che le scuole d’arte stanno facendo. ELIA è a favore di queste nuove iniziative, ma vuole vedere l’artista in una posizione molto più centrale, mentre le scuole d’arte dovrebbero svolgere un ruolo attivo in questo sviluppo. Una parte di questo sviluppo è che le abilità, le competenze e l’eventuale divario tra ciò che si impara in una scuola d’arte e gli ‘attuali e nuovi bisogni delle industrie culturali e creative’, saranno esaminati in Europa e forse anche in tutti i paesi dell’UE. È di fondamentale importanza che le scuole d’arte rimangano in cima a questi sviluppi, sicuramente per il loro bene, ma ancor di più per il futuro dei propri laureati.

*this collaboration often takes the form of festivals. One of the examples is the ‘Fiabesque’ Festival, that forms part of a collection of best practice examples that will shortly appear in a ELIA publication. It is the experience of the ELIA member schools that these collaborations have considerable positive impact on all parties involved: it creates innovative outcomes and new approaches in business as well as in education, knowledge transfer and it changes methods of teaching and learning in art schools.*

### [ In the meantime in Brussels ... ]

*Europe is going through a crisis of existing economic models, raising important questions on social and economic choices. New strategies are being developed focusing on a greener, and smarter Europe. This overall 2020 strategy invests in new sources of smart, sustainable growth. Increasingly the creative industries are seen as a sector where growth and jobs can be created. Whether this is good news for artists is too early to say, but it is true that the potential of the creative industries and the education of artists has now gained new momentum in the European arena. The Directorate General for Education and Culture drafted a ‘Green Paper’, which is a policy paper to spark a debate on the requirements of a ‘truly stimulating creative environment’. It optimistically talks about creating a European space for culture and creating spaces for experimentation, innovation and entrepreneurship and creative partnerships between the art schools and the sector. You could say that this is more or less what the art schools are doing already. ELIA is in favor of these new initiatives but wants to see the artist in a much more central position and the art schools should play an active role in this development. Part of this development is that the skills and competences and the possible gap between what you learn in an art school and the ‘current and new needs of the cultural and creative industries’ will be scrutinized, across Europe and possibly also in all EU countries. It is of crucial importance that the art schools stay on top of all these developments. Maybe a bit for their own sakes, but even more for the futures of their graduates.*

A cura di/Edited by  
Fondazione Piaggio  
& Centro Multimediale del Cinema

# La Vespa e il Cinema



Dal celeberrimo "Vacanze Romane", con Audrey Hepburn e Gregory Peck, a "The American", il nuovo thriller con George Clooney, attraversando perfino le migliori produzioni asiatiche di "Bollywood". È infinita la lista dei film dove Vespa, da oltre 60 anni, "recita" da co-protagonista in pellicole famose in tutto il mondo. Un ruolo che – di pari passo con l'inarrestabile successo commerciale e d'immagine dello scooter-icona – è raccontato dalla mostra La Vespa e il cinema. In esposizione: oltre 200 immagini tra foto di scena, foto di attori su Vespa, locandine e manifesti di film cult arricchiti da abiti e modelli di Vespa comparsi nei film. I touch-screen, installati all'interno del percorso espositivo, propongono le sequenze più significative di un centinaio di film che fanno di Vespa la protagonista e una selezione degli spot e dei documentari Piaggio di proprietà dell'Archivio Storico Antonella Bechi Piaggio. La filmografia più significativa di Vespa nella Mediateca della Fondazione Piaggio è fruibile su prenotazione. Non possono mancare le immagini di attori famosi immortalati con Vespa, sui set e dintorni (Lucia Bosè, Gary Cooper, Anthony Perkins, John Wayne, Henry Fonda, Charlton Heston, Anthony Queen, solo per citarne alcuni). Durante il periodo della mostra, l'Auditorium del Museo Piaggio ospita anche una serie di proiezioni di film con Vespa protagonista; ogni proiezione sarà un evento che vedrà la partecipazione di personaggi del mondo dello spettacolo e della cultura.

*For over 60 years the list of films in which the Vespa has "acted" as a co-star, today renowned throughout the world, is endless and include the famous "Roman Holiday" with Audrey Hepburn and Gregory Peck to "The American", the new thriller starring George Clooney, and even the best Asian productions of "Bollywood". A role that equals the scooter-icon's image and uncontainable commercial success and certainly deserves to be told. Over 200 photos are on display and include photos of the scenes, photos of actors riding the Vespa, playbills and posters of cult films, further enriched by the costumes and models of the Vespa used in the films. The touch-screen monitors installed inside the exhibition propose the most significant sequences from about one hundred films in which the Vespa has been a protagonist as*

