

Creac@tivity

EMAGAZINE



'24

Design, Ricerca e Innovazione | Design, Research and Innovation



ADI ASSOCIAZIONE PER IL DESIGN INDUSTRIALE

CONFINDUSTRIA
XXX Settimana della Cultura d'Impresa

NEW

VINTAGE

Lombrichi sulla luna

Il vapore utile

L'automobile, passione e rimpianti

Modartech for Manteco

Reviva. Ricordi tangibili

50 Special by 3D Academy

NOF4 carattere senza ragione

2024

Crea©tivity

RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

19^a
EDIZIONE

EVENTO PROMOSSO DA



Comune di Pontederà



CON IL PATROCINIO DI



IN COLLABORAZIONE CON

Piaggio & C.
Iron Fox
LABA
Vespa World Club
Pipistrel Aircraft
Jekta Switzerland
Aeroporto Nicelli Venezia
Oldtimer Piloten
POMOS, La Sapienza, Roma
IPSAR Matteotti, Pisa

Crea@tivity 2024

A cura di / Written by
Matteo Franconi
 Sindaco di Pontedera
Alessandro Turini
 Ufficio stampa comune di Pontedera



Pontedera ospiterà, anche nel 2024, quello che ormai è un appuntamento fisso e irrinunciabile. Una due giorni di full immersion nel mondo del design, dedicata quest'anno al new vintage. Crea@tivity ha da tempo fatto una strada importante, superando la maggiore età e raggiungendo quei traguardi importanti che caratterizzano una manifestazione divenuta parte integrante della città. Merito di chi ha creduto e promosso un momento di incontro che farà convergere su Pontedera ospiti di assoluto prestigio. E che porta avanti una interrelazione formidabile con gli studenti delle nostre scuole. Crea@tivity coglie in pieno, sviscera, analizza, amplifica, le vocazioni che caratterizzano da sempre Pontedera. Una città che ha creduto nello sviluppo industriale e nell'innovazione, nella ricerca e nel trasferimento alle imprese, che è aperta ai cambiamenti, alle nuove generazioni e che ha sempre la testa proiettata sul futuro. E quel futuro dobbiamo vederlo proprio con gli occhi dei nostri giovani che saranno presenti, anche nel 2024, a Crea@tivity, condividendo progetti, esperienze, riflessioni e connettendo il mondo della formazione a 360 gradi. Così come ho fatto in questi anni mi farà particolarmente piacere accompagnare il cammino del tema scelto per questa edizione e incontrare le tante persone che saranno presenti a Pontedera. Il compito di un Sindaco e di un Comune è quello di amministrare il presente preservando il passato e programmare in modo innovativo i tanti obiettivi condivisi da una intera comunità. E farlo con l'aiuto di tutti e con scelte che vadano sempre nella direzione auspicata, rispondendo alle richieste dei cittadini. E sviluppando questi temi, appunto, partendo da quanto fatto finora per guardare al futuro. Pontedera ha all'interno del suo tessuto aziendale realtà grandi e piccole che da tempo hanno compiuto importanti scelte innovative, la presenza del polo tecnologico, quella di sedi universitarie e di ricerca di prim'ordine. Come Amministrazione abbiamo creduto nella digitalizzazione dei servizi comunali, nelle nuove tecnologie per il risparmio energetico, nel sostegno a una mobilità efficiente, intelligente e connessa. Crea@tivity è un modo per fare il punto su come il mondo di oggi si ponga da base come sfida per il futuro. Un futuro che dobbiamo programmare e governare, cogliendo appieno tutte le opportunità che ci offre.

Pontedera will once again host in 2024 what has now become an essential annual event a two day full immersion into the world of design, dedicated this year to new vintage. Crea@tivity has come a long way, surpassing its formative years and reaching key milestones that have made it an integral part of the city. Credit goes to those who believed in and promoted this gathering, which will attract high-profile guests to Pontedera and foster a remarkable connection with students from our schools. Crea@tivity fully embraces, delves into, analyzes, and amplifies the qualities that have always defined Pontedera a city that has invested in industrial development and innovation, in research and in transferring knowledge to businesses. It is a city open to change and to new generations, always looking toward the future. And we must envision that future through the eyes of our young people, who will also be present at Crea@tivity in 2024, sharing projects, experiences, and insights, and connecting the world of education in a comprehensive way.

As I have done in past years, it will be my pleasure to follow the theme chosen for this edition and meet the many people who will gather in Pontedera. The role of a Mayor and a Municipality is to manage the present, preserve the past, and plan for shared community goals in innovative ways with the help of everyone and through decisions that reflect the needs and aspirations of our citizens. Developing these topics begins with what we have accomplished so far and looks toward the future. Pontedera is home to large and small businesses that have made significant strides in innovation, as well as a technology hub and prestigious university and research centers. As an administration, we have supported the digitalization of municipal services, new energy-saving technologies, and efficient, smart, and connected mobility. Crea@tivity is a chance to assess how today's world serves as a foundation and challenge for the future. A future that we must plan and manage, seizing every opportunity it offers.

VESPA

Viva la discontinuità!

L'innovazione nella tradizione

In una prefazione scritta recentemente per una antologia di racconti, affermavo che mi ha sempre affascinato l'etimologia delle parole, non solo la loro origine storica quanto il significato che nel tempo esse hanno gradualmente assunto. Questo mio desiderio di comprendere era allora incentrato sul termine icona, che era il tema dei racconti, e per me è stato naturale trasferire la mia curiosità al termine vintage.

Ho scoperto che la parola nasce dal francese vint age (venti anni) e che la sua migliore definizione è "quello che è stato prodotto almeno venti anni fa e che ha una qualità iconica". Ho incontrato quindi di nuovo il riferimento all'icona e ho trovato illuminante il suo abbinamento con il termine vintage. Questa connotazione iconica del vintage dà alla parola un significato decisamente positivo anche se, purtroppo, il termine viene sovente confuso con retrò, con un significato ben diverso di "riproposta recente di stili di anni passati con scarso apporto di creatività".

Noi italiani abbiamo un passato ricco di invenzioni, di stile, di idee e di prodotti iconici e dobbiamo fare tesoro di questo nostro immenso patrimonio di genialità creativa. Un grave errore sarebbe quello di accontentarci del nostro passato lesinando risorse per l'innovazione e lo sviluppo ma altrettanto grave sarebbe considerare il nostro passato totalmente obsoleto, senza trarne spunti per proiettarci verso il futuro.

Consci della grande opportunità che il nostro patrimonio storico, culturale, scientifico e industriale dà a voi giovani, abbiamo deciso di dedicare l'edizione di Cre@ctivity di quest'anno a ciò che abbiamo definito The New Vintage, assegnando alla parola vintage il suo significato positivo di iconicità. L'abbinamento dei termini New e Vintage, apparentemente antitetici, ha per noi un significato ben preciso: l'innovazione può, e in taluni casi deve, prendere spunto dal nostro passato, senza copiarlo ma prendendone gli aspetti più validi e iconici e facendo di loro un punto di forza per il nostro sviluppo. Questo concetto è ben interpretato nel mondo Piaggio che ha trovato una delle chiavi del proprio successo nel sapere rendere attuali e moderni prodotti nati nella prima parte del secolo scorso: la Vespa e la Moto Guzzi.

Prendiamo l'esempio della Vespa che è universalmente riconosciuta come una icona "multipla": del Made in Italy, della moda, del design, della genialità creativa, del viaggio, dell'emancipazione femminile, dello stile di vita giovanile, ecc. La sua tecnologia non solo si è evoluta nel tempo e presenta oggi soluzioni decisamente all'avanguardia mondiale, ma la Vespa è sempre restata fedele ai suoi valori iniziali, alla sua filosofia d'uso e al proprio stile intramontabile, un esempio di prodotto evergreen e di ciò che per noi è il vero significato di New Vintage.

Buon lavoro ragazzi! Guardatevi intorno, gli spunti non vi mancano di certo. Reinventate il nostro passato ma fatelo con intelligenza e buon gusto e ricordatevi che il Made in Italy reso famoso dai vostri padri e dai vostri nonni oggi è nelle vostre mani.

A cura di / Written by
Riccardo Costagliola
Presidente Fondazione Piaggio

VESPA Long live discontinuity!

Innovation in tradition

In a recent preface for an anthology of short stories, I wrote that I have always been fascinated by the etymology of words - not only their historical origins, but also the meanings that they have gradually assumed over time. Here, my desire for understanding was focused on the term icon, which was the theme of the stories, and so it felt natural to me to transfer my curiosity to the term vintage. I found out that the word comes from the French vint age (twenty years), and that the most accurate definition is "something produced at least twenty years ago, which has an iconic quality". Here, then, I once again came across a reference to the term icon, and found its combination with the term vintage to be fascinating. This connotation - that something vintage is also iconic - lends the word a very positive meaning, even though unfortunately it is often confused with retro, which has quite a different sense: namely, the "recent revisiting of styles from years gone by, with little creativity". As Italians, our past is brimming with inventions, style, ideas and iconic products, and we must treasure this immense heritage, the fruit of our creative genius. It would be a serious mistake to rest on our laurels and fail to invest the necessary resources for innovation and development, but equally serious to consider our past totally obsolete, without using it as a source of inspiration on our journey into the future. With a profound awareness of the enormous opportunity that our historical, cultural, scientific and industrial heritage provides for you,

our young people, we have decided to dedicate this year's edition of Cre@ctivity to something we have called The New Vintage, where the word vintage has the above-mentioned "iconic" connotations. The combination of two apparently opposite terms - New and Vintage - has a very precise meaning for us: innovation can, and in some cases must, take inspiration from our past, not copying it, but rather drawing on its most valuable and iconic aspects and turning these into a source of strength for our development. In the world of Piaggio, this concept has been adopted whole-heartedly, and one of the keys to the company's success is knowing how to modernise products created in the first part of the last century: the Vespa and the Moto Guzzi.

Take the example of the Vespa, which is universally recognised as an icon in a multitude of ways: of the Made in Italy movement, of fashion, of design, of creative genius, of travel, of female emancipation, of a youthful lifestyle, and so on. The solutions used on this scooter have evolved over time - with technologies today which are very much at the cutting-edge globally - but the Vespa has always remained faithful to its initial values, to its philosophy and to its timeless style: it is a prime example of an evergreen product, and embodies the true meaning of New Vintage for us. Keep up the good work, guys! Take a look around, there's certainly no shortage of inspiration. Reinvent our past but do so with intelligence and good taste, remembering that the Made in Italy movement that was made famous by your fathers and grandfathers is in your hands today.

Crea@ctivity.

Le parole del Design

Se dovessimo tentare una definizione del New Vintage si potrebbe ricorrere a espressioni come una reinterpretazione moderna di stili del passato, upcycling creativo connotato da un'estetica ibrida, narrazione di un prodotto realizzata con una nuova personalizzazione, maggiore ecosostenibilità grazie all'uso di materiali eco-friendly e spesso integrata con tecnologie nascoste.

Di fronte al New Vintage molti puristi, amanti del vintage, si mostrano perplessi, altri apertamente critici puntando il dito contro quelli che definiscono discutibili risultati sia dal punto di vista estetico sia culturale. Vero è che un precedente cui assimilarlo potrebbe essere quello del movimento Art&Craft, scaturito nel 1888 da un gruppo di architetti e artisti membri della Art-Workers Guild che fondò la "Art and Craft Exhibition Society", dedito all'organizzazione di mostre per diffondere le nuove produzioni in ambito artistico e artigianale, promuovendo il decorativismo e il ritorno a un tipo di produzione tipico del villaggio medievale.

Quello che ad oggi appare auspicabile è che il design "new vintage" si assuma la responsabilità di non fermarsi esclusivamente ad aspetti formali e di tendenza, ma possa costituire in sé una forma di recupero valoriale. Altrimenti il rischio è di incorrere in qualcosa di simile a quanto descriveva in altro ambito Munari, sulle pagine della Domus di Alessandro Mendini: "[...] Gli antiquari che sempre più accelerano il passato, che ormai è il nostro ieri, cercano di vendere quegli oggetti che sono ancora nella nostra memoria recente. Il fenomeno si lega allora ad una certa nostalgia.

Dall'altro lato c'è invece l'aspetto della reazione ad una saturazione: per esempio il "post-modern" nasce da un eccesso di rigore da geometri i quali hanno ripreso le idee degli autori originali e le hanno pedestremente moltiplicate." (Above all it was stylish, Domus 656, dicembre 1984). Occorre infatti non perdere mai di vista quanto asseriva Maldonado: "[...] il contenuto e il contenitore - la condizione umana e l'intorno umano - sono il risultato di uno stesso processo dialettico, di uno stesso processo di mutuo condizionamento e formazione. Ed è grazie a questo processo che possiamo diventare parte attiva e creativa della realtà fattuale" (Tomàs Maldonado, La speranza progettuale. Ambiente e società, Feltrinelli, 2022).

P R E F A C E

A cura di / Written by
Francesco Fumelli
Direttore ISIA Firenze

Crea@ctivity. The Words of Design.

If we were to attempt a definition of New Vintage, we could use expressions such as a modern reinterpretation of styles from the past, creative upcycling characterised by a hybrid aesthetic, a product narrative realised with a new customisation, increased eco-sustainability through the use of eco-friendly materials and often integrated with hidden technologies. Faced with the New Vintage, many purists are perplexed, others openly critical, pointing the finger at what they call questionable achievements both aesthetically and culturally.

It is true that a precedent to which it could be assimilated could be that of the Art&Craft movement, which arose in 1888 from a group of architects and artists who were members of the Art-Workers Guild that founded the "Art and Craft Exhibition Society", dedicated to the organisation of exhibitions to disseminate new productions in the arts and crafts, promoting decorativism and a return to a type of production typical of the medieval village. What appears to be desirable today is that "new vintage" design should

take on the responsibility of not stopping at formal and trendy aspects alone, but should in itself constitute a form of value recovery. Otherwise, the risk is to run into something similar to what Munari described in another sphere, in the pages of Alessandro Mendini's Domus: "[...] Antique dealers, who are increasingly accelerating the past, which is now our yesterday, try to sell those objects that are still in our recent memory. The phenomenon is then linked to a certain nostalgia. On the other hand, there is the aspect of a reaction to a saturation: for example, 'post-modern' stems from an excess of rigour by geometers who have taken the ideas of the original authors and pedestrianised them." (Above all it was stylish, Domus 656, December 1984). Indeed, we must never lose sight of what Maldonado asserted: "[...] the content and the container - the human condition and the human surroundings - are the result of the same dialectical process, of the same process of mutual conditioning and formation. And it is thanks to this process that we can become an active and creative part of factual reality" (Tomàs Maldonado, La speranza progettuale. Environment and Society, Feltrinelli, 2022).

Tra passato, presente e futuro

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

Da piccolo passavo ore incollato davanti alla TV a seguire le avventure ai confini dello spazio di film e telefilm di fantascienza. Tremavo davanti alle minacce e gioivo quando i protagonisti riuscivano, ancora una volta, a superare le insidie con il loro coraggio e le loro affascinanti tecnologie. Sperdute colonie spaziali, maestose astronavi da carico, possenti intercettori, megacomputer parlanti, teletrasportatori. Ma anche colture idroponiche, radiotelescopi, gravità artificiali. Il ritratto di un mondo futuro che la creatività e l'immaginazione di sceneggiatori, registi e tecnici degli effetti speciali riuscivano a rendere plausibile. Se ci soffermiamo un momento a pensare quello che designer e artisti di scena realizzavano per ambientazioni e scenografie, comprendiamo che il futuro era già stato immaginato e visualizzato: nei decenni a seguire, bambini e bambine, divenuti ingegneri, progettisti, sarti o illustratori, avrebbero dato vita nel quotidiano a ciò che conservavano nella loro memoria.

La storia è fatta così, continui corsi e ricorsi, e con lei le mode e le tecniche. Nascono, crescono, si diffondono, si fanno mature per poi scomparire, lasciando spazi a nuovi trend. Ma spesso ritornano, a intervalli di pochi anni o di decenni. Anche la politica e la geopolitica, in questi tempi di guerre e di incertezze, sembra ricordarci che è vitale conoscere il passato per comprendere il presente e immaginare il futuro.

Tecnologie e visioni, ma anche contingenze e rischi mutano di continuo, e le soluzioni, a volte, si nascondono nel passato. Le più recenti innovazioni viaggiano su strade già esplorate in un trascorso più o meno recente. Il razzo vettore Starship di Elon Musk ricorda i razzi lunari del Tintin di Hergé, le schermate fluttuanti dei visori per la realtà virtuale ci riportano alla mente le interfacce disegnate da John Underkoffler per il film *Minority Report*. E il teletrasporto? È già in mezzo a noi, in una veste inconsueta: internet e la connettività non ci fanno (ancora) viaggiare materialmente ma ci portano in tempo reale e da ogni dove persone, prodotti, saperi sulle nostre smart device e sui nostri computer.

Il New Vintage è stato scelto come tematica della diciannovesima edizione di Creactivity. Sul palco della Open Conference esperti, visionari, tecnologi si alterneranno nel raccontarci corsi e ricorsi del progetto, tecnologie e mezzi che ritornano di interesse, materiali e linguaggi del passato di nuovo attuali. Battelli (elettrici) a pale, barche con le ali, nuovi dirigibili. Ma anche trend (ri)emergenti, tecno-bambù, arredi steampunk e persino lombrichi spaziali anaerobici. Una kermesse di interventi, una pioggia di stimoli che vorremmo dedicare ai ragazzi e ai visitatori del Creactivity. Che poi anche lui, il nostro evento, ormai più che maggiorenne, ha vissuto e vivrà queste fibrillazioni della creatività, proponendo e riproponendo vecchie sfide progettuali, il riproporsi di scenari sociali e culturali, il ritorno di necessità mai completamente soddisfatte.

A Creactivity 2024, dove il déjà vu diviene motore del futuro.

Between past, present and future

As a child, I used to spend hours in front of the TV watching the adventures at the edge of space in science fiction films and TV series. I trembled at the threats and cheered when the protagonists managed, once again, to overcome the pitfalls with their courage and fascinating technologies. Last space colonies, majestic cargo ships, mighty interceptors, talking megacomputers, teleporters. But also hydroponic cultures, radio telescopes, artificial gravity. A portrait of a future world that the creativity and imagination of scriptwriters, directors and special effects technicians managed to make plausible. If we take a moment to think about what designers and stage artists were creating for settings and stage sets, we realise that the future had already been imagined and visualised: in the decades to follow, boys and girls, who had become engineers, designers, tailors or illustrators, would bring to life in their daily lives what they kept in their memories. History is made like this, continuous ebb and flow, and with it trends and techniques. They emerge, grow, become mature and then disappear, leaving room for new tendencies. But they often return, at intervals of a few years or decades. Even politics and geopolitics, in these times of wars and uncertainties, seem to remind us that it is vital to know the past in order to understand the present and imagine the future. Technologies and visions, but also contingencies and risks are

*constantly changing, and solutions are sometimes hidden in the past. The latest innovations travel on roads already explored in the more or less recent past. Elon Musk's Starship carrier rocket reminds us of the moon rockets in Hergé's Tintin, the floating screens of virtual reality visors bring to mind the interfaces designed by John Underkoffler for the film *Minority Report*. And teleportation? It is already among us, in an unusual guise: the internet and connectivity do not (yet) make us physically travel but bring us people, products, knowledge on our smart devices and computers in real time and from everywhere. The New Vintage has been chosen as the theme of the nineteenth edition of Creactivity. On the stage of the Open Conference, experts, visionaries, technologists will take turns in telling us about the courses and recurrences of design, technologies and means that are once again of interest, materials and languages of the past that are once again relevant. (Electric) paddle boats, ships with wings, new airships. But also (re) emerging trends, techno-bamboos, steampunk furniture and even anaerobic space earthworms. A kermesse of interventions, a shower of inspirations that we would like to dedicate to the students and visitors of Creactivity. That it too, our event, now more than 18 years old, has experienced and will experience these fibrillations of creativity, proposing and re-proposing old design challenges, the resurgence of social and cultural scenarios, the return of needs never fully satisfied. At Creactivity 2024, where déjà vu becomes the engine of the future.*



I NUMERI DEL CREATIVITY

Crea@tivity

RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

19
EDIZIONI
DAL 2006

22
ANNI DI
EVENTI
DEDICATI AL
DESIGN AL
MUSEO PIAGGIO

99
SCUOLE E
ISTITUTI
ITALIANI E
INTERNAZIONALI

350
POSTI DISPONIBILI
PER IL WORKOUT 2024

323
ESPERTI
OSPITI
TUTOR

5.642
ISCRITTI AI WORKSHOP
WORKOUT

OSPITI 2006-2023

2006

Biagio Cisotti
Rodolfo Frascoli
Isao Hosoe
Zoran Jedreicic
Alberto Meda
Benjamin De Haan
Marc Sadler

2007

Daniele Bandiera
Avetik Kalashyan
Angelo Minisci
Vanni Pasca
Simone Paternich
Franco Raggi
Denis Santachiara
Alberto Seassaro
George Sowden
Ivan Zignego

2008

Andrea Boffetta
Carmelo Di Bartolo
Veronica Bogao
Carmine Deganello
Antonio Glessi
Zoran Jedreicic
Anthony Lee
Mirco Pecorari
Marco Pieve
Carlo Spoldi
Andries Van Onck

2009

Marco Vichi
Stefano Stravato
Adriana De Cesare
Angelo Minisci
Anthony Lee
Zoran Jedreicic
Stefano Adami
Francesco Fumelli
Anna Monesi
Cornelia Bamert
Danilo Rea
Pietro Tonolo
Paolo Damiani

2010

Luca Mascaro
Leandro Agrò
Paolo Iabichino
Mario Santucci
Marco Ferreri
Fabrizio Boratto
Olga Niescier
Anthony Lee
Angelo Minisci
Lucy Salamanca
Sabrina Sguanci

2011

Luigi Bandini Buti
Benito Giovannetti

Franco Raggi
Gregor Veble
Angelo Minisci
Simone Di Sacco
Arianna Giovannini
Marco Paoli
Lars Ebert
Riccardo Lanzara
Giuseppe Furlanis

2012

Roberto Semprini
Maurizio Galluzzo
Rodolfo Frascoli
Carmen Alampi
Manola Del Testa
Paolo Pieri Nerli
Luigi Trenti
Roberta Villata
Emanuele Amodei
Riccardo Lanzara
Manrico Ferrucci
Francesco Ciulli