*well as a selection from the Piaggio commercials and documentaries in the possession of the Antonella Bechi Piaggio Historic Archives. The most important films with the Vespa in the Piaggio Foundation Film Collection can be consulted on prior appointment. Naturally there are plenty of pictures of famous actors immortalised on the Vespa or on or around the films sets (Lucia Bosè, Gary Cooper, Anthony Perkins, John Wayne, Henry Fonda, Charlton Heston and Anthony Queen, just to mention a few). During the exhibition period the Auditorium of the Piaggio Museum is also hosting a series of films with the Vespa as the protagonist; each screening is a real event with the participation of personalities from the worlds of show business and culture.*

A cura di/Edited by  
Pierpaolo Magnani

Produzione/Production  
Associazione culturale Dn@  
2009

Partecipazioni/Involvement  
Festival della Creatività 2009  
Look At Festival 2010

# Moonlanding terzOcchio sbarca sulla luna



Un ambiente interattivo, immersivo, basato sulle tecnologie del chromakey, della modellizzazione virtuale e del motion tracking. Un'esperienza sensoriale, ludico-partecipativa, concepita per vivere l'impatto emozionale dell'allunaggio sulla Luna. L'esperienza immersiva sarà di un singolo spettatore-performer alla volta. Alcune azioni di performers interpreteranno la scena artificiale del chromakey per una performance minima ed incisiva.

La realtà ci appare sempre da una prospettiva che nasce dal nostro interno da quello che i nostri sensi ci consentono di percepire. In "TERZOCCHIO project" lo sguardo in soggettiva con il quale siamo abituati a scrutare il mondo si ribalta e si trasforma in una oggettiva sulla nostra soggettività. Un luogo-esperienza in cui il visitatore è guidato da un senso a lui estraneo, la vista di un terzo occhio che diventa l'unica guida in un microcosmo in cui niente esiste realmente se non, appunto il visitatore stesso. Una sorta di "Irreality show" ambientato in un mondo in cui possono materializzarsi le nostre paure e i nostri desideri in un sogno-non sogno vissuto in stato di veglia.

*An interactive, immersive ambient, based on the chromakey technologies, virtual modeling and motion tracking. Sensory experience, fun-participatory, designed to experience the emotional impact of the Moonlanding. The Immersive experience will be a single spectator-performer at a time. Some performers will interpret the actions of artificial chromakey scene for a minimum performance and incisive.*

*The reality appears to us from a perspective that comes from within us from what our senses allow us to perceive. In "TERZOCCHIO project" look at those with whom we used to peer into the world spotlight and becomes an objective in our subjectivity. Experience-a place where the visitor is guided by a sense alien to him, the sight*

*of a third eye that becomes the only guide in a microcosm in which nothing really exists unless, of course the visitors themselves. A sort of "Irreality show" set in a world where they can materialize our fears, our desires do not dream in a dream-lived in the waking state.*

A cura di/Edited by  
LABA Firenze

Testo di/Text edited by  
Angelo Minisci  
Docente LABA Firenze



# Basic Design, "fondamenta del design"

Un'idea del fare. Creatività come conoscenza.

La domanda intorno alla quale ruota questo intervento è "a che cosa serve il Basic Design?". È ovvio che la domanda "a che cosa serve" coincide praticamente con quella che suona: che cos'è il Basic Design? "Basic Design" non è una espressione del linguaggio comune come la parola "arte" o, ormai, la parola "design" da solo. A dire il vero questa connessione stringente fra insegnamento e teoria è conaturata con il modo in cui - forse da sempre e dappertutto - è avvenuto e avviene che nascono le discipline.

Il sapere si forma e cioè si formula laddove c'è bisogno di trasmetterlo.

Nasce quando la trasmissione è indiretta, e allora nasce l'opera di Vitruvio o di Hogarth nella forma di quel libro che è il manuale. Ma nasce ancor prima quando si pratica la trasmissione diretta (cioè si fa scuola). Nel design ci sono antefatti del Basic Design già a partire dalla fine del XIX e dell'inizio del XX secolo, che prendono la forma del manuale in un contesto industriale tessile e manifatturiero che chiede di sistematizzare la decorazione: Walter Crane, Lewis Foreman Day, Eugene Grasset.

Ma la grande novità nell'insegnamento di quel tipo di competenze che si definiscono comunemente come le competenze creative e progettuali è rappresentata senza equivoci dal Bauhaus. È presso il Bauhaus che assistiamo alla nascita della disciplina del design: la disciplina, si badi bene, e non attività, che ovviamente è nata molto prima, e cioè con la nascita di sistemi produttivi determinati con la rivoluzione tipografica di Gutenberg o con la rivoluzione industriale di Watt. E invece la nascita del Design in quanto disciplina avviene in quel settore propedeutico che si chiamava Grundkurs a Weimar e Dessau, che si chiamò Grundlehre a Ulm e che fu tradotto nei paesi anglosassoni con l'espressione Basic Design (Grund=base). I pionieri del Bauhaus avevano le idee chiare e giustamente pretenziose: si permisero di scegliere come docenti fondatori del Grundkurs (fra gli altri) due personaggi di livello superiore. A proporre un azzeramento dei pregiudizi formativi che ciascun allievo si portava dietro e a proporre una concezione nuova del fare progettuale, furono chiamati Wassili Kandinsky, in cui questo processo culminerà nella formulazione di Punto Linea e Superficie; ma soprattutto Paul Klee con il suo compiutamente consapevole Teoria della forma e della figurazione.

"Forma", nel titolo italiano, traduce la parola Gestaltung, ma forse oggi si potrebbe dire meglio configurazione e configurare, che appaiono come buone approssimazioni. In tedesco dunque "gestalten" e "Gestaltung" contrapposte a "darstellen" e "Darstellung", e in italiano un "configurare" ben distinto da "raffigurare". Un "plasmare, disporre, comporre, montare e modulare" nettamente distinto da un "rappresentare e disegnare". Con Itten le cose sono un poco diverse perché diverso è il suo modello di trasmissione del sapere. Moholy Nagy svilupperà invece soprattutto le prospettive dell'intreccio fra la multisensorialità, se non addirittura sinestesia, e le - per allora - nuove tecnologie (elettriche, fotografiche e cinematografiche). A Ulm, dopo una prima fase guidata da Max Bill si ha la riforma della propedeutica ad opera di Maldonado; Bill, il primo rettore di Ulm, si era limitato

*This talk revolves around the question about "what is Basic Design for?". And obviously the "what is it for" question more or less coincides with yet another question: what is Basic Design? "Basic Design" is not an ordinary linguistic expression like the word "art" alone or the more modern word "design". To be quite honest this convincing connection between teaching and theory is ingrained - as it may always have been everywhere - in the way in which the various subjects have been developed and continue to develop. Knowledge is formed and in naturally it is formed where there is a need to transmit it. It develops when teaching is indirect, thus giving rise to the work of Vitruvius or Hogarth carried out in the form of a handbook. However it was actually developed even earlier when direct tuition was practised (in other words, it teaches). We can already find a foretaste of Basic Design in the late 19th and early 20th century design; this came in the form of the handbook that aimed to systematise decoration in the textile industrial and manufacturing context: Walter Crane, Lewis Foreman Day, Eugene Grasset.*

*However the great novelty in the tuition of the various abilities commonly defined as creative and designing skills was most certainly introduced by the Bauhaus. At the Bauhaus we can see how the design disciplines were born: a subject, we should note, and not just an activity, that obviously developed much earlier, in other words, with the birth of the productive systems that came after the typographical revolution of Gutenberg or the industrial revolution of Watt. Design was instead developed as a subject in the preparatory courses known as Grundkurs at Weimar and Dessau, or as Grundlehre at Ulm; only to be later translated into the expression Basic Design (Grund=base) in Anglo-Saxon countries. The pioneers of the Bauhaus had very clear ideas that were also quite rightly pretentious: they were able to choose from among the teachers who had founded the Grundkurs (among others) and these included two of its major personalities. Wassili Kandinsky was called in to try eliminate all the educational prejudices that each student*

*brought with him and also to propose a new concept of project making: this process eventually culminated in his formulation of Point and Line to Plane. These ideas were however carried forward above all by Paul Klee with his very knowledgeable Theory of Form and Design.*

*"Form", its Italian title, is the translation of the word Gestaltung, though today it would perhaps be better to say configuration and shaping, which appear to be fairly good equivalents. It would therefore be called "gestalten" and "Gestaltung" in German as opposed to "darstellen" and "Darstellung", while in Italian "giving shape to" is very different from "portraying". A system of "shaping, arranging, composing, mounting and modulating" that is clearly different from "portrayal and drawing". Things changed somewhat under Itten because he used different methods for transmitting knowledge. Instead Moholy Nagy mainly concentrated on developing possibilities of creating networks or even synaesthesia between multi-sensory elements and also made use of the new technologies (electricity, photography and films) of the times. The first stage at Ulm, headed by Max Bill, was replaced by a reform of the preparatory courses by Maldonado; Bill, the first rector of Ulm, had limited himself to faithfully re-proposing the Bauhaus formula. Basic Design is therefore required to teach a body of potential designers efficiently. However how can we teach students ways of creating, giving shape or gestalten to new forms? According to one model, which we will define as "artistic", these things should not be taught and it makes use of notions like inspiration or "the hand" that people either possess or do not possess in defence of this argument. In other words, the highly gifted as opposed to natural bunglers. It is based on the idea of talent, which could mean that not everybody is equally gifted, however it does not mean it is impossible to improve on these potentials. After all this is a very old-fashioned model, dating back to Romanticism. This model - certainly better - is hinged around the teacher and his secrets and could be called the mediaeval method (as in the workshops, which were later exalted in*