2013

Paolo Bettini
Dagmara Czarnačka
Marco Lambri
Franco Raggi
Aldo Frediani
Franco Di Ciò
Eugenio Baronti
Cesare Stefanini
Maurizio Galluzzo
Laura Menichelli
Sergio Barlocchetti
Aldo Piombino

2014

Stefano Dominella
Federico Ferretti
Enrico Dini
Ales Hace
Giommi Bazzoni
Masco Luise
Gualtiero Fantoni
Cesare Stefanini
Luigi Trenti
Simone Paternich
Andrea Moscardini
Carlo Spoldi
Onorino Di Tanna
Carmelo De Maria
Olivia Spinelli
Adel Matar | Altair
Alessandro Meucci
Riccardo Ceccanti

2015

Francesca Anzalone
Biagio Cisotti
Alessandra Carta
Ferdinando Cassese
Gualtiero Fantoni
Maurizio Galluzzo

Eugenio Leone
Luca Mazzanti
Alberto Mazzoni
Francesco Nepi
Simone Paternich
Francesca Piani
Angela Pirri
Caterina Rorro
Denny Rustichini
Luca Sacchi

2016

Helena Bulaja
Luca Sacchi
Piaggio & C.
Peter Bongers
Fabio Bonsignorio
Tine Tomažič
Pipistrel doo
Alessandra C. Maurizio
Galluzzo
IUAV Venezia
Damiano Giuntini
Gaia Martelli
Angela Pirri
Adriano Ruchini
Elisa Donati
Alberto Mazzoni
Chiara Mosti
Marco Paoli
Luca di Sacco
Peppino Tropea

2017

Luca Carmignani
Matteo Cianchetti
Ilaria Cinelli
Mars Society
Carla Langella
Steve Luccisano
MaCoEv
Emanuele Magini
Gaia Martelli
Chiara Mosti
Maurizio Galluzzo
Igor Perkon
MAHEPA PROJECT
Emanuele Magini
Eugenio Sorrentino
Mars Society

2018

Rodrigo Rodriquez
Fabio Massimo Mascioli
Mirco Mencacci
S.A.M. Studio
Leonardo Ricotti
Marco Ruffa
Peuterey Group
Marcela Frias
WARDA
Pierre Feniello
LG Studio
Danilo Mattellini
Angelo Mattellini

Athos Boncompagni
Wacom
F-Light Team
Serena Chesi
Michele Cerreta
Pizero Design
Marco Controzzi
Sabrina Sguanci
Cecilia Bernasconi de Luca
Labscape
Andrea Mannini
Daria Locchi
Chiara Mosti

2019

Ivan Bertelli
HortusAcri
Maurizio Galluzzo
Nicola Tiezzi
Cortona On The Move
Maršenka Marksel
MAHEPA
Francesca Parotti
Paolo Laratta
Ariete
Stefania Rinaldi
Adrian Morton
MV Augusta
Pierre Feniello
LG Studio
Simon Kolmanič
Biagio Cisotti
Luca Giannini
Giannini & associati
Ivan Crivichich
Ilina Ciccarello

2020

Denis Santachiara
Alberto Mazzoni
Josef Kallo
H2Fly
Matteo Minà
Sharon Greenberg
Mofet Istitute | Israel
Pierre Feniello
LG Studio
Biagio Cisotti
Carl-Oscar Lawaczek
OceanSky
Patrizia Costia
Andrea Puccini
Nico Cerri
Gaia Orlandi
Olga Venetska

2021

Stefano Ciouffo
Alice Antonelli
Jesper Vollmer
George Alafinov
Jekta Switzerland
Nina Malalan
Pipistrel Vertical Solution
Perla Gianni Falvo

Daniele Bedini
ADI Toscana
Camilla Agabiti
Scuola Sup. Sant'Anna
Alessandro Tosi
Fondazione Campus
Fausto Parodi
Customera
Ana Bru
BRU&BRU
Eva Degl'Innocenti
MArTa
Gianfranco Casano
Italia 3D Academy
Massimo Canducci
Alessio Grassi
Kerned studio
Maurizio Galluzzo
Francesca Parotti
ISIA Firenze
Antti Kares
Savonia University
Giovanni Lacasa
Emiliano Mangini
InnovatesApp
Andrea Puccini
Pont-Tech

2022

Maurizio Goetz
Massimo Rivola
Marco Lambri
Simone Di Sacco
Alessandro Donati
Leonardo Cappello
Francesca Parotti
Stefano Decarli
Luca del Nero
Irene Acanfora
Anthony Lee
Ilaria Cinelli
Chiara Mosti
Daria Locchi
Alessandro Caneschi
Silvia Gambi
Emilia Torcinit

2023

Gisle Dueland
Jonas Klevhag
Susanna Alloisio
Gianfranco Casano
George Alafinov
Sergio Barlocchetti
Roberto Giuggiani
Antonio Fois
Nina Malalan
Gianfranco Casano
Marco Lambri
Marco Scisco
Fabrizio Tesi
Leonardo Cappello
Sabrina Mandelli
Antti Kares
Antti Iire

Crea@tivity [EVENTO 2024]
Ricerca & Innovazione nel Design

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

A cura di / Edited by
Massimiliano Pinucci

Editing
MBVision

Coordinamento/Coordination
Elena Degl'Innocenti
Asia Neri
Silvia Masetti

Grafica
Elena Degl'Innocenti
Sandy Miranceli

Web
Marco Ferracci

Allestimenti/Exhibit
Marco Ferracci
Emanuele Campinotti

Immagini di copertina / Cover images
Elena Degl'Innocenti

Foto di / Photo by
Antonio Viscido
Simona Cavallari

Testi a cura di / Texts by:
Riccardo Costagliola
Francesco Funelli
Massimiliano Pinucci
Jeffrey Schnapp
Aeroporto Nicelli
Donato Romano
Maurizio Galluzzo
Marco Genovesi
Silvia Masetti
Istituto Modartech
Italia 3D Academy
Istituto di BioRobotica della
Scuola Superiore Sant'Anna
Mariamargherita Scotti
Pont-Tech
Angelo Minisci
Perla Gianni Falvo
Maurizio Abbati

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

Curatore e coordinatore
Director and coordinator
Massimiliano Pinucci

Comitato scientifico
Scientific committee
Riccardo Costagliola
Francesco Fumelli
Angelo Minisci
Massimiliano Pinucci

Con il patrocinio di / Patronage
Regione Toscana
Provincia di Pisa
ADI - Delegazione Toscana
Associazione per il Disegno
Industriale

Partner accademici
Academic Partners
LABA Firenze – Libera Italia
Accademia di Belle Arti
Italia 3D Academy
Fondazione Campus

In collaborazione con/ Patronage
Pipistrel
Tradooko
Cittadella del Caffè

Media partner
InToscana.it

Organizzazione
Production
MBVision

Ospiti Keynote
Jeffrey Schnapp

Ospiti Open Conference
Davide Zanolini

Mauro Prampolini
Marco Genovesi
Nina Malalan
Fabio Mascioli
George Alafinov
Francesca Biondi Morra
Bruce Rosenbaum
Donato Romano
Giacomo Zamprogno
Marco Lambri
Giulio Rossi Paccani
Francesca Parotti
Alessandro Caneschi
Niccolò Raffaelli
Francesca Anzalone
Claudio Bocci

WorkOut 2024

Coordinatore / Coordinator
Angelo Minisci

I luoghi / Locations
New Vintage Mobility
Museo Piaggio - Sala Vespa

New Vintage Design
Museo Piaggio - Sala Ape

New Vintage World
Museo Piaggio - Sala Mostre
Temporanee

Tutor / Tutors from
ISIA Firenze
LABA
Istituto Modartech
Iron Fox

Si ringrazia
Acknowledgements
Eugenio Gianì
Francesca Anzalone
Nadir Bortoluzzi
Luigi Frisinghelli
Mauro Calestrini
Marco Manzoli
David Wagner
Ermete Grillo
Campigotto Michelangelo
Talamo Eulalia
Martina Capriotti
Augusto Chiarle
George D. Maccheroni
Giuseppe Maiullari
Giovanni Giusti
Martina Turini
Paola Zagaria
Anja Alice Tomei
Gaia Daini
Valentina Papini
Giada Silvestro
Sara Lana
Ludovico Volsi
Martina Ferro
Livia Comparini
Anna Francesconi
Chiara Zarra
Maria Violante Caburlotto

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

S U M M A R Y

| | |
|--|---|
| > Prefazione / Preface Matteo Franconi Riccardo Costagliola Francesco Fumelli Massimiliano Pinucci | 2 |
|--|---|

NEW VINTAGE VISIONS

| | |
|---|----|
| > Aeroporto Nicelli: Storia, Arte e Aviazione | 14 |
| > Lombrichi sulla Luna? Come gli Invertebrati Potrebbero Aiutare la Terraformazione del Suolo Lunare | 18 |
| > Il vapore utile Per una neoestetica funzionale dello steampunk | 20 |
| > L'automobile, passione e rimpianti "sappiamo ancora fare i guanti alle mosche"? | 24 |

STUDENTS PROJECTS

| | |
|--|----|
| > Reviva Ricordi tangibili | 32 |
| > NOF4 Carattere senza ragione | 34 |
| > Modartech for Manteco Fashion Sustainability Award | 36 |
| > 50 Special | 38 |
| > L'Istituto di BioRobotica in mostra a "Creativity 2024" | 42 |

PARTNERS

| | |
|--|----|
| > ISIA Firenze | 48 |
| > In tutto il mondo Vespa! Storia di una precoce vocazione globale | 50 |
| > 140 Years of Stories Modartech for Piaggio Group | 54 |
| > Pont-Tech Il catalizzatore per il trasferimento tecnologico: la formazione | 56 |
| > La ricerca all'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna | 58 |
| > Not ordinary = Extraordinary | 60 |
| > ADI Associazione per il Disegno Industriale All'avanguardia dal 1956 | 62 |
| > Tradooko: Nasce a Firenze una app per la traduzione simultanea | 64 |

WRAP UP

| | |
|---|----|
| > Workout 2024 "NEW VINTAGE" Scenari della contemporaneità | 68 |
| > WorkOut: 2023 winners | 70 |
| > Crea@tivity E-Magazine | 72 |

Stampa / Printed by
Pbartprinting
Quarto d'Altino (VE)

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

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

Finito di stampare nel mese di Novembre 2024





NEW VINTAGE VISIONS

Corsi e ricorsi dei trend nel design industriale, moda, comunicazione e mobility. Quando il passato diventa futuro.

Courses and recourses of trends in industrial design, fashion, communication and mobility. When the past becomes the future.

Aeroporto Nicelli: Storia, Arte e Aviazione

A cura di / Written by
Aeroporto Nicelli

Aperto nel 1926 al Lido di Venezia, è il più antico scalo civile italiano. La sua aerostazione è un celebre edificio novecentesco. Unisce aviazione e cultura.

L'Aeroporto Giovanni Nicelli, situato a Venezia sull'isola del Lido, è un simbolo della storia dell'aviazione italiana. Inaugurato nel 1926 su iniziativa dell'imprenditore Renato Morandi, il Nicelli è il più antico aeroporto civile d'Italia e uno dei pochi a conservare intatta la sua struttura originaria, che include l'aerostazione in stile razionalista del 1935, scampata ai danni della Seconda Guerra Mondiale. L'aeroporto è intitolato a Giovanni Nicelli, aviatore decorato della Prima Guerra Mondiale, ed è stato l'unico scalo veneziano fino all'apertura dell'aeroporto di Tessera nel 1961.

Immerso nella suggestiva cornice dell'isola della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, a pochi minuti di navigazione dal centro storico della città, il Nicelli offre molto più che collegamenti aerei. Oggi è un polo multifunzionale che ospita un ristorante e bar, spazi commerciali, ed eventi culturali e ricreativi, diventando un punto di riferimento per l'aviazione generale e un luogo apprezzato per meeting, congressi, esposizioni e set fotografici. Questa fusione tra tradizione e modernità ha portato la BBC, nel 2014, a inserire il Nicelli tra i dieci aeroporti più belli del mondo. Con una pista in erba di 994 metri e servizio AFIS, il Nicelli ospita oltre 6.000 movimenti annui, provenienti soprattutto da Italia, Germania, Austria e Svizzera. Il traffico di aviazione generale si divide in voli privati e aerotaxi, confermandosi meta prediletta per turisti e uomini d'affari che desiderino atterrare a Venezia. Per avvicinarsi al centenario nel 2026, l'aeroporto ha avviato un progetto espositivo diviso in tre capitoli storici, con mostre tematiche a ingresso libero. Dopo il primo atto nel 2023, quest'anno la mostra ha coperto il periodo dal 1940 all'apertura di Tessera. Dal 1998 la gestione dell'aeroporto è affidata a Nicelli S.r.l., che ha compiuto significativi lavori di restauro per preservarne il fascino architettonico.

Nel marzo 2019 una cordata di tre imprenditori lidensi, costituita dal presidente e amministratore delegato Maurizio Luigi Garbisa, dal vicepresidente Raffaele Ambruoso e dal consigliere Vitalie Coadà, ha rilevato la totalità delle quote della società di gestione, avviando un progetto di rilancio dello scalo volto al rinnovamento di infrastrutture e servizi. L'aeroporto si distingue anche per il suo ruolo nel settore turistico e dell'arte. La sua struttura storica e la vicinanza al centro di Venezia ne fanno una scelta naturale per ospitare eventi di grande richiamo. Il piano di rilancio ha dato impulso al settore turistico, con un incremento di arrivi da Polonia, Repubblica Ceca e Ungheria e l'apertura a nuovi mercati internazionali.

L'aeroporto rappresenta un patrimonio di storia e bellezza che proietta la sua identità verso il futuro, mantenendo vive le tradizioni che lo rendono unico. L'obiettivo è di celebrare il centenario, nel 2026, con una mostra permanente e di continuare a offrire servizi che coniughino aviazione, ristorazione, cultura, arte ed attività ricreative.



**Nicelli Airport:
History, Art, and Aviation**

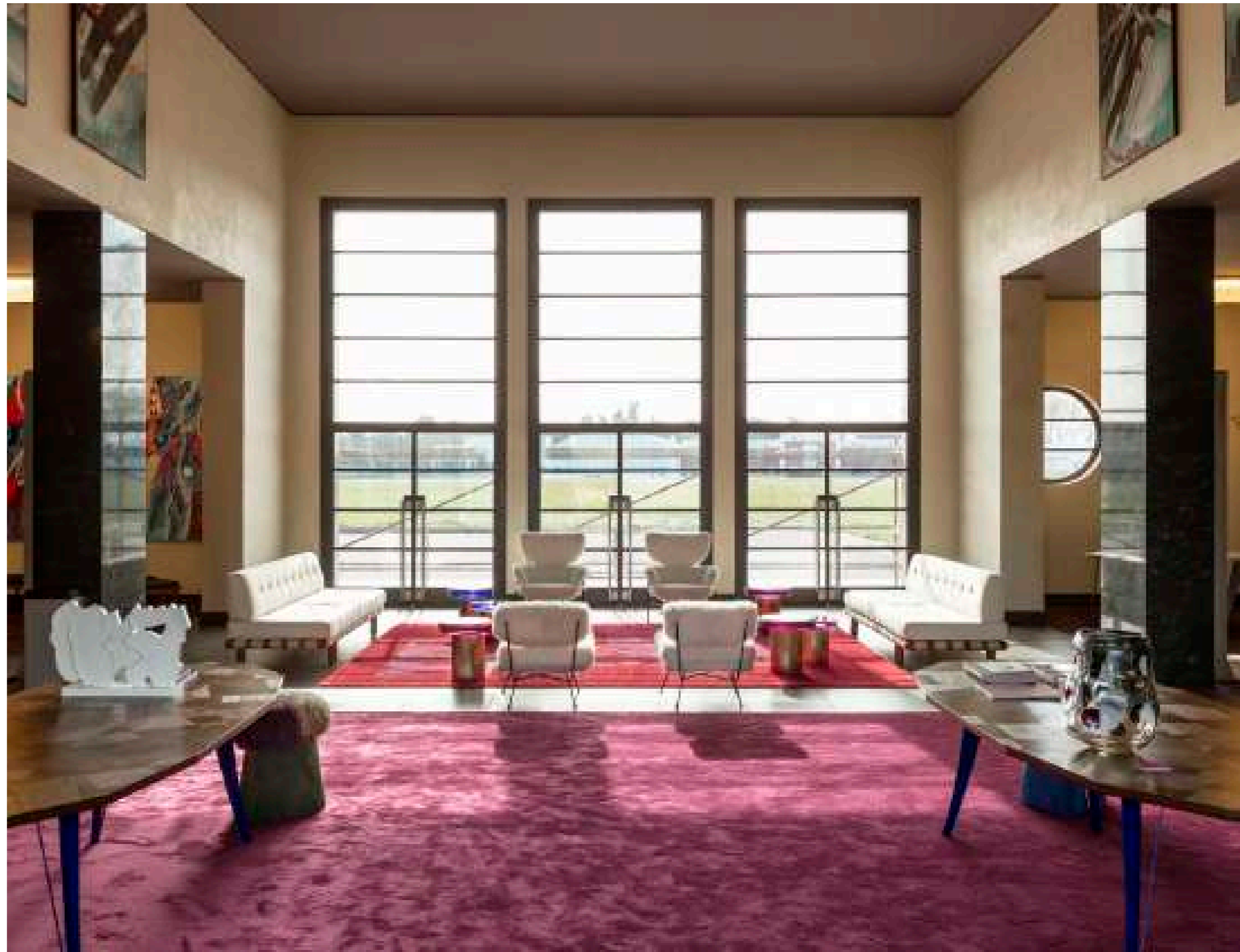
Opened in 1926 on the Lido of Venice, Nicelli Airport is Italy's oldest civil airfield. Its terminal is an iconic 20th-century building, merging aviation with culture.

Giovanni Nicelli Airport, located on the island of Lido in Venice, is a symbol of Italian aviation history. Established in 1926 by entrepreneur Renato Morandi, Nicelli is Italy's oldest civil airport and one of the few to have preserved its original structure, including a rationalist-style terminal built in 1935, which survived damage during World War II. Named after Giovanni Nicelli, a decorated aviator of World War I, it remained the only airport in Venice until the opening of Tesserà Airport in 1961. Set against the picturesque backdrop of the island that hosts the Venice International Film Festival, just minutes by boat from the historic city center, Nicelli offers much more than air travel. Today, it serves as a multifunctional hub, featuring a restaurant and bar, commercial spaces, and cultural and recreational events, establishing itself as a key site for general aviation and a popular venue for meetings, conferences, exhibitions, and photoshoots.

This blend of tradition and modernity led the BBC to name Nicelli among the ten most beautiful airports in the world in 2014. With a 994-meter grass runway and AFIS service, Nicelli hosts over 6,000 flights annually, primarily from Italy, Germany, Austria, and Switzerland. General aviation traffic includes private flights and air taxis, making it a

favoured destination for tourists and businesspeople seeking to land in Venice. In preparation for its centennial in 2026, the airport has launched a three-part historical exhibition project, featuring free thematic exhibits. After the first instalment in 2023, this year's exhibition covered the period from 1940 to the opening of Tesserà Airport. Since 1998, Nicelli has been managed by Nicelli S.r.l., which has undertaken significant restoration work to preserve its architectural charm.

In March 2019, a partnership of three Lido-based entrepreneurs President and CEO Maurizio Luigi Garbisa, Vice President Raffaele Ambruoso, and board member Vitalie Coada acquired full ownership of the management company and initiated a revitalization plan aimed at modernizing the airport's infrastructure and services. Nicelli is also distinguished for its role in tourism and the arts. Its historic architecture and proximity to Venice's city center make it a natural choice for hosting major events. The revitalization plan has bolstered tourism, attracting more visitors from Poland, the Czech Republic, and Hungary and opening new international markets. This airport embodies a heritage of history and beauty, projecting its identity into the future while preserving the traditions that make it unique. The goal is to celebrate the centennial in 2026 with a permanent exhibition and to continue offering services that blend aviation, dining, culture, art and recreational activities.



Lombrichi sulla luna? Come gli invertebrati Potrebbero aiutare la terraformazione del suolo lunare

A cura di / Written by
Donato Romano

Con sempre un maggior numero di agenzie spaziali che si preparano per missioni umane sulla Luna e su Marte, una delle sfide fondamentali è rappresentata dalla coltivazione di cibo in ambienti così estremi. Il trasporto di risorse essenziali come cibo, acqua e ossigeno dalla Terra risulta costoso e inefficiente per missioni di lungo termine. Per affrontare questa questione, gli scienziati stanno esplorando modi per utilizzare materiali in loco, come il regolite lunare (il materiale sedimentario superficiale della Luna), nella coltivazione di piante. Una soluzione promettente prevede l'impiego di lombrichi per migliorare la fertilità del suolo del nostro satellite naturale.

L'importanza Lombrichi

Sulla Terra, i lombrichi giocano un ruolo fondamentale per la salute del suolo. Decomponendo la materia organica, migliorano la struttura del suolo, aerano il terreno e favoriscono il ciclo dei nutrienti. Queste attività contribuiscono a creare un ambiente favorevole alla crescita delle piante. Dato il loro importante ruolo negli ecosistemi terrestri, i ricercatori dell'Istituto di BioRobotica e dell'Istituto di Scienze delle Piante della Scuola Superiore Sant'Anna stanno indagando se e come i lombrichi possano svolgere funzioni simili in ambienti extraterrestri, come la Luna. Lo studio si è concentrato su *Eisenia fetida*, una specie di lombrico nota per la sua resilienza in condizioni avverse. L'obiettivo era determinare se questi lombrichi potessero sopravvivere in un simulante di regolite lunare e, potenzialmente, aiutare a trasformarlo in un substrato di crescita più adatto per le piante.

Test su un Simulante della Regolite Lunare

La regolite lunare è molto diversa dal suolo terrestre. Mancando di materia organica e nutrienti, rappresenta un substrato poco adatto per la crescita delle piante. Per gli esperimenti è stato utilizzato un simulante progettato per replicare fedelmente la regolite lunare (LHS-1), per testare la sopravvivenza e il comportamento dei lombrichi. I ricercatori hanno testato varie concentrazioni di LHS-1 con terriccio ricco di sostanza organica per fornire alcuni nutrienti, osservando come i lombrichi si sono comportati nelle diverse situazioni durante test di 14 e 60 giorni.