alla riproposizione fedele della formula bauhausiana. Il Basic Design serve dunque ad insegnare concretamente a un pubblico di potenziali designer. Ma come si insegna a dar forma, a configurare, a gestalten? Secondo un modello che definiremo "artistico" queste cose non si insegnano e, per argomentarlo, si fa ricorso a nozioni come l'ispirazione, o "la mano" che o si hanno o non si hanno. Insomma il superdotato contrapposto all'incapace innato. Si fa ricorso all'idea del talento, che potrebbe significare che non tutti sono identicamente dotati, ma questo non vuol dire che a partire dalla dotazione non si possa andare avanti. In fondo è un modello molto datato, risalente al romanticismo. Il maestro coi suoi segreti è il perno del modello - più solido certamente - che potremmo chiamare medioevale (quello della bottega, che viene poi sublimata nell'atelier delle Beaux Arts e poi ulteriormente nelle scuole di architettura che appunto nascono presso le Accademie di Belle Arti). L'allievo imitandolo quando gli sarà data l'occasione... O più tardi: l'allievo copiando le opere esemplari dei maestri... O infine, ancora più di recente: l'allievo decostruendo le opere del canone, e poi ricostruendo ed adattando... Ma quella deduttiva è una strada che per la didattica o meglio per la pedagogia dell'invenzione e del design non è sufficiente. E Albers sceglie infatti la formula della verità dialogica, l'idea di una certezza che, come abbiamo visto, è di tipo intersoggettivo. Nel Basic insomma è la didattica (e lo stesso il training del saper fare) che veicola e contemporaneamente genera il corpus delle conoscenze. Il corpus delle conoscenze si distilla nelle esercitazioni. Le esercitazioni sono letteralmente paradigmatiche, esemplari. Sono esempi semplificati, cioè consapevolmente ridotti della situazione effettiva di progetto. In altre parole il paradigma disciplinare che, in questo esempio, identifica come competenza fondamentale ed essenziale la capacità di far percepire gerarchie, è sotteso e non formulato. Ma lo studente lo pratica e se ne appropria, prima di formularlo (o di sentirlo formulare) secondo un approccio epistemologia ri-fondativo e induttivo.

Il basic si è allora realizzato nell'arte o più precisamente in quella zona intermedia fra il design e l'arte. E rappresenta il recupero di un ritardo. È Bruno Munari a incarnare questa posizione. E ad avviare una ricerca che si è realizzata nell'arte concreta e soprattutto nell'arte cinetica e programmata e nell'avanguardia gestaltica. Come sempre la teoria implicita nell'attività artistica dimostra di avere delle lunghe antenne e deve aspettare che le condizioni circostanti siano mature per diventare condivisa.

*the ateliers of the Beaux Arts and even more so in the schools of architecture that subsequently formed inside the Academies of Fine Arts). The student was occasionally given the chance to imitate his master... Later still the student was set to copy exemplary works by the great masters... And lastly, much more recently, the student had to deconstruct standard works and then reconstruct and adapt them... However the deductive method follows a route where tuition, or rather teaching, of invention and design is not enough. Albers in fact chose the formula of dialogical truth, the idea of a certainty that, as we have seen, is inter-subjective. Basic Design is in short the sort of teaching (as is training in know-how) that generates and transmits the corpus of knowledge at the same time. The corpus of knowledge is distilled by practice. Exercises are literally paradigmatic and exemplary. In other words they are simplified examples that have been explicitly reduced to suit*

*the specific situation of the project. In other words, the disciplinary paradigm identified in this example is implied and not expressed as a fundamental and essential skill in the ability to make the hierarchies understood. The student thus uses it and makes it his own before formulating it (or understanding its formulation), basing himself on a re-foundational epistemological and inductive approach. Basic design is therefore carried out in art or more precisely in the intermediate area that lies between design and art. And it represents the recovery of a delayed input. Bruno Munari is the person who embodies this position and who has started a concrete research into art and above all kinetic and programmed art and avant-garde gestalt. As usual the implicit theory about artistic activity shows that it has long antennae and will have to wait until the surrounding conditions are ripe before it can be shared.*



A cura di/Edited by  
Angelo Minisci Studio BI@m.  
& Consorzio del Cristallo Colle Val D'Elsa

Contributi/Contributions  
Colle, Vilca, Marcolin, Duccio D'insegna, Arnolfo di Cambio, RCR

# La Tavola di Alice

## In viaggio con le diversità del gusto - Tabula Rara

In occasione di questa edizione, va in scena "LA TAVOLA DI ALICE". Oggetti di design e artigianato per la tavola, una mostra-installazione sul tema della apparecchiatura degli oggetti e degli elementi da tavola. Una mostra-installazione sul tema degli oggetti e degli strumenti da tavola e da cucina, sono protagonisti gli articoli delle aziende del consorzio Cristallo di Colle, oggetti che si distinguono per qualità nell'estetica e per l'originalità nella riscoperta della grande tradizione artigianale locale. La mostra è concepita per dialogare con i nuovi percorsi del gusto, mettendo l'accento su quel "décor" della tavola e non solo.

### ALLESTIMENTO TABULA RARA 2010

Allestimento realizzato per la mostra di cristalli tra le mura, Tabula Rara 2010. Oggetti di design e artigianato per la tavola, una mostra-installazione sul tema della apparecchiatura degli oggetti e degli strumenti da tavola.