Risultati promettenti

I risultati sono stati incoraggianti. *Eisenia fetida* ha dimostrato una sorprendente tolleranza a LHS-1, anche a concentrazioni elevate. Sebbene la mortalità aumentasse in ambienti con concentrazioni più alte di LHS-1, molti lombrichi sono sopravvissuti, in particolare negli esperimenti più brevi di 14 giorni. I lombrichi hanno attivamente scavato nel substrato, contribuendo ad aerare il suolo e a migliorare la sua struttura, processi fondamentali per sostenere le radici delle piante. Sebbene la mancanza di materiale organico

Earthworms on the moon? How invertebrates might help terraform lunar soil

As space agencies prepare for human missions to the Moon and Mars, a key challenge is how to grow food in such extreme environments. Transporting essential resources like food, water, and oxygen from Earth is expensive and inefficient for long-term missions. To address this, scientists are exploring ways to use local materials, such as lunar regolith (the Moon's surface material), to grow crops. A promising solution involves the use of earthworms to enhance the fertility of lunar soil.

The Importance of Earthworms

*On Earth, earthworms are crucial for soil health. They break down organic matter, improve soil structure, aerate the soil, and promote nutrient cycling. These activities help create an environment that supports plant growth. Given their crucial role in terrestrial ecosystems, researchers at the BioRobotics Institute and The Institute of Plant Sciences of Scuola Superiore Sant'Anna, are investigating whether earthworms could perform similar functions in extraterrestrial environments, such as the Moon. The study focused on *Eisenia fetida*, a species of earthworm known for its resilience in harsh environments. The goal was to determine whether these earthworms could survive in lunar regolith simulants and potentially help transform it into a more suitable growing medium for plants.*

Testing Lunar Regolith Simulant

Lunar regolith is very different from Earth's soil. It lacks organic matter and nutrients, making it challenging for plant growth. LHS-1, a simulant designed to replicate the Moon's regolith, was used in experiments to test earthworm survival and behavior. Researchers mixed LHS-1 with cow manure to provide some nutrients and observed how the earthworms fared over 14- and 60-day periods.

Promising Results

*The results were encouraging. *Eisenia fetida* showed a surprising tolerance to LHS-1, even at high concentrations. While mortality increased in environments with higher LHS-1 concentrations, many earthworms survived, particularly in the shorter 14-day experiments. The worms actively tunneled through the substrate, which helps to aerate the soil and improve its structure—key processes for supporting plant roots. Although the lack of organic material in tests with 100% of LHS-1 led to some challenges, including lower reproduction rates in higher concentrations, the earthworms still produced cocoons (particular structures produced by earthworms that contain and protect their eggs). This reproductive activity suggests that earthworms could potentially maintain a population*



in test con concentrazione di LHS-1 al 100% abbia comportato alcune sfide, tra cui tassi di riproduzione inferiori, i lombrichi hanno comunque prodotto le loro ottiche (strutture particolari prodotte dai lombrichi che contengono e proteggono le loro uova). Questa attività riproduttiva suggerisce che i lombrichi potrebbero potenzialmente mantenere una popolazione in ambienti lunari sotto condizioni controllate.

Implicazioni per lo "Space Farming"

Questi risultati hanno implicazioni entusiasmanti per il futuro dell'agricoltura spaziale. I lombrichi potrebbero contribuire a trasformare la regolite lunare in un substrato più fertile per la coltivazione delle piante. Decomponendo rifiuti organici, come materiali vegetali o scarti alimentari, i lombrichi potrebbero produrre compost che arricchirebbe il suolo lunare, povero di nutrienti. La loro attività di scavo migliorerebbe anche l'aerazione del suolo, sostenendo la crescita delle piante in atmosfera artificiale. Nelle future ipotetiche colonie lunari, i lombrichi potrebbero essere introdotti in ambienti controllati, come serre, dove elaborerebbero i rifiuti organici e migliorerebbero la qualità del suolo lunare. Questo ridurrebbe la necessità di trasportare grandi quantità di risorse dalla Terra, rendendo l'agricoltura lunare più sostenibile.

I prossimi passi

Anche se questi risultati sono promettenti, molta strada c'è ancora da fare e saranno necessarie ulteriori ricerche per determinare come si comporterebbero i lombrichi in condizioni lunari reali. Gli esperimenti condotti sulla Terra non tengono conto, infatti, di fattori come la microgravità o le radiazioni. I futuri studi esploreranno anche altre specie di lombrichi con ruoli ecologici diversi per identificare i migliori candidati per il miglioramento del suolo extraterrestre. I ricercatori studieranno anche suoli terrestri con composizione e granulometria simili alla regolite lunare per comprendere meglio come i lombrichi interagiscano con questi substrati. Queste conoscenze potrebbero contribuire a perfezionare le strategie di agricoltura spaziale e a identificare gli strumenti biologici più efficaci per le future colonie lunari e marziane.

Conclusioni

I lombrichi, per quanto semplici possano sembrare, potrebbero svolgere un ruolo fondamentale nel sostenere un'agricoltura sostenibile sulla Luna. Trasformando la regolite lunare in suolo fertile, questi organismi potrebbero essere la chiave per garantire che le future colonie spaziali abbiano accesso a cibo coltivato localmente. Con il progresso della ricerca, il sogno di stabilire habitat umani autosufficienti sulla Luna e su Marte si avvicina sempre di più alla realtà.

in lunar environments under controlled conditions.

Implications for Space Farming

These findings have exciting implications for the future of space farming. Earthworms could help transform lunar regolith into a more fertile substrate for growing crops. By breaking down organic waste, such as plant material or human waste, earthworms could produce compost that would enrich the nutrient-poor lunar soil. Their tunneling activity would also improve soil aeration in artificial conditions, supporting plant growth. In future lunar colonies, earthworms could be introduced into controlled environments, such as greenhouses, where they would process organic waste and enhance the quality of lunar soil. This would reduce the need to transport large amounts of resources from Earth, making lunar agriculture more sustainable.

Next Steps in Research

While these results are promising, further research is needed to

determine how earthworms would behave in actual lunar conditions. Experiments on Earth do not account for factors such as microgravity or radiation. Future studies will also explore other earthworm species with different ecological roles to identify the best candidates for extraterrestrial soil improvement. Researchers will also study terrestrial soils that resemble lunar regolith to better understand how earthworms interact with similar environments. This knowledge could help refine space farming strategies and identify the most effective biological tools for future lunar and Martian colonies.

Conclusion

Earthworms, humble as they may seem, could play a vital role in supporting sustainable agriculture on the Moon. By transforming lunar regolith into fertile soil, these organisms may be key to ensuring that future space colonies have access to locally grown food. As research progresses, the dream of establishing self-sufficient human habitats on the Moon and Mars moves closer to reality.

Il vapore utile

Per una neoestetica funzionale dello steampunk

A cura di / Written by
Maurizio Galluzzo

Per anni l'estetica steampunk è rimasta relegata a cultori della fantascienza retrofuturista che ha trovato spazio in libri, qualche serie, e molti videogiochi. Possiamo considerare il "movimento steampunk" anche come una naturale risposta alla distopia apocalittica e post nucleare dei decenni precedenti figlia della Guerra Fredda.

Lo steampunk è fieramente ancorato alle sue basi vittoriane, post scientifiche e decisamente nerd. Se guardiamo i soli numeri non è mai stato un fenomeno sociale e collettivo e mai lo sarà. La ricercatezza dell'estetica e il suo esasperato perfezionismo è per pochi. Per questo l'ho sempre trovato di straordinaria potenza anti contemporanea. Lo sforzo immaginativo di costruire una realtà, molte realtà parallele e con digressioni fantastiche, con meccaniche antistoriche ed il recupero di un immaginario, quello sì collettivo, di fine 800 ha avuto pochi eguali in fatto di qualità. Una dozzina di anni fa, con alcuni amici, abbiamo realizzato il primo SteamCamp in Italia, un momento di riflessione sulla produzione editoriale, filmica, documentaristica ma anche musicale e di costume. Abbiamo analizzato come i media avevano trattato il tema, come se ne fossero via via impossessati per poi allontanarsene e lasciare campo libero ai veri appassionati riuniti in una convinta community italiana che continua ad essere presente e crescere in qualità e quantità. Il fenomeno immaginifico dello steampunk ha creato un numero spropositato di sotto-generi che

For years, steampunk aesthetics has remained relegated to fans of retro-futuristic science fiction that has found space in books, some series, and many video games. We can also consider the "steampunk movement" as a natural response to the apocalyptic and post-nuclear dystopia of the previous decades, the result of the Cold War.

Steampunk is proudly anchored to its Victorian, post-scientific and decidedly nerdy bases. If we look at the numbers alone, it has never been a social and collective phenomenon and it never will be. The refinement of aesthetics and its exasperated perfectionism is for a few. This is why I have always found it to be extraordinarily powerfully anti-contemporary. The imaginative effort to build a reality, many parallel realities and with fantastic digressions, with

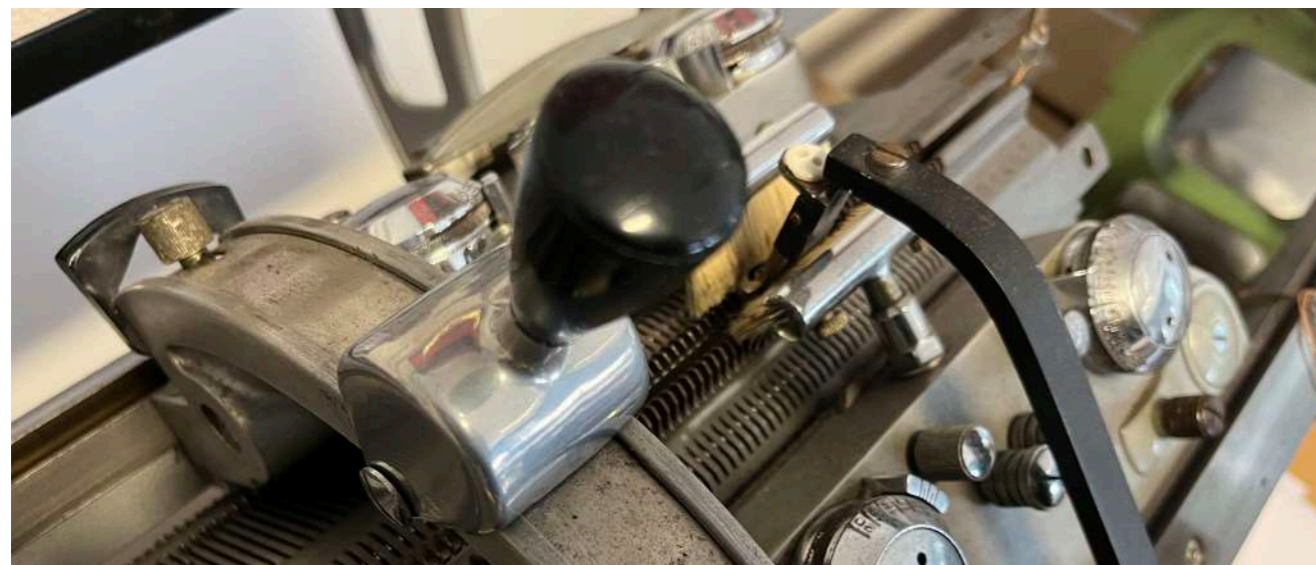
anti-historical mechanics and the recovery of an imaginary, that yes collective, of the late 1800s has had few equals in terms of quality. A dozen years ago, with some friends, we created the first SteamCamp in Italy, a moment of reflection on editorial, film, documentary but also musical and costume production. We analyzed how the media had treated the topic, as if they had gradually taken possession of it and then moved away from it and left the field free to true enthusiasts gathered in a convinced Italian community that continues to be present and grow in quality and quantity. The imaginative phenomenon of steampunk has created a disproportionate number of sub-genres that often shine for refined originality and elegance. Elegance. We slip into fashion, into the



spesso brillano per raffinata originalità ed eleganza. Eleganza. Scivoliamo nella moda, nell'impronta vittoriana come base delle elaborazioni successive. Ma anche tecnologie "esoteriche" che permettono di spaziare dalla scienza ottocentesca, con le sue ingenuità ma anche con quella carica di speranza verso un mondo parascientifico, e qualche immersione nell'alchimia e nella nascente strumentistica chimica e tecnica. Proprio gli strumenti di ricerca, di esplorazione, di amplificazione della realtà hanno sollecitato molti autori che hanno costruito storie di raffinata transtechnologia scientifica. Da questo movimento colto, complesso, affascinante ci possiamo spostare ai giorni nostri, all'idea che i materiali di "riempimento" dell'estetica steampunk possano essere visti con uno sguardo diverso. Parlo di riempimento perché ad analizzare i manufatti, artistici ed artigianali del movimento, una delle caratteristiche è la copertura (covering) totale delle superfici con elementi ornamentali provenienti dal mondo della meccanica, micromeccanica, e del "mondo delle macchine" in generale. Non è un caso. Si tratta dell'ostentazione della simbologia primaria dello steampunk che aggiunge a calzature ottocentesche e occhiali protettivi usati da autisti o piloti di mezzi volanti, ingranaggi e micromeccanismi come elementi primari e simbolici. Anche la produzione di manga e comics ha attinto molto a questo immaginario, avendo però spesso difficoltà a costruire storie affascinanti e corpose come quelle che ritroviamo in molti romanzi, anche italiani, di grande impatto. Torniamo alla funzionalità e all'estetica: quali sono i riferimenti che possiamo trovare nel nostro mondo contemporaneo? Siamo in una fase di preoccupazione climatica, di tendenza agli estremi, all'ambiente ostile che in qualche modo va affrontato. Se lo steampunk ha fornito non poche idee per degli scenari post apocalittici che si instradano nel binario del vapore, invece di seguire le linee di sviluppo tecnologico electric based che abbiamo avuto, offre spunti di riflessione più generali e stimoli ad utilizzare macchine, o meglio parti di macchine per rigenerare il nostro futuro.

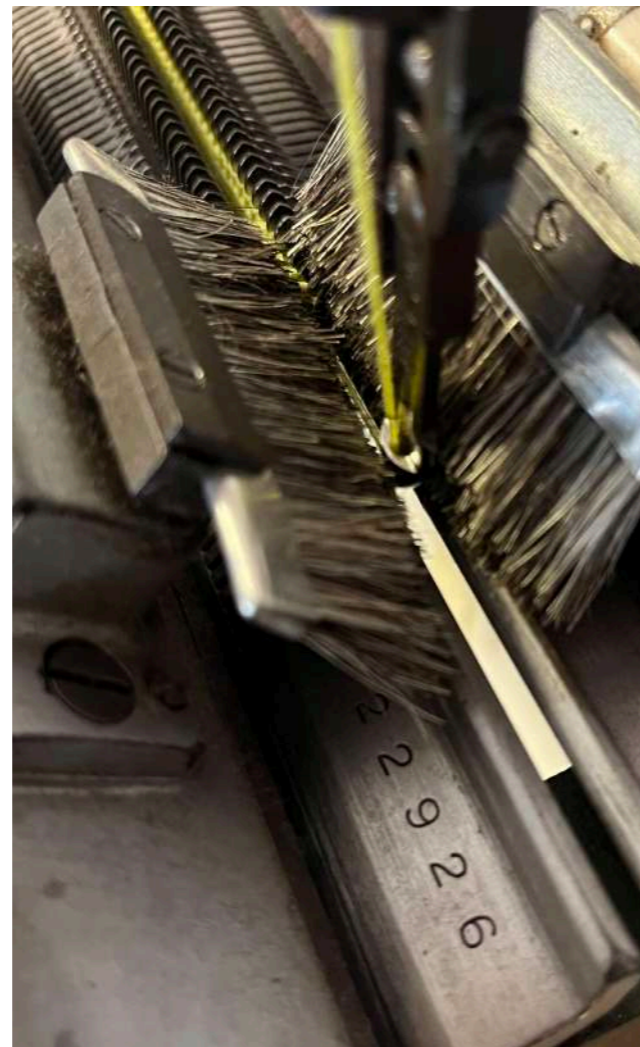
Victorian imprint as the basis of subsequent elaborations. But also "esoteric" technologies that allow us to range from nineteenth-century science, with its naivety but also with that charge of hope towards a parascientific world, and some immersion in alchemy and in the nascent chemical and technical instrumentation. Precisely the instruments of research, exploration, amplification of reality have prompted many authors who have built stories of refined scientific transtechnology. From this cultured, complex, fascinating movement we can move to the present day, to the idea that the "filling" materials of the steampunk aesthetic can be seen with a different gaze. I speak of filling because in analyzing the artistic and artisanal artifacts of the movement, one of the characteristics is the total covering of the surfaces with ornamental elements coming from the world of mechanics, micromechanics, and the "world of machines" in general. It is not a coincidence. This is the ostentation of the primary symbolism of steampunk that adds gears and micromechanisms as primary and symbolic elements to nineteenth-century footwear and

protective glasses used by drivers or pilots of flying vehicles. The production of manga and comics has also drawn heavily from this imagery, but has often had difficulty in building fascinating and full-bodied stories like those found in many novels, including Italian ones, of great impact. Let's go back to functionality and aesthetics: what are the references that we can find in our contemporary world? We are in a phase of climate concern, of a tendency towards extremes, towards a hostile environment that must be faced in some way. If steampunk has provided many ideas for post-apocalyptic scenarios that follow the steam track, instead of following the lines of electric-based technological development that we have had, it offers more general food for thought and stimuli to use machines, or rather parts of machines to regenerate our future. Regenerate, almost in opposition to recycle. In the first case, the energy commitment for a new use tends to zero, in the second one instead leads to a transformative process, much more flexible but also expensive and with a greater environmental footprint. Here, steampunk helps us a lot. All the components of aesthetics





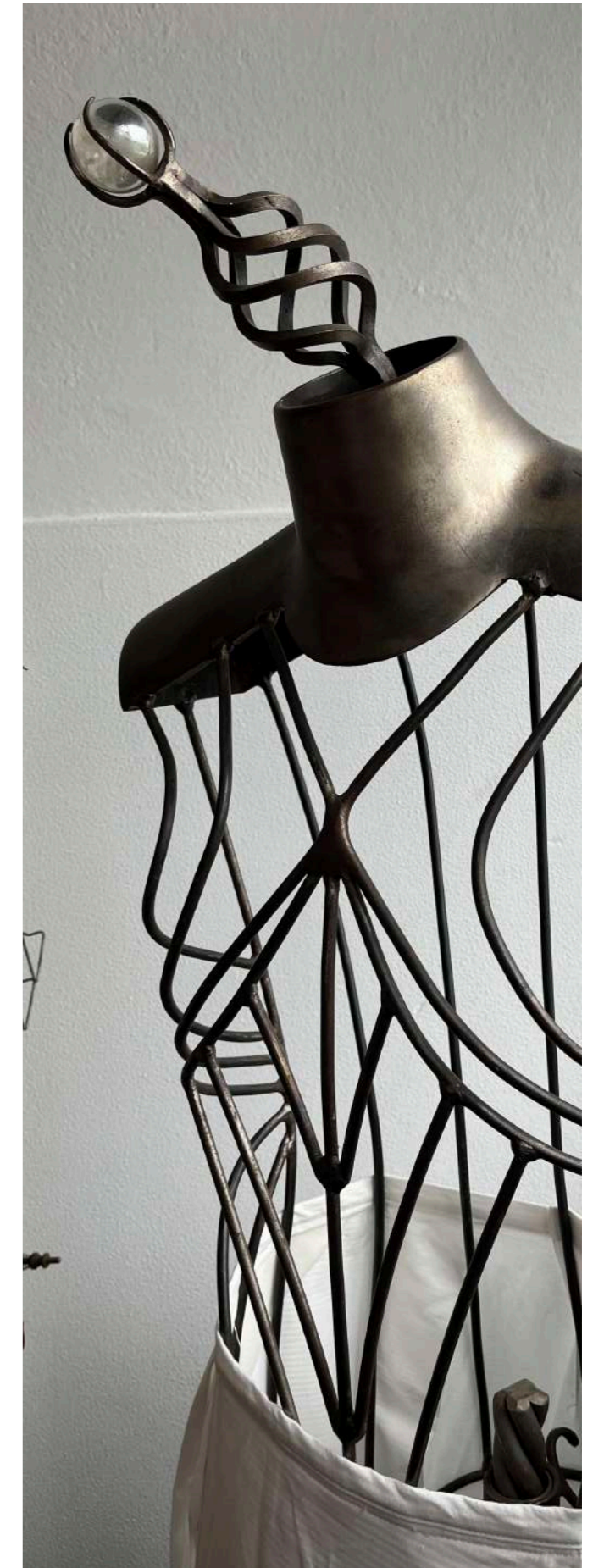
Rigenerare, quasi in contrapposizione a riciclare. Nel primo caso l'impegno energetico per un nuovo utilizzo tende a zero, nel secondo ci si porta invece ad una lavorazione trasformativa, molto più duttile ma anche costosa e con un'impronta ambientale maggiore. Qui lo steampunk ci aiuta tantissimo. Tutte le componenti dell'estetica sono infatti riusate, con scopi non solo decorativi ma anche funzionali. La sinergia tra design realizzato come second hand non solo è la soluzione migliore per l'ambiente ma una sfida fortissima per gli aspetti creativi e di memoria storica di quanto abbiamo prodotto nell'ultimo secolo. Partire da manufatti, forme, perlopiù semplici e dare loro nuova vita, non solo amputandone una parte per farne di fatto lo stesso uso (tagliare una bottiglia di vetro e farne un portapenne è bricolage, non design) è quasi ingenuo. Esiste invece un disegno determinato, consapevole ed intenzionale che partendo da manufatti non recenti li ricombina, li modifica, li attualizza e ne rende opere, funzionali e non solo estetiche, nuove. Questo design non ci salverà dalla marea di plastica che si sta riversando ogni giorno dall'estremo oriente in tutto l'occidente sotto forma di prodotti la cui utilità, razionalmente, tende a zero. Più che di commercio di merci la potremmo immaginare, forzando, come una discarica di materiali nuovi che possono avere un valore effimero fino a quando non vengono abbandonati. Se stiamo passando dal concetto di riciclo a quello più efficiente del riuso in un'ottica di economia circolare e sostenibilità reale, esiste anche un riuso creativo. Non significa solo usare un parte di manufatto per altri scopi rispetto a quelli per i quali è stato creato ma costruire oggetti fisici che hanno una funzione ed un'estetica definite e volute. Il caso dello steampunk è esemplare: mescolare insieme componenti meccaniche ad uso funzionale o puramente ornamentale seguendo i canoni di una distopia neoindustriale è senza dubbio il fenomeno di maggior spessore culturale e artistico. Vogliamo davvero cambiare le dinamiche in atto? Possiamo farlo fin da subito riducendo l'arrivo di materiali a basso riutilizzo, accettando solo merci riciclabili, incentivando la produzione di merci riusabili. A questo dobbiamo aggiungere la necessità di lavorare con le imprese, le scuole, le università per costruire nuovi percorsi creativi e sviluppiamo, questa è la vera sfida, nella società una accettazione del prodotto riusato.



are in fact reused, with purposes that are not only decorative but also functional. The synergy between design made second hand is not only the best solution for the environment but a very strong challenge for the creative aspects and historical memory of what we have produced in the last century. Starting from artifacts, shapes, mostly simple and giving them new life, not only amputating a part to make them in fact the same use (cutting a glass bottle and making a pen holder is DIY, not design) is almost naive. Instead, there is a determined, conscious and intentional design that starting from non-recent artifacts recombines them, modifies them, updates them and makes them new works, functional and not only aesthetic. This design will not save us from the tide of plastic that is pouring every day from the Far East to the whole of the West in the form of products whose utility, rationally, tends to zero. Rather than a trade in goods we could imagine it, forcing it, as a landfill of new materials that can have an ephemeral value

until they are abandoned. If we are moving from the concept of recycling to the more efficient concept of reuse in a circular economy and real sustainability perspective, there is also creative reuse. It does not only mean using a part of an artifact for purposes other than those for which it was created but building physical objects that have a defined and desired function and aesthetic. The case of steampunk is exemplary: mixing together mechanical components for functional or purely ornamental use following the canons of a neo-industrial dystopia is undoubtedly the phenomenon of greatest cultural and artistic depth.

Do we really want to change the dynamics in place? We can do it right away by reducing the arrival of low-reuse materials, accepting only recyclable goods, incentivizing the production of reusable goods. To this we must add the need to work with businesses, schools, universities to build new creative paths and develop, this is the real challenge, an acceptance of the reused product in society.



L'automobile, passione e rimpianti "sappiamo ancora fare i guanti alle mosche"?

A cura di / Written by
Marco Genovesi
CEO Iron Fox

C'era un periodo in cui riuscivamo a realizzare anche il sogno più distante, dove le mani che modellavano questo sogno erano mosse da passione e voglia di sorprendere. Un'epoca in cui tutto veniva realizzato per lasciare un segno. Uno degli ambiti che più rappresenta questa filosofia è il mondo dell'automobile, che come molti altri, purtroppo, nel corso del tempo, ha perso la sua magia.

In quest'epoca in cui siamo costantemente connessi, e dove tutto risulta interconnesso, paradossalmente siamo distanti da qualunque cosa: diamo tutto per scontato, fruibile, immediato. Trasformando così una magnifica opera d'arte, pensata e realizzata dalle più grandi menti e dalle più abili mani, in un semplice strumento senza anima. Un modo per spostarsi da un punto a un altro.

L'automobile continua ad essere passione, emozione, arte per chi la colleziona e per chi ha il compito di "farle rinascere".

Una passione che solo chi appartiene "a questo ambito" può capire appieno. O come la definirebbe Mauro Prampolini, meccanico con Enzo Ferrari e Giotto Bizzarrini, "una malattia".

Dietro ogni automobile c'è molto più di un motore, di una carrozzeria o di quattro ruote. C'è un'anima, fatta di mani sapienti che l'hanno progettata, costruita e fatta vivere. Dietro ogni auto c'è il genio di chi ha immaginato qualcosa che prima non esisteva; l'ingegno di chi ha trasformato quella visione in realtà, e la passione di chi, giorno dopo giorno, ha perfezionato quel lavoro per farlo durare nel tempo. Questa conoscenza, questa sapienza, però, rischiamo di perderla. E questo non possiamo permettercelo!

Tre generazioni dopo la caduta dell'impero romano, nessuno sapeva chi avesse costruito le strade... Vogliamo davvero rinunciare al



Automobile, passion and regrets "do we still know how to make mittens out of flies"?

There was a time when we could achieve even the most distant dream, where the hands that shaped these dreams were driven by passion and a desire to amaze. An era when everything was created to leave a mark. One of the realms that best represents this philosophy is the world of the automobile, which, like many other fields, has sadly lost its magic over time.

In this age of constant connectivity, where everything is interconnected, paradoxically, we are distant from everything: we take it all for granted, accessible, instant. Thus, we turn a magnificent work of art, conceived and crafted by the greatest minds and most skillful hands, into a simple tool devoid of soul - a means to get from one point to another. The automobile remains a passion, an emotion, an art for those who collect them and those tasked with "bringing them back to life." A passion that only those "in this field" can fully understand. Or, as Mauro Prampolini, mechanic to Enzo Ferrari and Giotto Bizzarrini, would call it, "a disease." Behind every automobile, there's much more than just an engine, a body, or four wheels. There's a soul, created by skilled hands that designed, built, and brought it to life. Behind every car is the genius of someone who imagined something that didn't exist before; the ingenuity of those who turned that vision into reality, and the passion of those

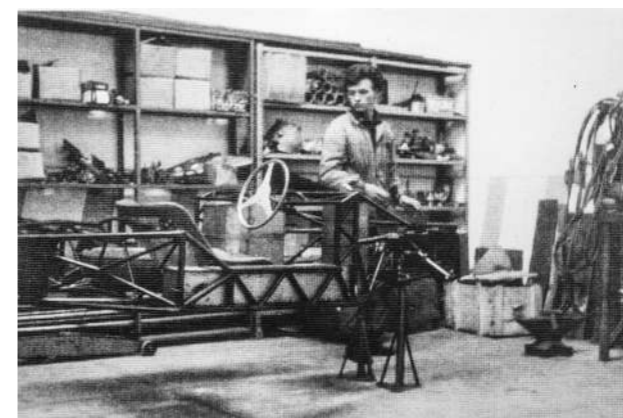
who perfected that work over time to make it last. This knowledge, this expertise, however, is at risk of being lost. And we cannot afford that!

Three generations after the fall of the Roman Empire, no one knew who had built the roads... Do we really want to give up on knowledge, on craftsmanship, on the passing down of skills from one generation to the next? Today we live in a world where everything is recorded, cataloged, digitized. And yet, the knowledge passed down from skilled hands - from generations of artisans and mechanics - isn't something we can find in a file or download from the internet. It's a living knowledge, found only in the hands and hearts of people who, with dedication and patience, have dedicated their lives to building a legacy that today we risk no longer listening to. These people have invested their time, making it, in the words of philosopher Byung-Chul Han, "a solid home, not a flowing stream." They've created a ritual, "that which makes being-in-the-world a being-at-home." So, do we want to keep being swept along by the rush of time, or do we want to start inhabiting it with awareness, respect, and meaningful connections through the Art of Restoration? Losing all this would mean losing a piece of ourselves, a piece of our history, of our culture. It would mean allowing cars to become purely commercial products, designed and built to meet market demands rather than to serve people. Allowing this to happen means losing the drive to create something unique, something special; something made for the simple pleasure of



conoscere, al saper fare, al passaggio di consegne, a quelle mani che si incrociano di generazione in generazione?

Oggi viviamo in un mondo in cui ogni cosa viene registrata, catalogata, digitalizzata. Eppure, quel sapere tramandato da mani esperte, da generazioni di artigiani e meccanici, non lo troviamo in un file, non lo possiamo scaricare da Internet. È un sapere vivo, che si trova solo nelle mani e nei cuori di persone che, con dedizione e pazienza, hanno dedicato la loro vita a costruire la leggenda, ma che oggi rischiamo di non ascoltare più. Loro che hanno investito il loro tempo, rendendolo, parafrasando il filosofo Byung Chul



creating something difficult. Have we really decided to let value fade away? To let all this be lost in the name of convenience? Think of the Maranello prancing horse or the Milanese biscione from long ago what they once represented. True icons, status symbols. But we don't even need to mention the most famous brands; even a small utility car left its mark on history. The Fiat 500, an icon that still represents Italy around the world, carries a story of rebirth, the economic boom, and a transforming society. The automobile entered mass culture, and everyone could now own one. People weren't just moving physically; they were broadening their mental horizons. The car was the means that allowed entire generations to see beyond their neighborhood, to explore new places, to open their minds. Like the little car from Turin, there's an endless parade of cars that have etched our past with their shapes, their uniqueness, and the stories they've helped us live.

Preserving this history, this knowledge, is our responsibility.

We cannot allow it all to be lost. The memory of the past is a flame we must keep alive, and the automobile is one of the ways we can do this. Passing down heritage isn't just about data; it's about passion, respect for those who came before us, and the desire to keep learning, improving, and innovating. To do so, we need to look back, to question the perfect simulations and precise calculations of computers, and to revive the old techniques and knowledge from those who built all of this. Dust off the old tools they used, and have them teach us how to work with them. Let them show us how to shape forms to bring out beauty, because the automobile is not just a functional object. It's a sculpture, a work of art in motion. And not only in design; even the mechanics have a hidden beauty, made of precision, of harmony among the parts. When we look at a vintage car, we're admiring not just a machine,



Han "una casa solida e non un flusso trascinate", generando un rito, "ciò che fa dell'essere nel mondo un essere a casa". Vogliamo dunque continuare a lasciarci trascinare da un tempo che precipita, o vogliamo ricominciare ad abitarlo con consapevolezza, rispetto e relazioni significative attraverso l'Arte del Restauro? Perdere tutto questo significherebbe perdere un pezzo di noi, un pezzo della nostra storia, della nostra cultura. Lasciare che le auto diventino un prodotto puramente commerciale. Un oggetto pensato e costruito per essere conforme al mercato e non alle persone. Lasciando che questo accada stiamo perdendo quella spinta a realizzare qualcosa di unico, qualcosa di speciale; qualcosa che si fa per il semplice gusto che sia difficile da fare. Abbiamo deciso davvero di lasciare che il valore svanisca? Che tutto questo vada perso in nome della comodità? Pensate ad esempio al cavallino di Maranello, o al Biscione di Milano una volta, a cosa rappresentavano. Delle vere e proprie icone, degli status symbol. Ma senza stare a scomodare i nomi più blasonati; è bastata una piccola utilitaria per lasciare il segno nella storia. La Fiat 500, anche lei un'icona che rappresenta ancora oggi l'Italia nel mondo. Ma dietro c'è anche una storia di rinascita, del boom economico, di una società che si trasforma. L'automobile era entrata nella cultura di massa, tutti ora potevano averne una. Le persone non si spostavano solo fisicamente, ma ampliavano i loro orizzonti mentali. L'auto è stata il mezzo che ha permesso a intere generazioni di vedere oltre il proprio quartiere, di esplorare nuovi luoghi, di aprire la propria mente. Come la piccola di Torino, c'è una sfilza infinita di auto che hanno inciso il nostro passato con le loro forme, le loro peculiarità, le storie che ci hanno fatto vivere. Preservare questa storia, questa sapienza, è nostra responsabilità. Non possiamo permettere che tutto questo vada perduto. La memoria del passato è una fiamma che dobbiamo continuare a far brillare, e l'automobile è uno dei mezzi attraverso cui possiamo farlo. Il trasferimento del patrimonio non è solo una questione di dati, è una questione di passione, di rispetto per chi ci ha preceduto, di voglia di continuare a imparare, a migliorare, a innovare. E per farlo bisogna tornare indietro, mettere in dubbio le simulazioni perfette e calcoli eccellenti dei computer e ripescare le vecchie tecniche e gli antichi saperi da quei personaggi che hanno costruito tutto ciò. Rispolverare i vecchi strumenti che usavano e farci insegnare come farli lavorare. Farci vedere come modellare le forme per far venire fuori la bellezza, perché l'automobile non è solo un oggetto funzionale. È una scultura, un'opera d'arte in movimento. E non solo nel design: anche la meccanica ha una sua bellezza nascosta, fatta di precisione, di armonia tra le parti. Quando guardiamo un'auto d'epoca, stiamo ammirando

but the result of years of experience, refinement, and dedication. However, over the years, all this is slowly being lost. In the name of technology, in the name of progress, of industrialization. Robots are taking the place of human hands. It's no longer passion shaping things, but simple electricity. Today, often, a computer is enough to diagnose and fix a problem. But there was a time when everything depended on the skill and sensitivity of mechanics. People like Mauro Prampolini, who, with his hands, brought engines to life. An extraordinary craftsman who could "feel" the car, who could understand what was wrong just by listening to the sound of the engine or observing a small detail. He knew how to get those cars back on the road, how to breathe life into them when they seemed lost. And this skill, this knowledge, is something we cannot afford to lose. Because unfortunately, on vintage cars, you can't find faults with a computer. The only way is to "talk" to the car and ask what's wrong, and no computer knows how to do that. Today we must strive to become that world-renowned excellence everyone admired, the spirit of enterprise that distinguished us. Put aside the numbers and rationality and get back to "making gloves for flies."

Ironfox srl

Every car has a story. We tell it. This is the approach of Ironfox towards vintage

cars, with personalized services for collectors and enthusiasts, consulting for collection development, and an Academy dedicated to the art of restoration. This is the vision of its founder and CEO, Marco Genovesi, an entrepreneur in the automotive industry and a collector, who aligns his business goals with those of knowledge sharing and education through multimedia productions. Multimedia Productions Video testimonials, book trailers, and emotional videos guide enthusiasts and collectors through the heritage of the automotive world, with stories expertly narrated by Marco Genovesi, who brings his dual passions as a collector and actor trained at the Accademia Artisti to life. His productions are characterized by emotion, passion, and automotive history, including one accompanying the book "Mauro Prampolini: The Art of Mechanics with Ferrari and Bizzarrini" which will be showcased at the Piaggio Museum in Pontedera from November 21 to December 9, 2024, along with an exhibition of items related to vintage car restoration.

From Ferrari BB to Formula Kart, the Art of the Automobile

The art of mechanics combines with the art of restoration to "rebirth" automobiles and with them a part of automotive history. A passing of the torch, a transfer

non solo una macchina, ma il risultato di anni di esperienza, di perfezionamento, di dedizione. Con gli anni però tutto ciò si sta piano piano perdendo. In nome della tecnologia, in nome del progresso, dell'industrializzazione. I robot stanno prendendo il posto delle mani. Non è più la passione a modellare le cose ma la semplice elettricità.

Oggi, spesso, basta un computer per diagnosticare e riparare un guasto. Ma c'era un tempo in cui tutto dipendeva dall'abilità e dalla sensibilità dei meccanici. Persone come Mauro Prampolini, che, con le sue mani, dava vita a quei motori. Un artigiano straordinario, capace di 'sentire' la macchina, di capire cosa non andava solo ascoltando il suono del motore o osservando un piccolo dettaglio. Lui sapeva come rimettere in funzione quelle vetture, come ridare loro vita quando sembravano perdute. E questo saper fare, questa conoscenza, è qualcosa che non possiamo permetterci di perdere. Perché purtroppo sulle auto d'epoca non si possono trovare gli errori con un computer. L'unico modo è dialogare con la macchina, e chiedergli qual'è il problema, e questa cosa nessun computer la sa fare. Oggi dobbiamo cercare di tornare a essere quell'eccellenza mondiale che tutti ci invidiavano, quello spirito di intraprendenza che ci contraddistingueva. Mettere da parte i numeri e la razionalità e tornare a fare "i guanti alle mosche".

Ironfox srl

Ogni auto ha una storia. Noi la raccontiamo. Nasce da questa visione l'approccio di Ironfox al mondo delle auto d'epoca con servizi personalizzati per collezionisti e appassionati, consulenze per la realizzazione di collezioni e una Academy dedicata all'arte del restauro. Questa la visione del suo fondatore e CEO, Marco Genovesi, imprenditore nell'automotive e collezionista, che affianca gli obiettivi di business a quelli di divulgazione e trasferimento della conoscenza, attraverso produzioni multimediali.

Le produzioni multimediali

Video testimonianze, booktrailer, video emozionali accompagnano appassionati e collezionisti alla scoperta dell'heritage dell'automotive, attraverso storie e racconti sapientemente narrati da Marco Genovesi, nella duplice veste di collezionista e attore, diplomatosi all'Accademia Artisti. Unendo così le sue due più grandi passioni: le automobili e il cinema. Emozione, passione e patrimonio storico automobilistico gli

of knowledge through that "doing" which preserves ancient secrets made of experimentation, mistakes, and achievements. As a testament to this, the Ferrari BB will be on display, a turning point for the prancing horse brand. "Never before had the cart gone before the horse!"; this one changed even Enzo Ferrari's mind: it was, in fact, the first street car from Maranello to mount the engine in a mid-rear configuration instead of a front-central one. And the "Formolino," the link between formula and kart racing, came to life in the late 1960s and 1970s, designed to help young drivers transition to more powerful cars, like those in Formula 1. It eased this transition, given the power and completely different behavior between the two classes. Furthermore, there will be a selection of elements that most characterize the vintage car world icon objects that manage to convey the passion and precision once sought after, items that, in their extreme complexity or striking simplicity, still evoke incredible emotions, the same as those who once designed and built them.

of knowledge through that "doing" which preserves ancient secrets made of experimentation, mistakes, and achievements. As a testament to this, the Ferrari BB will be on display, a turning point for the prancing horse brand. "Never before had the cart gone before the horse!"; this one changed even Enzo Ferrari's mind: it was, in fact, the first street car from Maranello to mount the engine in a mid-rear configuration instead of a front-central one. And the "Formolino," the link between formula and kart racing, came to life in the late 1960s and 1970s, designed to help young drivers transition to more powerful cars, like those in Formula 1. It eased this transition, given the power and completely different behavior between the two classes. Furthermore, there will be a selection of elements that most characterize the vintage car world icon objects that manage to convey the passion and precision once sought after, items that, in their extreme complexity or striking simplicity, still evoke incredible emotions, the same as those who once designed and built them.

Alfa Romeo Emblem:

A red thread that connects our times with much earlier ones. From the 1930s to today, Alfa Romeo has always featured this distinctive mark, this "badge" on the front of the car. A primordial state of "family feeling" that today's manufacturers try to give their cars.

Pair of WEBER Carburetors:

The carburetor is one of those "magical pieces" that make up the vintage car world. You can still find it somewhere today, in very "simple" mechanical systems, like small engines or lawnmowers, but it has long disappeared from cars, replaced by fuel injection. The carburetor was the piece that prepared the air-fuel mixture to send into the engine, transforming it into horsepower. While progress has brought significant improvements to this technology, innovation has taken away one of the most beloved parts for fans of this world. Difficult to tune, it had to be adjusted like the finest instrument, but once everything was in place, it could make engines sing magnificent notes...

Borrani Wire-Spoke Wheel:

A piece that screams "VINTAGE CAR" from every angle. Today, we are used to seeing this type of wheel on bicycles or some motorcycles, but there was a time when the tire sizes of cars were close to those of bicycles and motorcycles, and these were an unmistakable sign of elegance and exclusivity. Polished to a shine, they could captivate everyone's gaze, like a glittering lure. Here we also see one of our global excellences, envied worldwide. Borrani was, in fact, one of the world leaders in wire-spoke wheels.

Autobianchi Bianchina Dashboard:

Let's start by saying that if every



ingredienti principali che caratterizzano le produzioni, tra cui quella dedicata ad accompagnare il volume "Mauro Prampolini: l'Arte della meccanica con Ferrari e Bizzarrini" proiettata all'interno del Cave del Museo Piaggio di Pontedera dal 21 novembre al 9 dicembre 2024, accompagnata da una mostra di oggetti legati a mondo del restauro auto d'epoca.

La mostra "L'Arte del restauro" Iron Fox Garage, Officina di restauro auto d'epoca

Dalla Ferrari BB al Formula Kart, l'Arte dell'automobile

L'arte della meccanica si unisce all'arte del restauro per fare "rinascere" le automobili e con esse una parte della storia automobilistica. Un passaggio di consegne, un trasferimento di conoscenza attraverso quel "fare" che custodisce antichi segreti fatti di sperimentazione, errori, conquiste. A testimonianza di ciò in mostra la Ferrari BB, un punto di svolta per la casa del cavallino. "Non si è mai visto il carro davanti ai buoi!"; questa invece ha fatto cambiare idea anche a Enzo Ferrari, è infatti la prima vettura, stradale, di maranello che montava il motore non più in configurazione motore anteriore-centrale, ma mettendolo dietro, avendo così una acchina con motore posteriore-centrale. invertendo così il carro e i buoi. E il "Formolino", l'anello di congiunzione tra la formula e il kart. Nasce a cavallo tra gli anni '60 e '70, ed era studiato per accompagnare i ragazzi, che ormai non stavano più sul kart, alle auto di potenza maggiore, come quello che poteva essere una Formula 1. Aiutandoli così a rendere questo passaggio un po' meno complesso, date le potenze e i comportamenti completamente diversi tra le due classi.

Inoltre sarà possibile vedere una selezione di quelli che sono alcuni degli elementi che più caratterizzano il mondo delle auto d'epoca, oggetti iconici che riescono a tramettere la passione e la precisione che una volta si voleva ricercare, degli oggetti che nella loro estrema complessità o disamante semplicità riescono a suscitare, ancora oggi, emozioni incredibili, le stesse, di chi a suo tempo, li ha disegnati e costruiti.

Scudetto Alfa Romeo:

Un filo rosso che collega i nostri tempi ad altri molto più indietro. Dagli anni 30 fino ad oggi infatti, le Alfa Romeo, hanno sempre avuto questo loro tratto distintivo, questo "fregio" davanti alla macchina. Uno stato primordiale del "Family Feeling" che oggi le case costruttrici provano a dare alle proprie auto.

Coppia di Carburatori WEBER

Il carburatore è uno di quei "pezzi magici" che compongono il mondo delle auto d'epoca. Ancora oggi lo si può ritrovare da qualche parte, in sistemi meccanici molto "semplici", come possono esserlo alcuni motorini, o dei tagliaerba, ma sulle automobili è sparito da tempo, facendo posto all'iniezione. Il carburatore è quel pezzo che si occupava di preparare la miscela di aria e benzina per mandarla dentro al motore, facendola trasformare da quest'ultimo in cavalli. Per quanto qui il progresso abbia portato non poche migliorie a questa tecnologia, l'innovazione ci ha tolto uno dei pezzi più amati dagli appassionati di questo mondo. Difficile da regolare, va accordato come se fosse il migliore degli strumenti, ma una volta che tutto è al posto giusto, riesce a far cantare note magnifiche ai motori...