Il progetto nasce da questi presupposti concettuali, dall'idea di mescolare stili, materiali e sensazioni, per dar luogo una collezione di oggetti mirati a valorizzare e reinterpretare uno dei luoghi più importanti della quotidianità.

"LA TAVOLA DI ALICE", vuole riflettere sul tema dell'interazione a tavola. Lo stare a tavola è condizionato da secoli di riti, tradizioni e regole che hanno fatto nascere gli oggetti che vediamo ogni giorno sulla nostra tavola.

Si può apparecchiare la tavola in modo funzionale, decorativo, oppure si può mettere alla prova il grado di rispetto delle regole di galateo dei commensali.

L'idea è quella di poter realizzare una tavola apparecchiata modificandola con piccoli accorgimenti per stravolgere l'interazione a tavola e le nostre abitudini quotidiane. Provocazione, gioco, divertimento si insinuano nel progetto in una sorta di vitale desiderio di sperimentare e sovvertire.

*Restai insaziata tutti i miei anni... Non conobbi l'abbondanza del pane. Era diversa la briciola che avevo divisa con gli uccelli nella sala da pranzo della natura. Il troppo mi urta - è così insolito. Mi sentivo a disagio, spaesata - come una bocca di frutta montana trapiantata sulla strada. E non avevo fame. Allora capii che la fame è un istinto di chi guarda le vetrine dal di fuori. L'entrare, la disperde.*

Emily Dickinson

*Will be staged during this edition. It is an exhibition-installation based on design and craft articles for the table as well as on table arrangements with various articles and elements. An exhibition-installation on the theme of table and kitchenware and utensils, where the articles made by member companies of the Colle Lead-Crystal Consortium act as protagonists; these include objects that stand out for their aesthetic qualities and originality and contribute towards the rediscovery of the fine traditions of the local artisans. The exhibition has been designed to communicate with the new trends in taste and thus gives special emphasis to table "décor" and various other ornamental exhibits.*

ARRANGEMENT  
OF TABULA RARA 2010

*The arrangement of the Tabula Rara 2010 exhibition of glass held inside the walls. Design and craft articles in an exhibition-installation based on the theme of table arrangements that include various articles and elements. The project was designed around conceptual conditions based on a mixture of styles, materials and sensations that give life to a collection of objects aimed to enhance and reinterpret one of the most important pieces of furniture we use in our everyday lives.*

*I had been hungry all the years ... I did not know the ample bread - 'T was so unlike the crumb - The birds and I had often shared. The plenty hurt me, - 't was so new. Myself felt ill and odd, - As berry of a mountain bush - Transplanted to the road. Nor was I hungry, so I found - That hunger was a way - Of persons outside windows. The entering takes away.*

Emily Dickinson

"ALICE'S TABLE" means to make a reflection on the subject of interaction at the table. The time we spend sitting at the table is conditioned by centuries of rituals and rules that have led to the creation of the articles we see on our tables every day. We can lay the table in a functional or a decorative way or try testing the diners' levels of respect for the rules of table manners. The idea is to create a ready-laid table and then add one or two little tricks that will change it and thus completely disrupt any normal interaction at the table as well as daily habits. Provocation, games and fun insinuate themselves into the project rather like a sort of vital desire for experimentation or radical change. If it is true that consumption follows impulse rather than reason, then inevitably people do not necessarily buy something because they actually need its function, but because they follow their dreams and sensations, because then these items become reassuring companions of their hedonistic solitude. This project was developed according to these conceptual assumptions, with the idea of mixing styles, materials and sensations together in order to give life to a collection of objects aimed to enhance and reinterpret one of the most important pieces of furniture we use in our everyday lives.

Se è vero che il consumo segue l'impulso e non la ragione; è inevitabile che si acquisti non per bisogno di funzioni, ma, seguendo sogni e sensazioni, gli oggetti diventano compagni rassicuranti delle nostre solitudini edonistiche.

Il progetto nasce da questi presupposti concettuali, dall'idea di mescolare stili, materiali e sensazioni, per dar luogo una collezione di oggetti mirati a valorizzare e reinterpretare uno dei luoghi più importanti della quotidianità.

LA TAVOLA DI ALICE IN VIAGGIO CON LE DIVERSITÀ DEL GUSTO  
Piccola teatralità del servire.

### • UNO O NESSUNO O SEMPLICEMENTE IN TRE ...UN AMORE DIVERSO

Un classico tavolo apparecchiato per due o per tre. Niente di strano e molesto. Solo una volta iniziato il pasto, quello che era un normalissimo componente d'arredo si trasforma in una macchina da guerra. Un sistema di cavi nascosti collega i vari oggetti disposti sul tavolo e fa sì che solo uno dei due commensali possa mangiare. Se in un primo momento il tutto sembra divertente, quasi comico, situazioni di nervosismo e irrequietezza non tarderanno a far scoppiare un pandemonio...culinario!