Ruota a raggi Borrani

Un pezzo che grida "AUTO D'EPOCA" da tutti i lati. Oggi siamo abituati a vedere questo tipo di ruote sulle biciclette o su qualche moto, ma un tempo, quando appunto, le dimensioni degli pneumatici delle auto erano vicine a quelle delle biciclette e delle moto, questi erano un segno indistinguibile di eleganza, di esclusività, tirati bene a lucido riuscivano a incantare lo sguardo di tutti, come uno specchietto per le allodole. Inoltre, qui possiamo vedere anche una di quelle che erano le nostre eccellenze, inviate da tutto il mondo. Borrani infatti, era uno dei leader mondiali nella realizzazione di ruote a Raggi.



day, when you got into the car, you saw this, things weren't going too badly... unless your name was Ugo. That aside, it's amazing how, in its simplicity, it managed to give you a clear view of everything you needed to monitor while using your car daily. Today, instead of gauges and warning lights, we place larger and larger screens that provide more and more information, only to distract the driver...

Nardi Steering Wheel

Each Nardi steering wheel tells a story of legendary cars and racing circuits. It was often mounted on prestigious sports cars like Ferrari, Maserati, and in this case, Alfa Romeo. A symbol of timeless style and an automotive culture that

viewed the steering wheel not only as a tool but as a connection between driver and machine. Even today, its design is highly sought after by enthusiasts to restore the authenticity and refinement of that era to vintage cars. This steering wheel combines artisanal quality with exceptional performance. Crafted from fine wood and hand-finished, the Nardi steering wheel became a favorite among drivers and enthusiasts for its perfect grip and unmistakable style.

Mauro Prampolini, the art of mechanics with Ferrari and Bizzarrini by Marco Genovesi, Skira Editore

The story of Mauro Prampolini, a master mechanic, who stood

Cruschetto Autobuanchi Bianchina

Partiamo col dire che all'epoca se tutti i giorni, quando salivi in auto, vedevi questo, le cose non ti andavano così male... sempre che tu non ti chiamassi Ugo. Detto questo, è sorprendente come nella sua semplicità riesca a farti avere sottocchio tutto quello che devi controllare mentre usi tutti i giorni la tua auto. Oggi invece, al posto delle lancette e delle spie, mettiamo schermi sempre più grandi che ci forniscono sempre più informazioni, utili solo a distrarre chi guida...

Volante Nardi

Ogni volante Nardi racconta una storia di auto leggendarie e di circuiti di gara. Era spesso montato su vetture sportive di prestigio, come Ferrari e Maserati, o con in questo caso, Alfa Romeo. Simbolo di uno stile intramontabile e di una cultura automobilistica che vedeva nel volante non solo uno strumento, ma una connessione tra pilota e macchina. Ancora oggi, il suo design è ricercato dagli appassionati per restituire alle auto d'epoca l'autenticità e la raffinatezza di quel periodo. Questo volante unisce qualità artigianale a prestazioni eccezionali. Costruito in legno pregiato e rifinito a mano, il volante Nardi è diventato il preferito dai piloti e dagli appassionati per la sua perfetta impugnatura e il suo stile inconfondibile.

Mauro Prampolini, l'arte della meccanica con Ferrari e Bizzarrini di Marco Genovesi, Skira Editore

La storia di Mauro Prampolini, artigiano meccanico, protagonista al fianco di Enzo Ferrari e Giotto Bizzarrini dell'epoca d'oro dell'automobilismo italiano, diventa un libro: pagine fondamentali della storia dell'automobilismo, dalla creazione della Papera, la "mamma" della Ferrari 250 GTO, la Ferrari Breadvan, alla Bizzarrini 5300 GT, passando anche attraverso ISO e Lamborghini. Una vita di corsa, al fianco di piloti come Manuel Fangio, Stirling Moss, Willy Mairesse e tanti altri. La voce narrante è quella di Marco Genovesi, imprenditore nel settore dell'automotive e restauro auto d'epoca, e collezionista, che ha ereditato la passione per i motori proprio grazie a Mauro, che gli ha trasmesso non solo la tecnica, ma anche il rispetto per la tradizione. "Dietro ogni auto c'è il genio di chi ha immaginato qualcosa che prima non esisteva, l'ingegno di chi ha trasformato quella visione in realtà, e la passione di chi, giorno dopo giorno, ha perfezionato quel lavoro per farlo durare nel tempo. Questa conoscenza, questa sapienza rischiamo di perderla". Il volume verrà presentato in anteprima al Museo Piaggio di Pontedera, nell'ambito del progetto Creativity il 3 dicembre 2024 ore 11:00.

Foto storiche cortesia Archivio Prampolini / foto crediti: William Carrer

alongside Enzo Ferrari and Giotto Bizzarrini during the golden age of Italian motorsport, becomes a book: fundamental pages in the history of motorsport, from the creation of the Papera, the "mother" of the Ferrari 250 GTO, the Ferrari Breadvan, to the Bizzarrini 5300 GT, also including ISO and Lamborghini. A life of racing, alongside drivers such as Manuel Fangio, Stirling Moss, Willy Mairesse, and many others. The narrative voice is that of Marco Genovesi, an entrepreneur in the automotive and vintage car restoration sector, and a collector

who inherited his passion for engines from Mauro, who passed on not only technical skills but also a respect for tradition. "Behind every car is the genius of someone who imagined something that did not exist before, the ingenuity of those who turned that vision into reality, and the passion of those who, day by day, perfected that work to make it last over time. This knowledge, this wisdom, we risk losing."

The volume will be previewed at the Piaggio Museum in Pontedera as part of the Creativity project on





STUDENTS PROJECTS

Una raccolta di progetti, una
raccolta di ispirazioni, visioni,
proposte. Ricerca e innovazione
nel contributo degli studenti

*A compilation of projects, a
collection of inspirations, visions,
proposals. Research and innovation
in student contributions*

Reviva

Ricordi tangibili

A cura di / Written by
Silvia Masetti
Vice direttrice ISIA di Firenze



Tesi di Diploma Accademico di Il Livello in Design del Prodotto Industriale e dei Sistemi. ISIA Firenze - Istituto Superiore per le industrie Artistiche. Il progetto di tesi si focalizza sulla progettazione di dispositivi terapeutici destinati a individui affetti da demenza, con l'obiettivo di migliorare la loro qualità di vita attraverso un design empatico e centrato sull'utente.

La ricerca si basa su un'analisi approfondita della malattia, delle terapie esistenti e dei prodotti attualmente disponibili sul mercato, per poi esplorare il potenziale terapeutico dei ricordi più remoti e come questi possano influenzare positivamente la percezione e il benessere psicofisico degli utenti. Centrale nello sviluppo del processo è stata l'analisi retrospettiva delle epoche passate, in particolare degli anni '50 e '60, che rappresentano gli anni dell'infanzia e della giovinezza del target di riferimento, ossia persone oggi anziane ed affette da demenza. La tesi parte dal presupposto che i ricordi legati a quegli anni siano particolarmente resistenti al tempo e possano essere utilizzati come strumenti terapeutici efficaci. L'indagine storica ha permesso di identificare oggetti del passato, come dispositivi meccanici ed elettromeccanici, che erano parte integrante della vita quotidiana in quegli anni e che, se riproposti in un quadro terapeutico, possono evocare sentimenti di familiarità.

Il progetto propone due dispositivi terapeutici, chiamati Reviva '50 e Reviva '60, che richiamano l'estetica e le funzionalità degli oggetti del passato e sono pensati per stimolare i sensi e risvegliare emozioni legate a periodi significativi della vita degli utenti. Il processo inizia con un familiare che seleziona o crea una foto o un video per il proprio parente, carica i contenuti richiesti attraverso un'app dedicata e registra un messaggio vocale che descrive l'immagine o il video. La cartolina viene poi stampata con un codice di lettura per la riproduzione dell'audio e/o del video e viene ritirata dal caregiver che la consegna alla persona affetta da demenza. Quando Reviva

Studentessa / Student: Federica Sani
Relatore / Speaker: Simone Paternich
Correlatori interni / Internal co-rapporteurs: Francesca Polacci, Francesco Bonomi, Andrea Moscardini
Correlatore esterno / External co-rapporteur: Lorenzo Vitagliano

Reviva - Tangible memories

The thesis project focuses on the design of therapeutic devices for individuals with dementia, with the aim of improving their quality of life through empathic and user-centered design. 2nd Level Academic Diploma Thesis in Industrial Product and Systems Design. ISIA Florence - Higher Institute for Artistic Industries. The research is based on an in-depth analysis of the disease, existing therapies, and products currently available on the market, and then explores the therapeutic potential of remote memories and how they can positively influence users' perception and psychophysical well-being. Central to the development of the process was a retrospective analysis of past eras, particularly the 1950s and 1960s, which represent the childhood and youth years of the target audience, i.e., people

who are now elderly and have dementia. The thesis assumes that memories related to those years are particularly resistant to time and can be used as effective therapeutic tools. Historical investigation has identified objects from the past, such as mechanical and electromechanical devices, that were an integral part of daily life in those years and that, when repurposed in a therapeutic framework, can evoke feelings of familiarity. The project proposes two therapeutic devices, called Reviva '50 and Reviva '60, which recall the aesthetics and functionality of objects from the past and are designed to stimulate the senses and awaken emotions related to significant periods in users' lives. The process begins with a family member selecting or creating a photo or video for their relative, uploading the requested content through a dedicated app,

interagisce con la cartolina, il dispositivo riconosce il codice e attiva lo squillo, invitando il paziente a sollevare la cornetta per ascoltare la registrazione e visualizzare l'immagine associata. L'audio può essere riascoltato ruotando una ghiera rotante e il dispositivo interrompe la riproduzione audio nel momento in cui viene abbassata la cornetta. La cartolina può essere conservata per essere riutilizzata in futuro, così che i ricordi diventino esperienze sensoriali immediate e accessibili. Ascoltare la voce dei propri cari attraverso le tracce audio caricate, trasforma il contatto differito con la famiglia in un momento di connessione e conforto, perché non solo stimola i sensi e risveglia emozioni legate a periodi significativi della vita, ma riduce anche stress e ansia.

L'elemento innovativo del progetto risiede nella combinazione di morfologie e interfacce fisiche che si ispirano al passato e garantiscono semplicità e intuitività, conferendo un senso di sicurezza attraverso l'evocazione di ricordi familiari. Particolare attenzione è stata posta all'importanza dell'estetica che si connette e stimola la memoria storica degli utenti, migliorando la loro esperienza d'uso e facilitando la comprensione delle funzionalità del dispositivo. Dal punto di vista dell'innovazione, la tesi si distingue per l'approccio empatico che guida l'intero processo di progettazione, proponendo una visione integrata in cui la memoria, le emozioni e l'interazione con l'oggetto giocano un ruolo centrale e inserendosi in modo coerente nell'ambito delle sfide legate alla bassa natalità e all'invecchiamento della popolazione. Il progetto mira a creare dispositivi terapeutici che siano non solo funzionali ed esteticamente gradevoli, ma anche profondamente radicati nell'esperienza umana, capaci di rispondere ai bisogni emotivi delle persone anziane affette da demenza. Questo approccio migliora il benessere psicofisico degli utenti ed offre nuovi spunti per affrontare le crescenti necessità di assistenza derivanti dall'invecchiamento della popolazione.

and recording a voice message describing the image or video. The postcard is then printed with a read code to play the audio and/or video and is picked up by the caregiver who gives it to the person with dementia. When Reviva interacts with the postcard, the device recognizes the code and activates the ringer, inviting the patient to lift the handset to listen to the recording and view the associated image. The audio can be replayed by turning a rotary bezel, and the device stops audio playback the moment the handset is lowered. The card can be stored for reuse in the future so that memories become immediate and accessible sensory experiences. Listening to the voices of loved ones through uploaded audio tracks transforms deferred contact with family into a moment of connection and comfort, because it not only stimulates the senses and awakens emotions related to significant periods of life, but also reduces stress and anxiety. The innovative element of the design lies in the combination of morphologies and physical interfaces that are inspired

by the past and ensure simplicity and intuitiveness, providing a sense of security through the evocation of familiar memories. Particular attention was paid to the importance of aesthetics that connect with and stimulate users' historical memory, enhancing their user experience and facilitating understanding of the device's functionality. From the point of view of innovation, the thesis stands out for the empathic approach that guides the entire design process, proposing an integrated vision in which memory, emotions and interaction with the object play a central role and fitting coherently within the context of the challenges related to low birth rate and aging population. The project aims to create therapeutic devices that are not only functional and aesthetically pleasing, but also deeply rooted in human experience, capable of meeting the emotional needs of older people with dementia. This approach improves users' psychological and physical well-being and offers new insights into addressing the growing care needs resulting from the aging population.

NOF4

Carattere senza ragione

A cura di / Written by
Silvia Masetti
Vice direttrice ISIA di Firenze

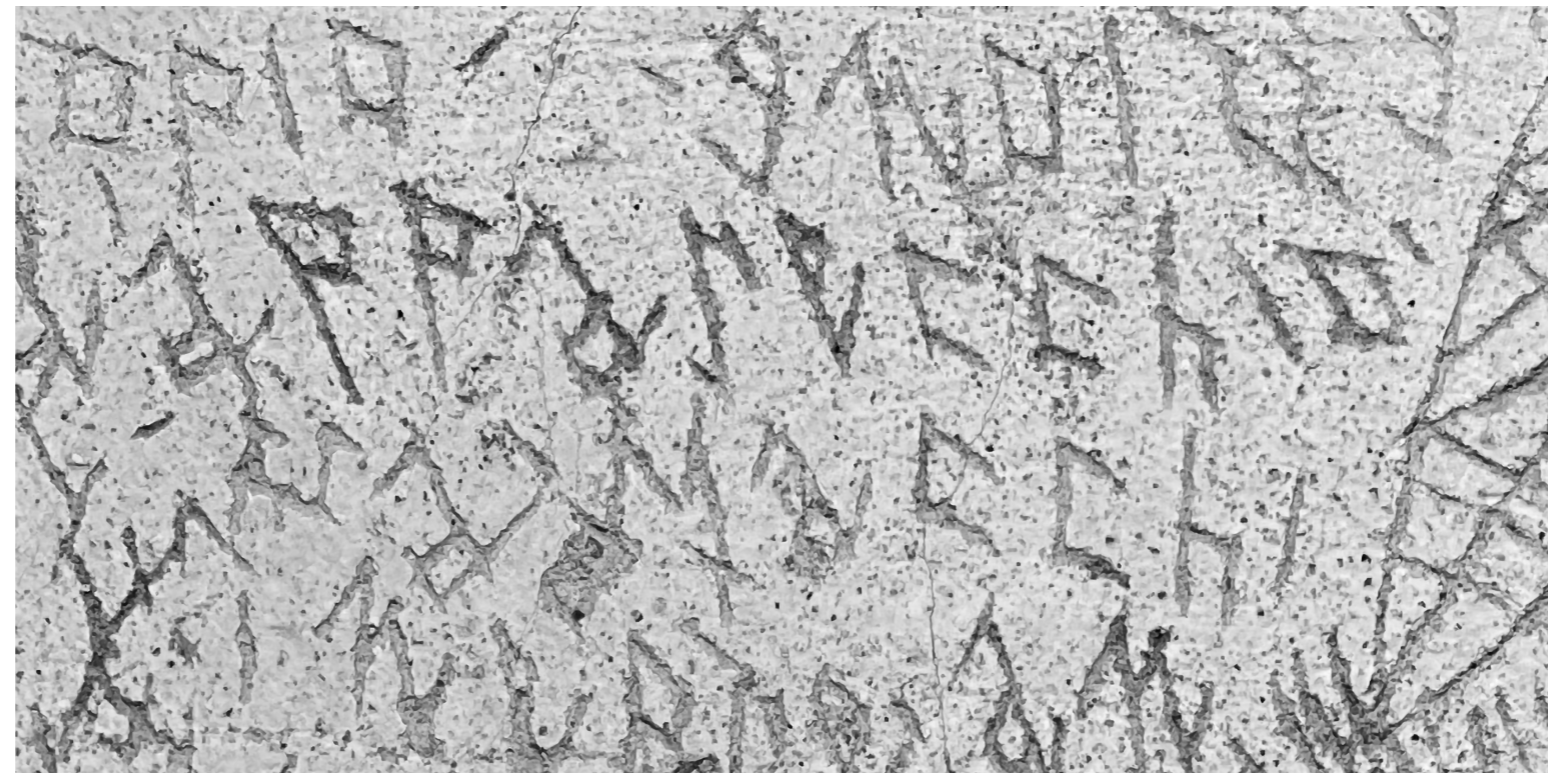
Studentesse / Students: Asia Degli Innocenti, Doris Mancini
Relatrice / Supervisor: Francesca Polacci
Correlatori interni / Internal co-rapporteurs: Marco Romano,
Eva Francioli

Tesi di Diploma Accademico di I Livello in Design
ISIA Firenze - Istituto Superiore per le industrie Artistiche

La tesi tratta della progettazione e realizzazione di una display font basata sui graffiti di Fernando Oreste Nannetti (1958-1994), internato dell'Ospedale Psichiatrico di Volterra e oggi considerato un artista dell'Art Brut. Nannetti, durante la sua permanenza nell'istituto toscano, ha inciso per nove anni le pareti della struttura con la fibbia del suo gilet, dando vita ad un grande murales, una sorta di "libro" di pietra di oltre 60 metri, oggi tuttavia deteriorato dal tempo e dall'incuria.

Il progetto unisce due idee iniziali: realizzare un carattere tipografico e riscoprire l'opera di Nannetti, che ha perso visibilità a causa della ridotta comunicazione e del deterioramento dei graffiti. L'obiettivo principale è rinnovare l'interesse per l'opera di Nannetti e utilizzare la font come mezzo contemporaneo per questo scopo. Il progetto è innovativo nel campo del Type Design poiché si basa su graffiti, a differenza dei manoscritti storici solitamente usati per i revival font. Un tratto distintivo della font è l'integrazione di elementi semantici dell'opera originale, mantenendo al contempo un equilibrio tra forma e contenuto. Il progetto prende avvio con un'analisi del contesto storico dei manicomi italiani, della figura dell'internato psichiatrico nella storia della psichiatria italiana, delle diverse architetture e strutture degli istituti, con un focus particolare su quello toscano per collocare i graffiti di Nannetti. Viene successivamente introdotta la figura di Nannetti grazie ad un'analisi della sua vita, del suo essere contemporaneamente internato e artista, e della sua posizione nell'Art Brut. Gli obiettivi della ricerca includono riportare l'attenzione su un'opera semi-sconosciuta con valore storico e artistico, adattare i graffiti a una comunicazione contemporanea e utilizzare gli elementi distintivi dei graffiti come base per la font. L'approccio semiotico è quello che ha guidato la documentazione e l'analisi dei graffiti realizzati dallo stesso Nannetti. Successivamente ha preso avvio la parte progettuale e realizzativa dal disegno dei caratteri in relazione agli obiettivi, la costruzione dei glifi fino all'identificazione dei possibili ambiti applicativi della font.

Il risultato è stato un font completo per l'alfabeto latino sia in versione variabile sia con differenti pesi, che si distingue per il suo intento concettuale e l'estetica brutale, nonché per la sua audacia e

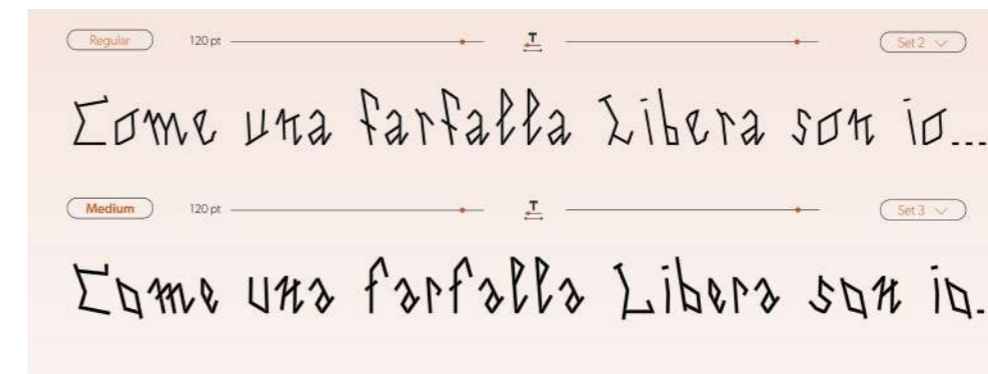


originalità. La scelta di mantenere il ductus originale ha permesso una maggiore flessibilità nell'intervento progettuale, bilanciando la presenza dei tratti distintivi con l'ottimizzazione per la leggibilità. L'introduzione di varianti stilistiche e di pesi differenti ha reso la font versatile e adatta a diversi contesti di utilizzo. L'impiego delle inktrap ha migliorato l'aspetto visivo e ottico della font, garantendo una migliore resa tipografica. In conclusione, pur mantenendo l'autenticità dell'opera di Nannetti, la font si presenta come un equilibrato compromesso tra opera originale e tipografia. In conclusione, la tesi dimostra come i graffiti di Fernando Nannetti possano essere non solo un importante documento storico e culturale, ma anche una fonte di ispirazione per progetti creativi contemporanei. La creazione della font rappresenta un modo innovativo di trasporre alcuni tratti espressivi e contenutistici dell'opera di Nannetti, in modo che possano essere letti anche attraverso supporti contemporanei propri del mondo digitale. Il progetto evidenzia quindi l'importanza di reinterpretare le opere d'arte in un contesto moderno, per trasformarle in qualcosa di nuovo.

NOF4: Character without reason Study, coding and implementation of a display font

First Level Academic Diploma
Thesis in Design. ISIA Firenze
- Higher Institute for Artistic
Industries.

The thesis deals with the design and creation of a display font based on the graffiti of Fernando Oreste Nannetti (1958-1994), an inmate of the Volterra Psychiatric Hospital and today considered an artist of Art Brut. Nannetti, during his stay in the Tuscan institution, etched the walls of the facility for nine years with the buckle of his vest, resulting in a large mural, a



kind of stone "book" more than 60 meters long, now however deteriorated by time and neglect. The project combines two initial ideas: making a typeface and rediscovering Nannetti's work, which has lost visibility due to reduced communication and deteriorating graffiti. The main goal is to renew interest in Nannetti's work and to use the font as a contemporary medium for this purpose. The project is innovative in the field of type design because it is based on graffiti, unlike the historical manuscripts usually used for font revivals. A hallmark of the font is the integration of semantic elements from the original work while maintaining a balance between form and content. The project begins with an analysis of the historical context of Italian asylums, the figure of the psychiatric interne in the history of Italian psychiatry, and the different architectures and structures of the institutions, with

a particular focus on the Tuscan one to place Nannetti's graffiti. The figure of Nannetti is subsequently introduced through an analysis of his life, his being simultaneously an inmate and an artist, and his position in Art Brut. The objectives of the research include bringing attention to a semi-unknown work with historical and artistic value, adapting graffiti to contemporary communication, and using the distinctive elements of graffiti as the basis for the font. The semiotic approach is what guided the documentation and analysis of the graffiti made by Nannetti himself. Then began the design and implementation part from the design of the characters in relation to the objectives, the construction of the glyphs to the identification of the possible application areas of the font. The result was a complete font for the Latin alphabet both in variable versions and with different weights, which stands out for its conceptual intent and brutal aesthetics, as well as for its boldness and originality. The decision to retain the original ductus allowed for greater flexibility in the design intervention, balancing the presence of the distinctive features with optimization for readability. The introduction of stylistic variations and different weights made the font versatile and suitable for different contexts of use. The use of inktraps has improved the visual and optical appearance of the font, ensuring better typographic performance. In conclusion, while maintaining the authenticity of Nannetti's work, the font is presented as a balanced compromise between original work and typography. In conclusion, the thesis demonstrates how Fernando Nannetti's graffiti can be not only an important historical and cultural document, but also a source of inspiration for projects that are contemporary creative projects. The creation of the font represents an innovative way of transposing some expressive and content traits of Nannetti's work, so that they can be read also through contemporary media peculiar to the digital world. The project highlights therefore the importance of reinterpreting works of art in a modern context, to transform them into something new.

Modartech for Manteco

Fashion Sustainability Award

A cura di / Written by
Istituto Modartech

Un viaggio nell'artigianalità sostenibile e nell'innovazione circolare: nasce così il progetto didattico che ha visto Istituto Modartech collaborare con Manteco, azienda leader nella produzione di filati di lana riciclati e simbolo di eccellenza nel settore tessile. Una partnership, fondata su valori condivisi di sostenibilità, ricerca e innovazione, che ha offerto agli studenti del corso di laurea in Fashion Design l'opportunità di confrontarsi concretamente con il tema della moda responsabile. Il risultato: una capsule collection innovativa, nata dal processo di upcycling, dove capi usati e tessuti ecosostenibili sono stati trasformati in creazioni contemporanee, combinando estetica e funzionalità, reinterpretando capi già esistenti e adottando una combinazione tra sperimentazioni, contaminazioni, materiali e tecniche innovative per raccontare una moda che guarda al futuro.



A journey into sustainable craftsmanship and circular innovation: this is how the educational project was born, thanks to the collaboration between Istituto Modartech and Manteco, a leading company in the production of recycled wool yarns and a symbol of excellence in the textile sector. A partnership, founded on shared values of sustainability, research and innovation, which offered students

of the Fashion Design degree course the opportunity to concretely deal with the topic of responsible fashion. The result: an innovative capsule collection, born from the upcycling process, where used garments and eco-sustainable fabrics have been transformed into contemporary creations, merging aesthetics and functionality, reinterpreting existing garments and adopting a combination of experiments, contaminations, materials and

I progetti sono stati premiati nell'ambito del contest "Fashion Sustainability Award" lanciato da Manteco, valutando non solo lo stile e l'estetica, ma anche la scelta delle materie prime, l'ingegnosità del design e la capacità di trasmettere un messaggio di rispetto per l'ambiente, proponendo soluzioni che allungano il ciclo di vita dei prodotti, riducono l'impatto ambientale e promuovono un consumo responsabile.

La collaborazione tra Istituto Modartech e Manteco ha rappresentato molto più di un progetto creativo per gli studenti: è stata un'importante esperienza di crescita e confronto con una realtà prestigiosa del settore tessile, sottolineando la stretta sinergia tra formazione e mondo aziendale ed inserendoli nell'ampio network di oltre 900 realtà con cui l'Istituto collabora.

Un percorso che riscopre e valorizza le radici della creatività, del territorio e degli antichi saperi artigiani, integrandoli con l'innovazione e la sostenibilità, esprimendo una visione condivisa di un futuro sostenibile.

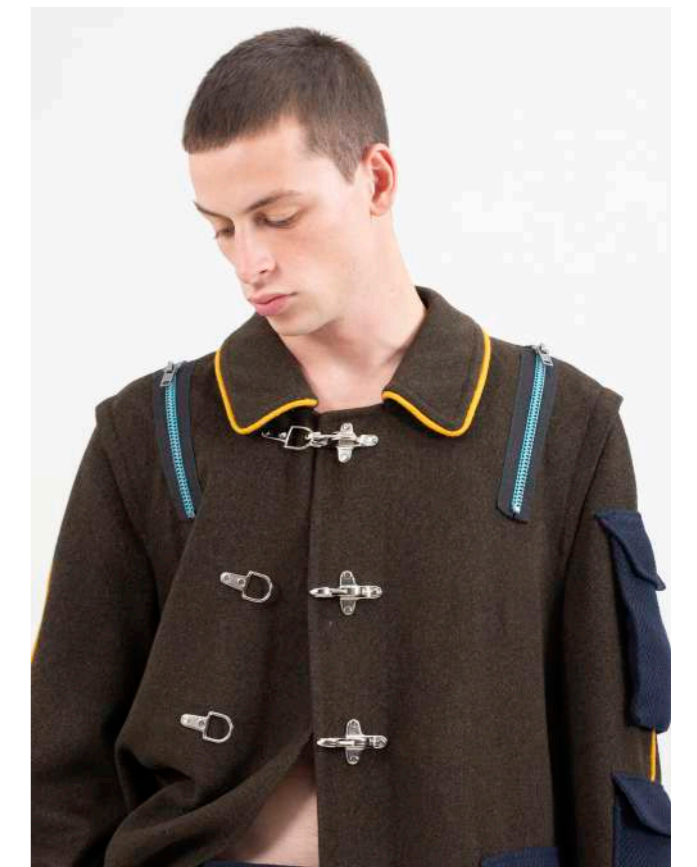
Progetto presentato a Pitti Immagine Uomo – giugno 2024

innovative techniques to talk about fashion that looks to the future. The projects were awarded as part of the "Fashion Sustainability Award" contest launched by Manteco, evaluating not only the style and aesthetics, but also the choice of raw materials, the inventiveness of design and the ability to convey a message of respect for the environment, proposing solutions that extend the life cycle of products, reduce environmental impact and promote responsible consumption. The collaboration between Istituto Modartech and Manteco represented much more than a creative project for the

students: it was an important experience of growth and comparison with a prestigious reality in the textile sector, underlining the close synergy between training and the corporate world and insertion into the large network of over 900 entities with which the Institute collaborates.

A path that rediscovers and enhances the roots of creativity, territory and ancient artisan knowledge, integrating them with innovation and sustainability, expressing a shared vision of a sustainable future.

Project presented at Pitti Immagine Uomo – June 2024



50 Special

A cura di / Written by
Italia 3D Academy



Grazie alla collaborazione tra l'Italia 3D Academy di Pisa, l'Istituto Marconi di Pontedera e il Museo Piaggio, è stato creato un cartone animato tridimensionale intitolato "50 Special", sviluppato con tecnologie innovative e finanziato dal bando "Per Chi Crea" della SIAE. Il progetto si è articolato in sei moduli distinti, ciascuno essenziale per il risultato finale.

Storyboard

Il primo modulo ha previsto la creazione dello storyboard, una rappresentazione grafica che, attraverso sequenze disegnate in ordine cronologico, descriveva le inquadrature del cortometraggio, con l'obiettivo di trasmettere un messaggio chiaro contro il bullismo e l'esclusione sociale. Ogni personaggio è stato definito minuziosamente sia dal punto di vista estetico che caratteriale, per dare profondità alla storia. La sceneggiatura affronta temi delicati come il bullismo scolastico, l'autoaccettazione e il valore dell'amicizia. La protagonista, Aisha, una ragazza timida con una passione per le Vespe, subisce atti di bullismo da parte di cinque compagni. Tuttavia, un evento speciale le permette di trovare il coraggio di essere se stessa. Dopo aver completato la prima bozza, la revisione della sceneggiatura e dello storyboard è stata cruciale per migliorare la narrazione e rendere la storia più incisiva. Questo lavoro ha permesso di sviluppare "50 Special", un'opera che, attraverso l'animazione e il dialogo, tratta argomenti importanti come l'inclusione. Alla fine, Aisha in contrasto al bullismo che subisce, riesce a restaurare una Vespa preziosa, dimostrando a tutti come abbia saputo valorizzare un simbolo della tradizione italiana, insegnando una grande lezione di forza e resilienza.

Modellazione 3D

Per la realizzazione in 3D e la creazione degli ambienti, si è iniziato con una raccolta accurata di documentazione, fotografando gli elementi da ricostruire, come la facciata dell'ITI Marconi, ambientazione di parte del cartone, catturando ogni dettaglio architettonico rilevante. Successivamente, le immagini sono state elaborate tramite software grafici, correggendone la prospettiva ed eliminando elementi di disturbo. Dopo l'editing, è stato impiegato 3D Studio Max, un software di modellazione avanzata, per ricreare la facciata della scuola, includendo tutti i dettagli architettonici. Per la Vespa, si è ricorsi alla fotogrammetria. Grazie alla collaborazione con il Museo Piaggio, sono state scattate immagini della Vespa prescelta e il modello tridimensionale è stato ripulito e ottimizzato con altri software, ricreando con precisione le proporzioni del veicolo iconico. Infine, per la creazione dei personaggi, si è effettuata una scansione dei volti degli studenti che hanno preso parte al progetto utilizzando Meta Human, un software che sfrutta

Thanks to the collaboration between Italia 3D Academy in Pisa, the Marconi Institute in Pontedera, and the Piaggio Museum, a 3D animated short film titled "50 Special" was created, using innovative technologies and funded by the "Per Chi Crea" grant from SIAE. The project was structured into six distinct modules, each essential to achieving the final result

Storyboard

The first module involved the creation of the storyboard, a graphic representation that, through chronologically ordered sequences, described the shots of the short film, with the goal of conveying a clear message against bullying and social exclusion. Each character was meticulously defined, both aesthetically and personality-wise, to give depth to the story. The screenplay addresses delicate topics such as school bullying, self-acceptance, and the value of friendship. The protagonist, Aisha, is a shy girl with a passion for Vespas, who faces bullying from five classmates. However, a special event helps her find the courage to be herself. After completing the first draft, revising the screenplay and storyboard was crucial to improving the narrative and making the story more impactful. This work led to the development of "50 Special," a project that uses animation and dialogue to address important themes like inclusion. In the end, Aisha, in response to the bullying she experiences, manages to restore a valuable Vespa, showing everyone how she has been able to enhance a symbol of Italian

tradition, teaching a powerful lesson in strength and resilience.

3D Modeling

For the 3D creation and environment design, the project started with the careful collection of documentation, photographing the elements to be reconstructed, such as the facade of the ITI Marconi, which is part of the short film's setting, capturing every relevant architectural detail. Subsequently, the images were processed with graphic software to correct the perspective and remove distracting elements. After editing, 3D Studio Max, an advanced modeling software, was used to recreate the school facade, including all architectural details. For the Vespa, photogrammetry was used. Thanks to the collaboration with the Piaggio Museum, images of the selected Vespa were taken, and the 3D model was cleaned and optimized with other software, precisely recreating the proportions of the iconic vehicle. Finally, to create the characters, the students' faces were scanned using Meta Human, a software that leverages artificial intelligence to generate highly realistic characters with unique textures and details. This approach gave the entire project authenticity and engagement.

Dubbing

During the dubbing module, various voice actors took turns in a soundproof room where the character voices were recorded. Following the previously prepared



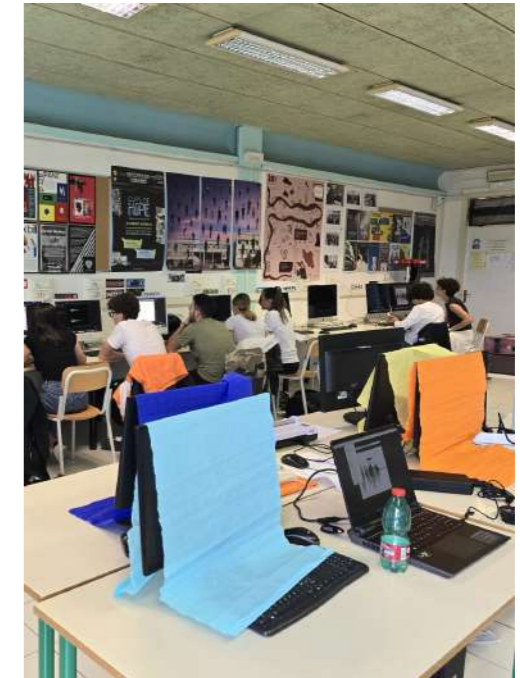
l'intelligenza artificiale per generare personaggi estremamente realistici, con texture e dettagli unici. Questo approccio ha conferito autenticità e coinvolgimento all'intero progetto.

Doppiaggio

Durante il modulo dedicato al doppiaggio, i vari doppiatori si sono alternati in una stanza insonorizzata, dove è stato registrato il doppiaggio dei personaggi. Seguendo il copione preparato in precedenza, gli alunni hanno interpretato le diverse parti, mettendo la giusta enfasi. Attraverso l'uso di vari oggetti di scena, sono stati ricreati anche i rumori di sottofondo, aggiungendo realismo all'animazione. La difficoltà maggiore è stata entrare nei rispettivi personaggi, ma alla fine ogni studente ha superato questa sfida, offrendo una performance autentica.

Motion capture

Durante il modulo di motion capture, sono stati replicati i movimenti dei personaggi, sia a livello corporeo che facciale. Per creare le animazioni, è stata utilizzata una tuta di Motion Capture e un casco dotato di una fotocamera di acquisizione della profondità, che registravano i movimenti del corpo e del volto, trasferendoli poi ai modelli tridimensionali tramite connessioni wireless. L'uso della tuta ha richiesto particolare attenzione nella calibrazione e nella prevenzione di interferenze elettromagnetiche causate da oggetti metallici o dispositivi elettronici vicini. La tuta è dotata di circa venti sensori, ciascuno posizionato in un punto specifico del corpo, capaci di rilevare con precisione i movimenti grazie agli accelerometri interni. Ogni sessione di acquisizione ha previsto diverse pose di calibrazione, necessarie per sincronizzare perfettamente i movimenti dell'attore con quelli del modello 3D, garantendo un'animazione fluida e realistica.



script, the students played different parts, applying the proper emphasis. Using various objects, the background noises were also recreated, adding realism to the animation. The biggest challenge was getting into the characters, but in the end, each student overcame this difficulty, offering an authentic performance.

Motion Capture

During the motion capture module, the characters' movements were replicated, both bodily and facially. To create the animations, a Motion Capture suit and a helmet with a

depth capture camera were used, which recorded the body and facial movements, and then transferred them to the 3D models via wireless connections. The use of the suit required particular attention during calibration and in preventing electromagnetic interference caused by metallic objects or nearby electronic devices. The suit is equipped with about twenty sensors, each placed at a specific point on the body, capable of accurately detecting movements thanks to internal accelerometers. Each capture session involved various calibration



Animazione

Una volta acquisite le animazioni realizzate mediante la tuta di motion capture, sono state sistemate tutte le pose intervenendo su ciascun key frame. In questa fase si è proceduto non solo a sincronizzare le animazioni facciali con quelle corporali, ma sono state sincronizzate anche le animazioni dei vari personaggi, andando così a realizzare i singoli shot. Inoltre sono state realizzate anche le animazioni degli oggetti di scena, come ad esempio la vespa e le varie moto.



Montaggio e post produzione

Il montaggio e la post-produzione sono fasi cruciali nella realizzazione di un video. Il montaggio si occupa dell'assemblaggio delle riprese, scegliendo le migliori scene, aggiungendo transizioni e sincronizzando audio e immagini. È qui che si stabiliscono i tempi di ogni scena, cercando di donare all'opera un ritmo equilibrato e coinvolgente. La post-produzione, invece, rifinisce il video: si correggono i colori, si pulisce l'audio e si migliorano i dettagli per rendere il risultato finale più professionale e gradevole. Questi passaggi sono fondamentali, poiché trasformano un video ordinario in un prodotto capace di catturare l'attenzione dello spettatore.

Per riassumere, è vero che la mentalità e la metodologia differiscono in modo significativo, ma l'esperienza più preziosa è quella di lavorare in gruppo, di ampliare i propri orizzonti, di fare rete, di crescere, di imparare ad accettare le peculiarità culturali dell'altro e di utilizzare la differenza di mentalità a vantaggio del progetto. Consiglio a tutti di fare questa esperienza e di andare incontro alle difficoltà e alle proprie paure. In fondo, sarà il vostro punto di crescita e forse anche qualcosa di più.

poses, necessary to perfectly synchronize the actor's movements with those of the 3D model, ensuring smooth and realistic animation.

Animation

Once the animations captured through the Motion Capture suit were acquired, all the poses were refined by adjusting each keyframe. During this phase, not only were facial animations synchronized with body movements, but the animations of the various characters were also synchronized, resulting in the creation of individual shots. In addition, the animations of the scene objects, such as the Vespa and other motorcycles, were also produced.

Editing and post-production

Editing and post-production are critical stages in video creation. Editing focuses on assembling the footage, selecting the best scenes, adding transitions, and syncing audio and images. This is where the timing of each scene is established, aiming to give the work a balanced and engaging rhythm. Post-production, on the other hand, polishes the video: colors are corrected, audio is cleaned up, and details are refined to make the final result more professional and visually appealing. These steps are crucial as they transform an ordinary video into something that truly captures the viewer's attention.



L'Istituto di BioRobotica in mostra a "Creativity 2024"

Quest'anno l'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna partecipa alla fiera Creativity presentando alcune delle sue ricerche più recenti che combinano tecnologia, scienza, e design. L'esposizione offre ai visitatori la possibilità di scoprire da vicino come nuovi materiali e nuove invenzioni nel settore della meccatronica stiano trasformando il modo dei dispositivi medici e dando nuove prospettive in termini di sostenibilità. A prendere parte alla mostra sono tre laboratori dell'Istituto: il Surface Phenomena and Integrated Systems Lab, dedicato a studiare le interazioni dei materiali con l'ambiente, anche in applicazioni volte alla sostenibilità ambientale e al recupero di energia, il Wearable Robotics Lab, impegnato nello sviluppo di soluzioni robotiche (esoscheletri e protesi) per l'assistenza e la riabilitazione di persone con disabilità motorie; e il Textile Robotics

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

The BioRobotics Institute on display at "Creativity 2024"

This year, the BioRobotics Institute of the Sant'Anna School of Advanced Studies will be participating in the Creativity 2024 fair, showcasing some of its latest research that combines technology, science, and design. The exhibition offers visitors insights on how new materials and innovations in the field of mechatronics are transforming

medical devices and providing new perspectives in terms of sustainability. Three of the Institute's laboratories are taking part in the exhibition: the Surface Phenomena and Integrated Systems Lab, focused on studying material-environment interactions with applications aimed at environmental sustainability and energy recovery; the Wearable Robotics Lab, dedicated to developing robotic solutions (such as exoskeletons

Lab, che esplora l'uso di materiali tessili in sistemi indossabili dove i tessuti assumono un ruolo chiave. Di seguito, vengono illustrati alcuni dettagli sulle tecnologie presentate.

Surface Phenomena and Integrated Systems Lab – Foglie artificiali per la raccolta energetica

Il Surface Phenomena and Integrated Systems Lab dell'Istituto di BioRobotica, guidato dal prof. Fabian Gerd Meder, studia le interazioni dei materiali con il loro "outer world". Alla superficie dei materiali, un punto di contatto e di interazioni, le proprietà cambiano in modo sostanziale. Su scala molecolare, avvengono interazioni chimiche e fisiche distinte che il team sta sfruttando per lo sviluppo di nuovi dispositivi: un focus attuale all'interno del progetto Horizon Europe ERC, EpiC, è generare elettricità utilizzando fenomeni di carica che si verificano naturalmente sulle superfici biologiche, in particolare sulle foglie delle piante. Utilizzando 'foglie artificiali' - progettate per essere montate sulle piante per aumentare la carica elettrica - i movimenti delle foglie nel vento e le gocce di pioggia che colpiscono la superficie possono essere sfruttati, trasformando la pianta in un sistema di raccolta energetica in grado di alimentare direttamente dispositivi elettronici. Alla mostra CreActivity 2024, il team presenterà una serie di prototipi diversi in grado di alimentare più LED utilizzando il movimento delle foglie e le gocce di pioggia.

Wearable Robotics Lab – Protesi robotiche di arti inferiori per persone con amputazione

A differenza delle protesi utilizzate più comunemente, che sono tipicamente meccaniche o semi-meccaniche, le protesi robotiche utilizzano sensori, attuatori e algoritmi di controllo per imitare i movimenti naturali e adattarsi in tempo reale alle esigenze

and prostheses) for assisting and rehabilitating people with motor disabilities; and the Textile Robotics Lab, which explores the use of textile materials in wearable systems where fabrics play a key role. Below are some details on the technologies being showcased.

Surface Phenomena and Integrated Systems Lab – Artificial Leaves for Energy Harvesting

The Surface Phenomena and Integrated Systems Lab at the BioRobotics Institute, led by Professor Fabian Gerd Meder, investigates the interactions of materials with their "outer world." At the surface level, where materials interact with the environment, their properties change substantially. On a molecular scale, distinct chemical and physical interactions occur. The team of researchers of the lab is leveraging to develop new devices exploiting such chemical and physical interactions. A current focus within the Horizon

Europe ERC project, EpiC, is to generate electricity using charge phenomena that naturally occur on biological surfaces, particularly on plant leaves. By utilizing 'artificial leaves' designed to be mounted on plants to enhance electric charge both the movement of leaves in the wind and raindrops hitting their surface can be harnessed, turning the plant into an energy-harvesting system capable of directly powering electronic devices. At the Creativity 2024 exhibition, the team will present a series of different prototypes capable of powering multiple LEDs using leaf movement and raindrop impact.