### • TAVOLO ROMANTICO ...AMAMI E DI CRISTALLI SAZZIAMI

La cera, elemento base di una cena a lume di candela, diventa il materiale con cui è fatto questo tavolo. Le candele, sciogliendosi lentamente, abatteranno prima o poi la barriera tra i commensali. E quindi.

### • TAVOLO STATICO ...CLASSICO CON STILE

Piatti, forchette, coltelli e cucchiari. Oggetti che usiamo quotidianamente, in automatico, senza pensarci troppo. Da componenti di un ordinato complesso che non si vuole distruggere, si trasformano in oggetti stati- ci e rigidi che impediscono all'uomo di interagire. La relazione che nasce tra oggetto e fruitore sostituisce il rapporto tra le persone. È forse ora di fare quattro chiacchiere a tavola?

### • TAVOLO FORESTA ... IL VERDE IN TAVOLA E I SETTE NANI

Se un tempo l'uomo andava a caccia di selvaggina unicamente con le proprie forze, oggi andiamo al supermercato per comperare una bistecca confezionata in plastica trasparente, che poi gustiamo comodamente a casa. È proprio su questo contrasto tra lo stile di vita odierno e quello più arcaico e selvaggio, tra l'artificiale e il naturale, che si vuole riflettere, anche con un pizzico di ironia. Alla ricerca della posata si spera di imbattersi in domande del tipo: ma da dove viene oggi il nostro cibo?

### • BREAKFAST ...BUONGIORNO AMORE

Di primo acchito sembra un normalissimo tavolo apparecchiato per la colazione: pane, burro, marmellata, croissant, un uovo, caffè e succo.

Solo dopo un'attenta osservazione ci si rende conto che in realtà gli oggetti non posano su una superficie rigida, ma fluttuano su uno specchio d'acqua profondo 8 centimetri, rendendo la colazione una piccola sfida quotidiana.



ALICE'S TABLE - DISCOVERING THE DIVERSITIES OF TASTE  
A small theatrical show about table serving.

• ONE OR NO-ONE OR SIMPLY THREE  
...A DIFFERENT LOVE  
A classical table setting is laid up for two or three people. There is nothing strange or disturbing about it. However once the meal has started, what formerly appeared to be a perfectly normal piece of furniture transforms itself into a war machine. A hidden wiring system links up the various items arranged on the table and only allows one of the two diners to eat. Although it all seems to be very funny, even comical, at first, situations of irritation and restlessness soon arise and lead to a ...culinary pandemonium!

• THE ROMANTIC TABLE  
...LOVE ME AND FILL ME UP WITH GLASS  
Wax, one of the basic elements in a candle-lit dinner, is the material used to make this table. Sooner or later, as the candles slowly burn down, they will melt the barriers between the two diners. And this brings results...

• THE STATIC TABLE  
...CLASSICAL WITH STYLE  
Plates, forks, knives and spoons. Articles that we use almost automatically, without even thinking about it, every day. They are transformed from a complex

type of component that we do not wish to destroy into static and rigid objects that prevent the diners from interacting. The relationship that is created between the object and the user replaces the relationship between people. Is it perhaps time to start chatting again at the table?

### • FOREST TABLE ...A GREEN TABLE AND THE SEVEN DWARFS

If men once went hunting for wild game using their own forces alone, nowadays we go to the supermarket to buy transparent plastic-wrapped steak that we then take home to eat. Here, with a touch of irony, we would like to reflect precisely about this contrast between our modern lifestyles and the wilder and more archaic past, in other words, between what is artificial and what is natural. We hope the diners will start asking questions like - where does our food come from? - while they are hunting for their cutlery.

• BREAKFAST  
...GOODMORNING DARLING  
At first glance this looks like an ordinary table laid for breakfast with bread, butter, marmalade, croissants, an egg, coffee and fruit juice. After carefully observing it we eventually realise that the objects are not in actual fact resting on a hard surface, but instead floating on top of 8 cm of water, so that breakfast becomes a small but daily challenge.



A cura di/Edited by  
ISIA Firenze  
& Istituto degli Innocenti, Firenze

## Le mani sulla città

Traiettorie Urbane 13 riflessioni su piazza Santissima Annunziata



Il progetto, proposto dal Museo degli Innocenti, sulla scia delle esperienze di Mario Mariotti, propone una valorizzazione per piazza Santissima Annunziata finalizzata a studiare soluzioni per la sua vivibilità, la sua fruibilità, con occasioni di gioco ed eventi rispettosi dell'autorevolezza del luogo, confrontandosi con le istituzioni che in essa hanno sede, con l'utenza, in particolar modo i bambini e i ragazzi che in essa si trovano. Esplorando i rapporti fra arte e design, fra progetto e partecipazione, fra nuovi modi di essere e di fare si interviene in un luogo speciale per la sua forma, ordinata, armoniosa e serena, e per la sua funzione, che porta con sé da sempre i temi dell'accoglienza, dei diritti dei bambini, della bellezza. Un luogo cui il progetto propone di restituire un senso, pensando a situazioni di gioco, partecipazione, coinvolgimento, in maniera discreta e in sinergia con il contesto. Il progetto non è aggiungere cose, non si propone di arredare la piazza, piuttosto mira a studiare e cogliere i segnali che emergono dall'osservazione e dall'analisi interpretando e progettando soluzioni. Oggetti semplici e discreti, per indurre nuovi comportamenti. Oggetti per giocare, per stare, per osservare, per i bambini e i non più bambini, propongono nuovi modi di abitare la piazza in un rapporto di reciproca convivialità urbana. Fra i compiti del design vi è quello di contribuire a dare visibilità alle idee e di favorire un processo di progettazione sociale in cui i progettisti, con i loro specifici strumenti, possano operare come facilitatori. Un processo in divenire, di cui siamo felici di condividere una tappa.