Wearable Robotics Lab – Robotic Prostheses for Lower Limbs for People with Amputations

Unlike most common prostheses, which are mechanical or semi-mechanical, robotic prostheses use sensors, actuators, and control algorithms to mimic natural movements and adapt in real-time to the user's needs during locomotion activities. Robotic



Le foglie artificiali sviluppate dal Surface Phenomena and Integrated Systems Lab, per la raccolta energetica che sfrutta il movimento delle foglie e le gocce di pioggia.

The artificial leaves developed by the Surface Phenomena and Integrated Systems Lab for energy harvesting that harnesses leaf movement and raindrops.



dell'utente durante le attività di locomozione. Le protesi robotiche sono in grado di offrire alcuni vantaggi rispetto alle protesi tradizionali, tra cui una maggiore mobilità, facilitando attività come salire le scale, camminare su terreni irregolari e persino correre, e una maggiore riduzione della fatica grazie a sistemi di attuazione che forniscono assistenza attiva durante le attività locomotorie. Nell'ambito del progetto MOTU++ promosso ed in collaborazione con il Centro Protesi di INAIL di Budrio, il Wearable Robotics Lab, guidato dal prof. Nicola Vitiello e dai dott. Simona Crea e Emilio Trigili, ha progettato e realizzato due soluzioni protesiche robotiche per il ginocchio e per la caviglia. Le due protesi di ginocchio e caviglia sono state progettate per poter essere utilizzate separatamente oppure in combinazione, a seconda delle esigenze dell'individuo. La protesi attiva di ginocchio è stata progettata per agevolare attività quali salita e discesa di scale, cammino su terreno inclinato, sollevamento di oggetti, mentre durante il cammino consente di avere un comportamento simile al ginocchio umano senza particolare dispendio energetico. La protesi attiva di caviglia permette di aumentare l'energia propulsiva durante la fase di spinta, sia in cammino che in altre attività locomotorie. Entrambi i dispositivi integrano motori elettrici e molle, consentendo di immagazzinare e rilasciare energia durante varie fasi del cammino, con un design compatto e leggero. Entrambe le protesi sono equipaggiate con sensori in grado di identificare le varie fasi del cammino permettendo

protheses can offer several advantages over traditional prostheses, including increased mobility facilitating activities such as climbing stairs, walking on uneven terrain, and even running as well as reduced fatigue due to actuators that provide active assistance during locomotion. As part of the MOTU++ project, developed in collaboration with the INAIL Prosthetic Center in Budrio, the Wearable Robotics Lab, led by Prof. Nicola Vitiello and Drs. Simona Crea and Emilio Trigili, has designed and developed two robotic prosthetic solutions for the knee and ankle. The knee and ankle prostheses have been designed to be used separately or in combination, depending on the individual's needs. The active knee prosthesis is designed to assist with activities such as stair climbing and descending, walking on inclined

surfaces, and lifting objects. During walking, it behaves like a human knee without requiring significant energy expenditure. The active ankle prosthesis enhances propulsive energy during the push-off phase, both in walking and other locomotion activities. Both devices integrate electric motors and springs, allowing them to store and release energy during various phases of walking, with a compact and lightweight design. Both prostheses are equipped with sensors capable of identifying the different phases of walking, enabling the implementation of intelligent control algorithms that provide appropriate assistance profiles to support the user effectively during diverse everyday locomotion activities. Although these prosthetic solutions are still in the prototyping phase, they have the potential to offer a more autonomous and active life to people with amputations, potentially

l'implementazione di algoritmi di controllo intelligenti che sono utilizzati per erogare profili assistivi adeguati ad assistere l'utente efficacemente durante le diverse attività locomotorie di vita quotidiana. Sebbene queste soluzioni protesiche siano ancora in fase prototipale, sono potenzialmente in grado di offrire una vita più autonoma e attiva alle persone con amputazioni, con un potenziale impatto positivo sulla loro qualità di vita.

Textile Robotics Lab – Robotica e tessuti tecnologici per i nuovi dispositivi indossabili

Il Textile Robotics Lab, guidato dal dott. Leonardo Cappello, si occupa della combinazione di robotica e tecnologie tessili per la riabilitazione, l'assistenza ed il potenziamento sensorimotorio delle persone. Le tecnologie che sviluppa comprendono attuatori pneumatici, programmati a livello meccanico e realizzati in tessuti tecnici tramite maglieria 3D - l'equivalente tessile della stampa 3D - ed e-textiles - tessuti elettronici - con cui si intende tutta una categoria di sensori realizzati in materiale tessile, conduttivo e non, e che quindi vantano alta leggerezza, vestibilità e resilienza. Con il progetto MUSE (MuscoloSkeletal Expansion - espansione muscoloscheletrica), finanziato dalla Commissione Europea tramite il programma ERC Starting Grant (Grant Agreement 101116249), il team di ingegneri e designer del laboratorio intende superare il paradigma di indossare un esoscheletro per realizzare il primo sistema esoscheletrico intimamente connesso al corpo umano tramite strutture osseointegrate. Queste strutture collegheranno infatti l'utente a innovativi muscoli esterni artificiali, chiamati esomuscoli, capaci di supportare in modo efficiente le persone con grave debolezza muscolare grazie proprio ai nostri attuatori pneumatici in tessuto. Oltre a garantire eccellente stabilità meccanica, l'osseointegrazione offrirà la possibilità di sfruttare l'osseopercezione, una forma di percezione sensoriale basata sulla propagazione di vibrazioni attraverso le ossa, come modalità di feedback sensoriale, ancora poco esplorata. Gli esomuscoli saranno inoltre sensorizzati grazie all'uso di e-textiles, in modo da poter monitorare la posizione della mano durante l'uso, sia a fini clinici che di controllo dell'esoscheletro.

improving their quality of life.

Textile Robotics Lab – Robotics and Smart Textiles for Next-Generation Wearable Devices

The Textile Robotics Lab, led by Dr. Leonardo Cappello, focuses on combining robotics and textile technologies for rehabilitation, assistance, and sensorimotor enhancement of individuals. The technologies developed include pneumatic actuators, mechanically programmed and made from technical fabrics through 3D knitting the textile equivalent of 3D printing and e-textiles, or electronic textiles, encompassing a range of textile-based sensors made from conductive and non-conductive materials that offer lightness, comfort, and durability. With the MUSE project (MusculoSkeletal Expansion), funded by the European Commission through the ERC Starting Grant program (Grant

Agreement 101116249), the lab's team of engineers and designers aims to go beyond the traditional concept of wearing an exoskeleton. They are working to develop the first exoskeletal system intimately connected to the human body through osseointegrated structures. These structures will link the user to innovative artificial external muscles, called exomuscles, capable of efficiently supporting individuals with severe muscle weakness, thanks to the lab's textile-based pneumatic actuators. In addition to providing excellent mechanical stability, osseointegration will enable the use of osseoperception—a sensory feedback mechanism based on the transmission of vibrations through bones, which remains largely unexplored. The exomuscles will also be equipped with e-textile sensors to monitor hand position during use, for both clinical and exoskeleton control purposes.



Le protesi robotiche sviluppate dal Wearable Robotics Lab, nell'ambito della collaborazione con il Centro Protesi INAIL di Budrio. A sinistra protesi di caviglia robotica, con piede in fibra di carbonio. A destra, protesi di ginocchio robotica, con piede passivo in fibra di carbonio.

The robotic prostheses developed by the Wearable Robotics Lab in collaboration with the INAIL Prosthetic Center in Budrio. On the left, a robotic ankle prosthesis with a carbon fiber foot. On the right, a robotic knee prosthesis with a passive carbon fiber foot.



Alcune tecnologie sviluppate dal Textile Robotics Lab: tessuti elettronici uniti a sistemi di attuazione permettono di assistere il movimento delle articolazioni della mano.

Some technologies developed by the Textile Robotics Lab: electronic textiles combined with actuation systems assist the movement of hand joints.



PARTNERS

Istituzioni, scuole, aziende: il
cuore pulsante di Creativity.
I partner e gli stakeholder,
riferimenti per una nuova
cultura del progetto

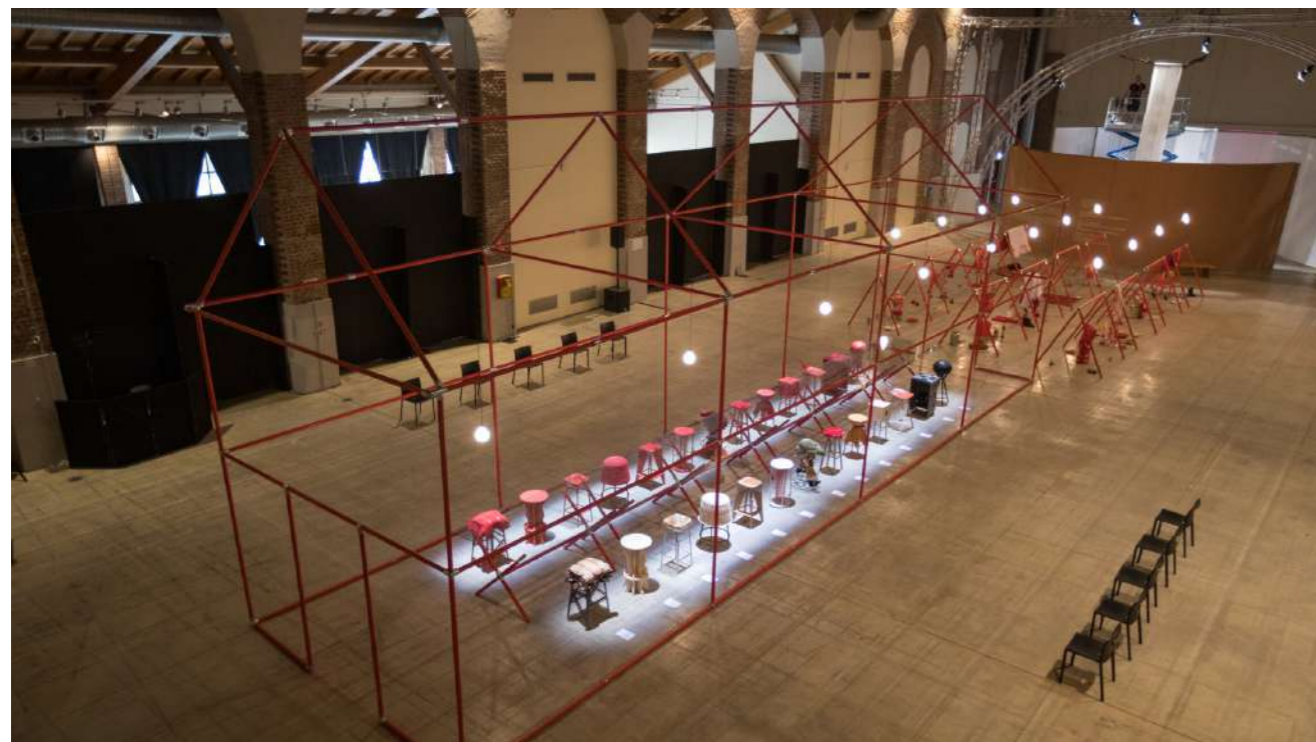
*Institutions, schools,
companies: the beating heart
of Creativity. Partners and
stakeholders, references for a
new project culture*

ISIA Firenze

A cura di / Written by
Silvia Masetti
Vice direttrice ISIA di Firenze



ISIA Firenze



L'ISIA di Firenze è un istituto di livello universitario inserito nel comparto AFAM - Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica - del Ministero dell'Università e della Ricerca che si occupa di formazione, ricerca e sperimentazione nel campo del Design. Propone un'offerta formativa articolata in corsi triennali, bienni specialistici e master in Design del Prodotto e della Comunicazione. Inoltre, a partire dallo scorso anno accademico, ISIA Firenze ha attivato percorsi di dottorato in forma associata con altre importanti università su temi quali "Service Design for Public Sector", "Design for Social Change", "Arte, Tecnologia e Percezione" e "Cognitive Design", quest'ultimo proposto come istituto capofila.

L'Istituto, fondato nel 1975 con l'intento di formare nuove generazioni di professionisti designer, è un'università centrata sulla ricerca, la cui attività è da sempre tesa all'innovazione non solo formale, ma anche tecnologica e sociale. Da oltre quarant'anni, dunque, ISIA Firenze prepara i propri studenti e le proprie studentesse a diventare designer in molteplici ambiti con un elevato livello di competenze tecniche, un'ampia flessibilità e un'attitudine

ISIA Florence is a university-level institute included in the AFAM - Alta Formazione Artistica Musicale e Coreutica (Higher Education in Artistic, Musical and Choreographic Education) sector of the Ministry of Universities and Research that deals with training, research and experimentation in the field of Design. It offers a range of courses, including three-year courses, two-year specialist courses and a master's degree in Product and Communication Design. Moreover, starting from last academic year, ISIA Florence has activated PhD courses in associated form with other important universities on topics such as "Service Design for Public

Sector", "Design for Social Change", "Art, Technology and Perception" and "Cognitive Design", the latter proposed as lead institute.

The Institute, founded in 1975 with the aim of training new generations of professional designers, is a research-focused university whose activity has always been aimed at innovation, not only formal, but also technological and social. For more than forty years, therefore, ISIA Firenze has been preparing its students to become designers in a variety of fields with a high level of technical skills, broad flexibility and an aptitude for transversal thinking. They are professionals



Il progetto di ricerca "Post-Global Village - Oggetti Migratori" durante il Fuorisalone 2023, curato dal prof. Mirko Tattarini realizzata dal Corso di Design Strategico del Biennio Specialistico di ISIA Firenze, in collaborazione con i prof. Francesco Bonomi, Veronica Bogao e Raffaele Marra, allestito presso la Cattedrale di Fabbrica del Vapore a Milano, durante il Fuorisalone 2024. Foto di Stefano Decarli

The research project "Post-Global Village - Migratory Objects" during the Fuorisalone 2023, curated by Prof. Mirko Tattarini and realised by the Strategic Design Course of the Two-year Specialisation Course at ISIA Florence, in collaboration with Prof. Francesco Bonomi, Prof. Veronica Bogao and Prof. Raffaele Marra, set up at the Fabbrica del Vapore in Milan, during the Fuorisalone 2024. Photo by Stefano Decarli

al pensiero trasversale. Sono professionisti che nello sviluppo dei processi di innovazione, sono in grado di porre la necessaria attenzione agli aspetti sociali, culturali, economici, considerando le esigenze di tutela dell'ambiente e delle risorse naturali.

Accesso subordinato al superamento di una prova di ammissione, corpo docente composto da designer e professionisti del settore, stretto collegamento con le realtà produttive, interdisciplinarietà, sperimentazione e ricerca sono tra le principali caratteristiche del modello didattico che si è consolidato nel tempo e che rappresenta ancora oggi un riferimento per la formazione e la metodologia didattica, nonché per gli orientamenti di ricerca e progettazione nel campo del Design. In particolare negli anni lo sviluppo di progetti e percorsi di ricerca applicata si è strutturata in veri e propri Indirizzi di Ricerca, i LAB, ai quali partecipano docenti e studenti per affrontare le sfide sociali ed economiche e la complessità del tempo presente. Attualmente sono attivi: Urban Lab, Health Lab, Mars Lab, AI-Lab e Hyde Lab, mentre è in fase di costituzione l'Inclusive Lab, indirizzo di ricerca dedicato al tema della comunicazione inclusiva di genere.

Ormai diventato da tempo punto di riferimento, ISIA Firenze ha sviluppato relazioni con le maggiori aziende italiane e internazionali nell'ambito del Design e della Comunicazione, con prestigiosi enti e istituzioni formative, riuscendo a formare negli anni alcuni tra i più noti designer. L'internazionalizzazione è promossa sia grazie a progetti ad hoc con realtà internazionali e incentivata dai diversi scambi Erasmus. In particolare dalla collaborazione tra ISIA Firenze, Conservatorio di Musica "L. Cherubini" di Firenze e Accademia di Belle Arti di Firenze è in corso di costituzione il "Politecnico delle Arti e del Design di Firenze", un polo che unisce i tre diversi istituti fiorentini AFAM e propone un modello di formazione interdisciplinare e innovativo sulla scena creativa e artistica nazionale.

who, in the development of innovation processes, are able to pay the necessary attention to social, cultural and economic aspects, taking into account the need to protect the environment and natural resources.

Access subject to passing an admission test, a teaching staff made up of designers and professionals from the sector, close links with production realities, interdisciplinarity, experimentation and research are among the main features of the teaching model that has been consolidated over time and still represents a reference for training and teaching methodology, as well as for research and design orientations in the field of Design. In particular, over the years the development of projects and applied research paths has been structured in real Research Addresses, the LABs, in which teachers and students participate in order to face the social and economic challenges and the complexity of the present time. Currently active are: Urban Lab, Health Lab, Mars Lab, AI-Lab

and Hyde Lab, while the Inclusive Lab, a research address dedicated to the topic of inclusive gender communication, is currently being set up. Long since becoming a point of reference, ISIA Florence has developed relations with the leading Italian and international companies in the field of Design and Communication, with prestigious organisations and training institutions, managing to train some of the best-known designers. Internationalisation is promoted both through ad hoc projects with international realities and stimulated by the various Erasmus exchanges. In particular, from the collaboration between ISIA Florence, the 'L. Cherubini' Conservatory of Music in Florence and the Accademia di Belle Arti in Florence, the 'Florence Polytechnic of Arts and Design' is being set up, a pole that unites the three different Florentine AFAM institutes and proposes an interdisciplinary and innovative training model on the national creative and artistic scene.



In tutto il mondo VESPA!

Storia di una precoce vocazione globale

A cura di / Written by
Mariamargherita Scotti
curatrice Archivio Storico Piaggio

Nei suoi 78 anni di vita e con i suoi oltre 19 milioni di esemplari prodotti, Vespa ha dato una nuova marcia al mondo intero, unendo in un'unica passione successive generazioni di giovani. Primo marchio autenticamente globale della mobilità, ha generato fenomeni culturali, ha guidato cambiamenti di costume, ha accompagnato paesi e continenti nella loro crescita, li ha fatti correre nelle loro fasi di benessere. Si è evoluta con continuità rimanendo fedele alla filosofia del prodotto originario, dal quale i nuovi modelli, sempre più tecnologicamente all'avanguardia, hanno preso ispirazione e forza. Per capire le ragioni di un successo che si rinnova è dunque opportuno guardarsi indietro per conoscere la coerenza che Piaggio ha avuto nel proprio processo di evoluzione tecnica e la modernità che ha mostrato, fin dai primi anni della sua storia, nell'affrontare il mercato mondiale.

In Germania e Inghilterra

Dalla fine degli anni '40 Vespa è esportata in tutto il mondo, ma gli alti dazi doganali compromettono il successo dell'operazione: è così che Piaggio inizia a stipulare accordi di licenza per la produzione o l'assemblaggio all'estero, prima in Europa e poi nel resto del mondo. Il primo accordo è siglato con la Hoffmann-Werke di Lintorf, in Germania (1949). La produzione prende l'avvio a marzo 1950, ma è interrotta nel settembre 1954 – dopo 60.000 Vespa prodotte – perché Hoffmann ha infranto gli accordi di licenza immettendo sul mercato un modello non concordato. Nel 1955 Piaggio si accorda con la Messerschmitt di Regensburg, in Baviera, che comincia ad assemblare modelli di cilindrata 150, particolarmente apprezzati dai tedeschi. Nel 1957 anche Messerschmitt rinuncia alla licenza: Piaggio incorpora il suo stabilimento e dà vita a Vespa GmbH, una sussidiaria attraverso la quale assembla motori e scocche provenienti da Pontedera.

All over the world Vespa! History of an early global vocation

In its 78 years and with over 19 million units produced, Vespa has given the entire world a new gear, uniting successive generations of young people in a shared passion. As the first truly global brand in mobility, it has created cultural phenomena, led social changes, and accompanied countries and continents through their growth and economic prosperity. It has continuously evolved while remaining faithful to the philosophy of the original product, which has inspired and strengthened each new model, now more technologically advanced. To understand the reasons behind this ever-renewing success, it's worth looking back to understand Piaggio's consistency in its technical evolution and the modernity it demonstrated, from its earliest years, in entering the global market.

In Germany and England
Since the late 1940s, Vespa has been exported worldwide, but high customs duties have hindered its

success; this prompted Piaggio to sign licensing agreements for foreign production or assembly, first in Europe and then in the rest of the world.

The first agreement was signed with Hoffmann-Werke in Lintorf, Germany, in 1949. Production began in March 1950, but it was halted in September 1954 after 60,000 Vespas were produced because Hoffmann had breached the licensing agreement by marketing an unauthorized model. In 1955, Piaggio signed an agreement with Messerschmitt in Regensburg, Bavaria, which began assembling 150cc models that were particularly popular with the Germans. In 1957, Messerschmitt also relinquished its license, and Piaggio took over its plant to establish Vespa GmbH, a subsidiary that assembled engines and frames from Pontedera. Meanwhile, in September 1949, the first Vespa Douglas, imported from Italy, appeared at the London Motorcycles Show. Claude McCormack, managing director of the historic British company, had been in talks for some time to secure the license for the English market.



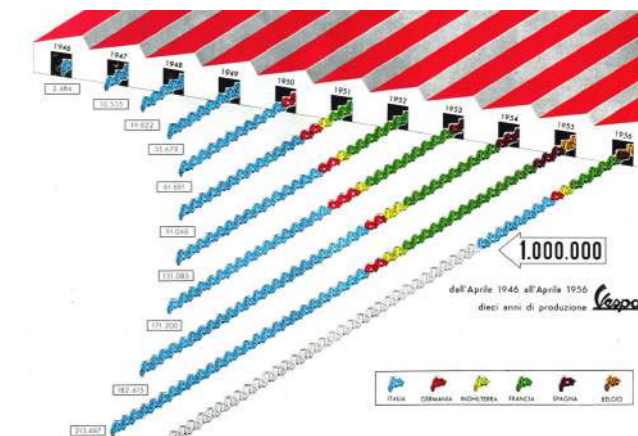
È invece il settembre 1949 quando compare al Motorcycles Show di Londra la prima Vespa Douglas importata dall'Italia: Claude McCormack, managing director della storica azienda britannica, è da tempo in trattative per ottenere la licenza per il mercato inglese. L'accordo è concluso negli ultimi mesi del 1949, e la produzione comincia nel marzo 1951. Il primo modello è una 125 del 1949 che, per ragioni legate al codice della strada inglese, ha il faro incastonato nella scocca. Seguiranno altri fortunati modelli. Si moltiplicano i Vespa Club: nel 1953 sono già 60, e contano 3000 soci. Nel 1955 persino il principe Filippo, marito della regina Elisabetta, ha una Vespa e concede il proprio nome per pubblicizzarla. La produzione in loco cessa nel 1965, dopo più di 126 mila esemplari.