*Proposed by the Museum of the Innocents, in the wake of the experiences of Mario Mariotti, the project is based on the improvement of Piazza Santissima Annunziata and aims to investigate solutions for making it more liveable and usable by introducing various amusements and events that respect the unique qualities of the site without clashing with the institutions situated therein, the users and, in particular, the children and youngsters they house. This exploration into the relationships between art and design, projects and participation and new ways of being and doing is designed for this very special site whose orderly, harmonious and serene features and functions have always been based on the themes of hospitality, children's rights and beauty. The project proposes to restore the meaning of this square by creating discreet situations that are in harmony with the context and thus encourage*

*amusements, participation and involvement. The project does not intend adding anything or propose decorating the square, but instead aims to study and comprehend the signals that emerge from observation and analysis in order to interpret and design solutions. They must be simple and discrete objects that can encourage new forms of behaviour. Objects that can be played with, enjoyed and observed by children, or people who are no longer children, and propose new ways of enjoying the square in a relationship of mutual urban conviviality. One of the elements in the design is to help give a greater visibility to new ideas and encourage a process of social design in which the designers, with their specific instruments, can operate as assistants. It is an on-going process and we are delighted to share one of its stages.*

# ISIA FIRENZE - BOOKS

› IDEA '07

COLLANA  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
edizione bilingue

A CURA DI  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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



› IDEA '07

SERIES  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
bilingual edition

CURATED BY  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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

› IDEA '08

COLLANA  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
edizione bilingue

A CURA DI  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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



› IDEA '08

SERIES  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
edizione bilingue

CURATED BY  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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

› IDEA '09

COLLANA  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
edizione bilingue

A CURA DI  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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



› IDEA '09

SERIES  
Didattica del Design  
Alinea Editrice  
edizione bilingue

CURATED BY  
Fondazione Piaggio  
ISIA Firenze

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

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

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

COLLANA  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

A CURA DI  
**Mariella De Martino**

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



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

COLLANA  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

A CURA DI  
**Maurizio Comparini**

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

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



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

COLLANA  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

A CURA DI  
**Max Pinucci**

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

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



> **LEZIONI DI DESIGN**  
Note in margine

COLLANA  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

A CURA DI  
**Gilberto Corretti**

CONTRIBUTI  
**Giuseppe Furlanis**

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



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

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

A CURA DI  
**Mirko Tattarini**

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

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



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

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

A CURA DI  
**Max Pinucci**  
**Enrico Cioccolini**

CONTRIBUTI  
**Silvano Crecchi**  
**Giuseppe Furlanis**

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



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

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

UN PROGETTO DI  
**Bernhard E. Buerdek**

A CURA DI  
**Rodrigo Rodriguez**

CONTRIBUTI  
**Fulvio Carmagnola**

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



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

COLLANA  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice  
edizione italiana  
edizione inglese

UN PROGETTO DI  
**François Burkhardt**

PREFAZIONE  
**Omar Calabrese**

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

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



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

SERIES  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

CURATED BY  
**Mariella De Martino**

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

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

SERIES  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

CURATED BY  
**Maurizio Comparini**

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

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

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

SERIES  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

CURATED BY  
**Max Pinucci**

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

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

> **LEZIONI DI DESIGN**  
Note in margine

SERIES  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice

CURATED BY  
**Gilberto Corretti**

CONTRIBUTIONS BY  
**Giuseppe Furlanis**

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

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

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

CURATED BY  
**Mirko Tattarini**

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

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

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

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

CURATED BY  
**Max Pinucci**  
**Enrico Cioccolini**

CONTRIBUTIONS BY  
**Silvano Crecchi**  
**Giuseppe Furlanis**

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

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

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

A PROJECT BY  
**Bernhard E. Buerdek**

CURATED BY  
**Rodrigo Rodriguez**

CONTRIBUTIONS BY  
**Fulvio Carmagnola**

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

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

SERIES  
**Didattica del Design**  
Alinea Editrice  
Italian edition  
English edition

A PROJECT BY  
**François Burkhardt**

PREFACE BY  
**Omar Calabrese**

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

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



## > Pubblicazioni

COLLANA VOLUMI  
**Cartoon**  
Formazione Animata

CONTRIBUTI  
Comune di Lari, Amarganta,  
Baklanplan Ltd, Comune di  
Santa Maria a Monte, Gaya,  
ESBAR, Intercultura Consult  
Ltd, IPF, ISIA Firenze, Agenzia  
Formativa Livingston,  
MBVision, Provincia di Pisa,  
Tagete edizioni

**Tagete Edizioni**  
edizione bilingue

*Nell'ambito del progetto sono stati pubblicati quattro volumi nei quali sono stati inseriti i contributi di tutti i partner di progetto in un'ottica partecipata di implementazione progettuale. Nei quattro libri sono state identificate le migliori pratiche nell'ambito della formazione delle competenze relazionali.*



## > Publications

SERIES  
**Cartoon Animated Training**

CONTRIBUTIONS BY  
Comune di Lari, Amarganta,  
Baklanplan Ltd, Comune di  
Santa Maria a Monte, Gaya,  
ESBAR, Intercultura Consult  
Ltd, IPF, ISIA Firenze, Agenzia  
Formativa Livingston,  
MBVision, Provincia di Pisa,  
Tagete edizioni

**Tagete Edizioni**  
bilingual edition

*In the course of the project, four books have been published where the contributions of all the partners of the project have been inserted in a participated viewpoint of project implementation. In the four books, the best practices have been identified in the field of training of the relational competences.*

## > Fumetto

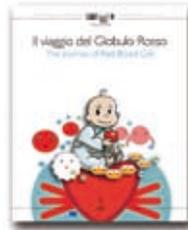
**Il viaggio del Globulo Rosso**

SUPERVISIONE SCIENTIFICA  
Fondazione Arpa

CONTRIBUTI  
Max Pinucci, Sara Profeti  
Melania Seghi, Alessio Ravazzani

**Tagete Edizioni**  
edizione bilingue

*Grazie ad un team di lavoro selezionato e di ottimo livello, docenti e trainer potranno beneficiare della sperimentazione diretta dell'uso del fumetto in quanto forma di narrazione e formazione, grazie alle soluzioni grafiche e alle ricercate illustrazioni. "Il viaggio del Globulo Rosso", è stato prodotto da un team interdisciplinare di fumettisti e illustratori coordinati dalla Fondazione Arpa e da una serie di scuole universitarie. Prodotto da MBVision ed edito da Tagete Edizioni, il volume è destinato ad un target di bambini dai sei ai nove anni, per avvicinarli, in chiave ludica, alle nozioni relative al corpo umano.*



## > The Comic

**The journey of Red Blood Cell**

SCIENTIFIC CONSULTANCY  
Fondazione Arpa

CONTRIBUTIONS BY  
Max Pinucci, Sara Profeti  
Melania Seghi, Alessio Ravazzani

**Tagete Edizioni**  
bilingual edition

*Thanks to a well projected comics laboratory, teachers and trainers can conjugate in the more effective way as much the analysis of the tables and of the stories as the direct experimentation of this particular form of narration and popular expression. So, we produced a comic called "The journey of Red Blood Cell" involving an interdisciplinary team of draftsmen assisted by the scientific supervisor of the Fondazione Arpa, produced by MBVision, and edited by Tagete Edizioni. The comic was projected for a target of children from six to nine years old to approach them to the notions about the human body by playing.*

## > DVD Interattivo

CONTRIBUTI  
Serena Guidobaldi,  
Jacopo Napoli, Raffaele  
Santalucia, Stefano Matteoli,  
Antonio Glessi, Max Pinucci,  
Elena Degl'Innocenti,  
Alberto Novelli

*Le animazioni sono il fulcro dei prodotti del Progetto Cartoon; sono state pensate per essere un modello di formazione animata, un esempio di metodo di apprendimento che potrà costituire un espediente esauriente ed attrattivo per un nuovo approccio didattico verso, ad esempio, la sicurezza sul lavoro, le nuove tecnologie, la storia di una città e la sua evoluzione, e la sicurezza stradale. Questa è la formazione animata.*

*Il DVD box del progetto Cartoon Animated Training contiene i quattro filmati delle animazioni, nate nell'ultima fase del progetto, quale risultato dello studio sulla formazione animata che il partenariato ha condotto nei due anni del progetto Leonardo.*



## > Interactive DVD

CONTRIBUTIONS BY  
Serena Guidobaldi,  
Jacopo Napoli, Raffaele  
Santalucia, Stefano Matteoli,  
Antonio Glessi, Max Pinucci,  
Elena Degl'Innocenti,  
Alberto Novelli

*The animations are the centre of the Progetto Cartoon products; they have been thought to be a model of animated training, an example of learning method which will be able to constitute an exhaustive and attractive expedient to explain some subjects of the course, such as the workplace safety, the new technologies, the story and the evolution of a city and the road safety.*

*The DVD box of Cartoon Animated Training project contains the four films of the animations born in the last phase of the project as a result of the study on the animated training that the partnership carried out in the two years of the Leonardo project.*