In Francia e Spagna

Il 25 novembre 1950 nasce a Parigi la società ACMA: Piaggio è l'azionista di maggioranza. Nei mesi successivi arrivano da Pontedera dirigenti e tecnici per impiantare la produzione di Vespa a Fourchambault, piccola cittadina nella regione della Nièvre. Nel giugno 1954 esce dallo stabilimento la centomillesima Vespa; undici mesi più tardi è raggiunto il traguardo dei 150.000 esemplari prodotti. Nel 1957 i dipendenti ACMA sono 2800: alcuni di loro abitano un villaggio aziendale sul modello di quello di Pontedera. A causa di un progressivo calo di vendite, ACMA chiude nel dicembre 1962 e Piaggio torna a espertare in Francia dall'Italia. È del febbraio 1953 la prima Vespa spagnola prodotta a Madrid dalla Motovespa S.A., azienda partecipata Piaggio. Nel giro di 10 anni Motovespa arriva a impiegare 622 lavoratori e a produrre 110 Vespa al giorno. La passione vespistica non lascia indifferente gli spagnoli e si moltiplicano i Vespa Club: la Spagna ospita l'Eurovespa nel 1957, a Barcellona, e nel 1962, a Madrid. Nel 1996 Motovespa sarà rilevata per intero da Piaggio.

In India, Asia e Medio Oriente

L'India ottiene l'indipendenza nel 1947 e già nel 1948 Piaggio vi esporta i suoi prodotti. Nel 1960 decide di passare alla costruzione in loco, concedendo la licenza a Bajaj Auto Ltd. Nel 1963 è inaugurato, a Pune, uno stabilimento di 12.000 metri quadrati. L'accordo di licenza prosegue fino al 1970: nel frattempo, Vespa e Ape hanno invaso le strade indiane. Nei paesi dell'Asia Vespa conosce una precoce esportazione: in Vietnam e in Thailandia, in Malesia e a Singapore (dove dopo l'indipendenza e fino agli anni '80 è importata e assemblata dalla



The agreement was finalized in the final months of 1949, and production began in March 1951. The first model was a 1949 Vespa 125 with a headlight integrated into the frame to meet British road code requirements. Other successful models followed, and Vespa Clubs multiplied: by 1953, there were already 60 clubs with 3,000 members. In 1955, even Prince Philip, husband of Queen Elizabeth, owned a Vespa and lent his name to promote it. Local production ended in 1965 after more than 126,000 units.

In France and Spain

On November 25, 1950, ACMA was founded in Paris, with Piaggio as the majority shareholder. In

the following months, managers and technicians arrived from Pontedera to establish Vespa production in Fourchambault, a small town in the Nièvre region. In June 1954, the one-hundred-thousandth Vespa was produced; just eleven months later, they reached the milestone of 150,000 units. By 1957, ACMA had 2,800 employees, some of whom lived in a company village modeled after the one in Pontedera. Due to a steady decline in sales, ACMA closed in December 1962, and Piaggio resumed exporting Vespa from Italy to France.

The first Spanish-made Vespa was produced in February 1953 in Madrid by Motovespa S.A., a Piaggio-participated company.



East Asiatic Co. Ltd.), in Indonesia (dove dal 1972 al 2001 è prodotta su licenza da Danmotor Vespa Indonesia) e in Giappone. Fin dall'immediato dopoguerra Vespa è presente anche in Medio Oriente: in Iran, in Egitto e in Israele, dove un primo Vespa Club nazionale nasce già negli anni '50. Oggi Piaggio produce Vespa per il mercato indiano e asiatico nei suoi stabilimenti di Baramati (in India) e di Vinh Phuc (in Vietnam).

In Brasile e Sudamerica

Nel 1957 Vespa sbarca in Brasile grazie a un accordo di licenza con Panauto S.A., che nel 1963 avrà 270 dipendenti e sarà partecipata da Piaggio per il 25%. Nei primi anni la commercializzazione conosce una grande fortuna, ma con il tempo è complicata dalla situazione finanziaria locale e dagli alti costi doganali: Piaggio decide di ritirare la licenza. Rientrerà nel paese qualche anno più tardi, con l'azienda Moto Vespa, operativa fino al 1990. Vespa è esportata con un certo successo anche in Argentina, Cile, Messico, Perù, Uruguay, Venezuela. Sono spesso le comunità immigrate di italiani a contribuire alla diffusione di una delle icone del nascente Made in Italy.

Negli Stati Uniti e nel resto del mondo

Per la commercializzazione negli USA Piaggio si affida, dal 1949, a un accordo con Sears & Roebuck Co., storica catena della grande distribuzione che vende i suoi prodotti su catalogo. Il primo modello introdotto sul mercato americano è una Vespa 125 U ribattezzata "Vespa Allstate" (1951). L'accordo va avanti fino al 1966. Sono in realtà molti gli importatori statunitensi, ai quali Piaggio affianca nella seconda metà degli anni '50 una sua propria organizzazione, la Vespa Distributing, che cessa l'attività nel 1961 in seguito a un accordo con la Cushman Motor Works di Lincoln (Nebraska). Negli anni '70 e fino al 1985, la commercializzazione è affidata alla Vespa of America



Within 10 years, Motovespa employed 622 workers and produced 110 Vespas per day. The Spanish passion for Vespa ran high, and Vespa Clubs multiplied: Spain hosted the Eurovespa rally in 1957 in Barcelona and in 1962 in Madrid. In 1996, Piaggio fully acquired Motovespa.

In India, Asia, and the Middle East

India gained independence in 1947, and Piaggio began exporting there in 1948. In 1960, Piaggio decided to start local production, granting a license to Bajaj Auto Ltd. In 1963, a 12,000-square-meter plant was inaugurated in Pune. The licensing agreement continued until 1970, during which time Vespa and Ape became widely used on Indian roads. In Asia, Vespa found early export markets in Vietnam and Thailand, Malaysia, and Singapore (where, after independence and until the 1980s, it was imported and assembled by East Asiatic Co. Ltd.), in Indonesia (where it was produced under license from 1972 to 2001 by Danmotor Vespa Indonesia), and in Japan. Since the immediate post-war period, Vespa has also been present in the Middle East: in Iran, Egypt, and Israel, where a national Vespa Club was founded as early as the 1950s. Today, Piaggio produces Vespa for the Indian and Asian markets at its plants in Baramati (India) and Vinh Phuc (Vietnam).

In Brazil and South America

In 1957, Vespa entered Brazil through a licensing agreement with Panauto S.A., which had 270 employees by 1963 and was 25% owned by Piaggio. Vespa enjoyed initial commercial success in Brazil, but this was later complicated by the local financial situation and high customs costs, leading Piaggio to withdraw the license. Piaggio re-entered the Brazilian market a few years later with Moto Vespa, which operated until 1990. Vespa was also successfully exported to Argentina, Chile, Mexico, Peru, Uruguay, and Venezuela. Italian immigrant communities often contributed to the spread of this emerging icon of Made in Italy.

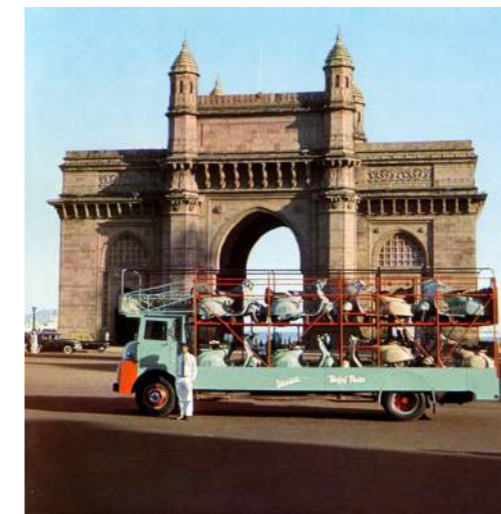
In the United States and the Rest of the World

To market Vespa in the USA, Piaggio relied, starting in 1949, on an agreement with Sears & Roebuck Co., a historic retail chain that sold its products by catalog. The first model introduced in the American market was a Vespa 125 U, renamed "Vespa Allstate" (1951). The agreement lasted until 1966. There were actually many American importers, and in the late 1950s, Piaggio established its own organization, Vespa Distributing, which ceased operations in 1961 after reaching an agreement with Cushman Motor Works in Lincoln, Nebraska. In the 1970s, Vespa's distribution was handled by Vespa of America Corporation in San

Francisco, which continued until 1985. From 1951 to 1985, an estimated 250,000 Vespas were sold in the USA. The first Vespas to arrive in Canada, in 1951, were imported from the United Kingdom; from 1953, Vespa Allstate models from the United States also arrived. Vespa reached Australia in the early 1950s through Bruce Mall's Malvern Star, a historic Melbourne-based bicycle company. In New Zealand, during the 1960s, Aircro Ltd. in New Market (Auckland) assembled small-frame models such as the Vespa 50 SS and 90 SS under Piaggio's license models that are now highly sought after by collectors. In South Africa, Vespa was distributed by Grosvenor Motors, where it was affectionately nicknamed "Bromponie" (meaning "heather pony"). Piaggio Magazine documented Vespa's presence in many other African countries, particularly from the mid-1960s onward, including Congo, Kenya, Morocco, Tunisia, Tanzania, Cameroon, Nigeria, Côte d'Ivoire, Mali, and Senegal.

Francisco, which continued until 1985. From 1951 to 1985, an estimated 250,000 Vespas were sold in the USA. The first Vespas to arrive in Canada, in 1951, were imported from the United Kingdom; from 1953, Vespa Allstate models from the United States also arrived. Vespa reached Australia in the early 1950s through Bruce Mall's Malvern Star, a historic Melbourne-based bicycle company. In New Zealand, during the 1960s, Aircro Ltd. in New Market (Auckland) assembled small-frame models

Francisco, which continued until 1985. From 1951 to 1985, an estimated 250,000 Vespas were sold in the USA. The first Vespas to arrive in Canada, in 1951, were imported from the United Kingdom; from 1953, Vespa Allstate models from the United States also arrived. Vespa reached Australia in the early 1950s through Bruce Mall's Malvern Star, a historic Melbourne-based bicycle company. In New Zealand, during the 1960s, Aircro Ltd. in New Market (Auckland) assembled small-frame models



VESPA
takes you everywhere...

Write for free brochure and dealer nearest you.

elegante

CUSHMAN Vespa

Those who have a choice, choose **VESPA**

ที่ใครๆ ก็ชอบ

จากบ้านผู้แทนจำหน่ายชั้นนำ 1 ของท่าน

140 Years of Stories Modartech for Piaggio Group

A cura di / Written by
Istituto Modartech

m | ISTITUTO MODARTECH



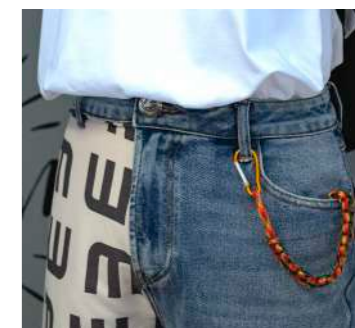
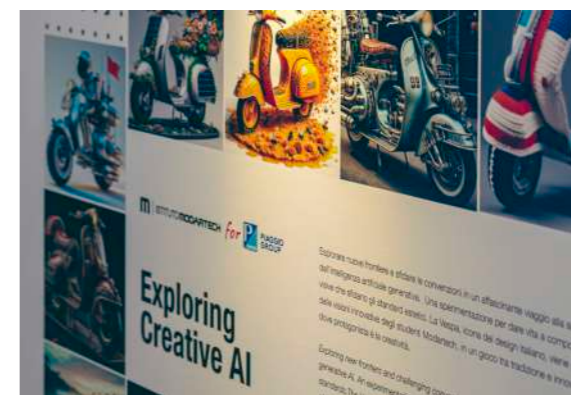
Un tributo creativo per celebrare i 140 anni del Gruppo Piaggio per raccontare una storia di innovazione, sostenibilità e inclusione. Design, moda e comunicazione diventano gli elementi centrali di un progetto didattico che ha portato gli studenti dei corsi di laurea in Fashion Design e Communication Design dell'Istituto Modartech a celebrare il legame indissolubile tra il Gruppo Piaggio e una comunità di appassionati legati ad un brand diventato icona del design che trascende confini e culture. Valori e visioni visti con gli occhi della Generazione Z, reinterpretando il marchio con uno stile contemporaneo, attraverso diverse forme di espressione artistica. Largo spazio alla creatività: progetti moda ispirati al mondo del workwear per gli amanti delle due ruote, sfilate virtuali con avatar 3D, reinterpretazioni del brand Piaggio e dei suoi marchi attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale, t-shirt grafiche, infografiche e video stop motion, per giungere a presentare una Vespa personalizzata con tecniche di wrapping, omaggio all'abilità artigianale e al design italiano. Focus su creatività, ingegno ed heritage di un'azienda che ha segnato un'era, mostrando come arte, grafica e tecnologia possano fondersi per raccontare una storia di avventure, libertà e passione che continua a ispirare nuove generazioni. 140 anni di storie, persone e innovazione celebrati con lo spirito creativo degli studenti Modartech, che hanno saputo reinterpretare il passato e guardare al futuro, mantenendo vivo l'inconfondibile stile Made in Italy.

Progetto presentato ai Vespa World Days a Pontedera – aprile 2024

A creative tribute to celebrate 140 years of the Piaggio Group to tell a story of innovation, sustainability and inclusion. Design, fashion and communication become the central elements of an educational project which led the students of the Fashion Design and Communication Design degree courses of the Modartech Institute to celebrate the indissoluble bond between the Piaggio Group and a community of enthusiasts linked to a brand that has become an icon of design that transcends borders and cultures. Values and visions seen through the eyes of Generation Z, reinterpreting the brand with a contemporary style, through different forms of artistic expression. Plenty of space for creativity: fashion projects inspired by the world of workwear for two-wheel lovers, virtual fashion shows with 3D avatars, reinterpretations

of the Piaggio logo and its brands through the use of artificial intelligence, graphic t-shirts, infographics and stop motion videos, to present a customized Vespa with wrapping techniques, a tribute to Italian craftsmanship and design. Focus on the creativity, ingenuity and heritage of a company that marked an era, showing how art, graphics and technology can merge to tell a story of adventure, freedom and passion that continues to inspire new generations. 140 years of stories, people and innovation celebrated with the creative spark of Modartech students, who have been able to reinterpret the past and look to the future, keeping the unmistakable Made in Italy style alive.

Project presented at Vespa World Days in Pontedera – April 2024



Pont-Tech

Il catalizzatore per il trasferimento tecnologico: la formazione

Il trasferimento tecnologico, ossia il processo attraverso cui le conoscenze scientifiche e le innovazioni sviluppate in ambito accademico o di ricerca sono trasferite al settore produttivo, è un pilastro fondamentale per la crescita economica e lo sviluppo di un paese.

In questo contesto, la formazione emerge come uno strumento strategico per accelerare e ottimizzare questo processo. Perché la formazione è così importante?

La formazione permette di diffondere in modo capillare nuove conoscenze scientifiche e tecnologiche, rendendole accessibili a un pubblico più ampio, inclusi imprenditori, manager e tecnici, contribuendo ad aumentare la consapevolezza sulle potenzialità delle nuove tecnologie e sulle opportunità che esse offrono. Attraverso corsi di formazione mirati, è possibile sviluppare competenze specifiche legate a nuove tecnologie, consentendo alle aziende di sfruttarle al meglio.

La formazione inoltre favorisce la creazione di collaborazioni tra il mondo della ricerca e quello dell'impresa, facilitando lo scambio di idee e la nascita di nuovi progetti (anche imprenditoriali attraverso processi di spinoff che generano startup innovative).

La formazione assume sfaccettature diverse a seconda del contesto e le finalità per cui viene progettata:

- Corsi di formazione specializzati: Offrono una preparazione approfondita su tematiche o ambiti industriali specifici
- Workshop e seminari: Consentono di affrontare tematiche più circoscritte e di favorire lo scambio di esperienze
- Master e dottorati di ricerca: Forniscono una preparazione avanzata e specialistica, favorendo la nascita di nuove figure professionali

Numerosi sono gli esempi di come la formazione contribuisce a accelerare il trasferimento tecnologico:



A cura di / Written by
Pont-Tech

Pont-Tech The catalyst for technology transfer: training

Technology transfer is the process through which scientific knowledge and innovations developed in the academic or research field are transferred to the productive sector, and is a fundamental pillar for the economic growth and development of a country.

In this context, training emerges as a strategic tool to accelerate and optimize this process.

Why is training so important? Training allows for the widespread dissemination of new scientific and technological knowledge, making it accessible to a wider audience, including entrepreneurs,

managers and technicians, helping to increase awareness of the potential of new technologies and the opportunities they offer.

Through targeted training courses, it is possible to develop specific skills related to new technologies, allowing companies to make the most of them.

Training also encourages the creation of collaborations between the world of research and that of business, facilitating the exchange of ideas and the birth of new projects (including entrepreneurial ones through spin-off processes that generate innovative startups).

Training takes on different facets depending on the context and the purposes for which it is designed:



- Incubatori e acceleratori d'impresa: Offrono programmi di formazione specifici per startup e PMI innovative, fornendo strumenti necessari per sviluppare e commercializzare le proprie idee.
- Cluster tecnologici: Promuovono la collaborazione tra imprese, università e centri di ricerca, organizzando attività formative e di networking.
- Fondazioni ITS (Istituti Tecnologici Superiori): scuole ad alta specializzazione tecnologica, nate per rispondere alla domanda di nuove ed elevate competenze tecniche e tecnologiche da parte delle imprese e costituiscono il segmento di formazione terziaria non universitaria. Offrono una formazione capace di adattarsi in "tempo reale" alle esigenze del mercato.

Esempio di applicazione concreta della dicotomia "Formazione-Trasferimento Tecnologico" è Pont-Tech, consorzio che promuove dal 1996 l'innovazione e riveste un ruolo strategico nel sostenere la competitività del sistema produttivo locale, operando anche e soprattutto tramite la formazione. Pont-Tech è infatti, oltre che il gestore del Polo Tecnologico di Pontedera, Agenzia Formativa accreditata presso la Regione Toscana e partecipa attivamente alla progettazione ed erogazione di corsi ITS in ambiti strategici per il territorio:

- ITS VITA opera in ambito scienze della Vita (biomedicale e farmaceutico)
- ITS PRIME opera in ambito meccanico, mecatronico e informatico

- Specialized training courses: They offer in-depth training on specific topics or industrial fields
- Workshops and seminars: They allow you to address more limited topics and encourage the exchange of experiences
- Masters and PhDs: They provide advanced and specialized training, encouraging the creation of new professional figures
- Business incubators and accelerators: They offer specific training programs for startups and innovative SMEs, providing the tools needed to develop and market their ideas.
- Technology clusters: They promote collaboration between companies, universities and research centers, organizing training and networking activities.
- ITS Foundations (Higher Technological Institutes): highly specialized technological schools, created to meet the demand for new and high technical and technological skills by companies

and constitute the non-university tertiary training segment. They offer training capable of adapting in "real time" to market needs. An example of a concrete application of the "Training-Technology Transfer" duality is Pont-Tech, a consortium that has been promoting innovation since 1996 and plays a strategic role in supporting the competitiveness of the local production system, operating above all through training.

Pont-Tech is in fact, in addition to the manager of the Pontedera Technology Center, a Training Agency accredited by the Tuscany Region and actively participates in the design and delivery of ITS courses in strategic areas for the territory:

- ITS VITA operates in the Life Sciences sector (biomedical and pharmaceutical)
- ITS PRIME operates in the mechanical, mechatronics and IT sectors

La ricerca all'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna

L'Istituto di BioRobotica è uno degli istituti di ricerca della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa, attivo nella ricerca scientifica nel campo della BioRobotica. Fondato nel 2011 con l'obiettivo di combinare competenze ingegneristiche e scientifiche con la biologia, l'Istituto è diventato un punto di riferimento per la ricerca interdisciplinare nel campo della BioRobotica, a livello nazionale e internazionale. Basato a Pontedera, attualmente, all'Istituto di BioRobotica lavorano e studiano oltre 300 persone, tra cui circa 30 faculty members, più di 100 studenti di dottorato, e numerosi collaboratori alla ricerca e studenti magistrali. L'Istituto di BioRobotica è coinvolto in molti progetti di ricerca nazionali e internazionali, finanziati da enti pubblici e privati, con i quali sono finanziate le varie linee di ricerca attive.

I principali temi di ricerca sono sei: la robotica indossabile e collaborativa, lo sviluppo di organi artificiali e protesi, la robotica medica e la medicina rigenerativa, la modellazione matematica e computazionale, la robotica soft e bioispirata, e la neuro-robotica e bioelettronica.

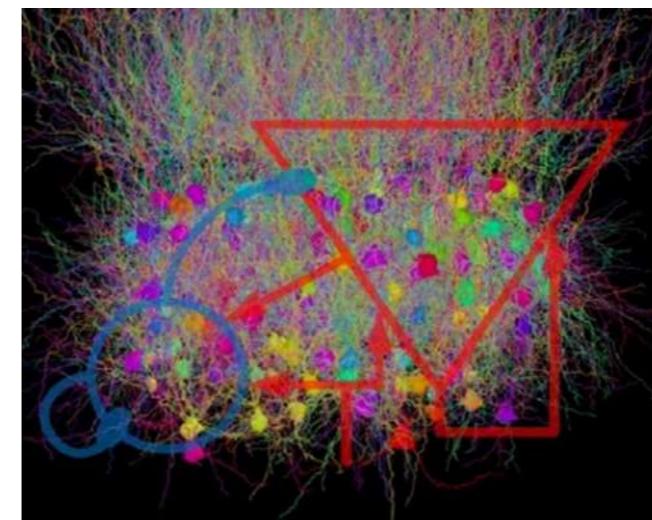
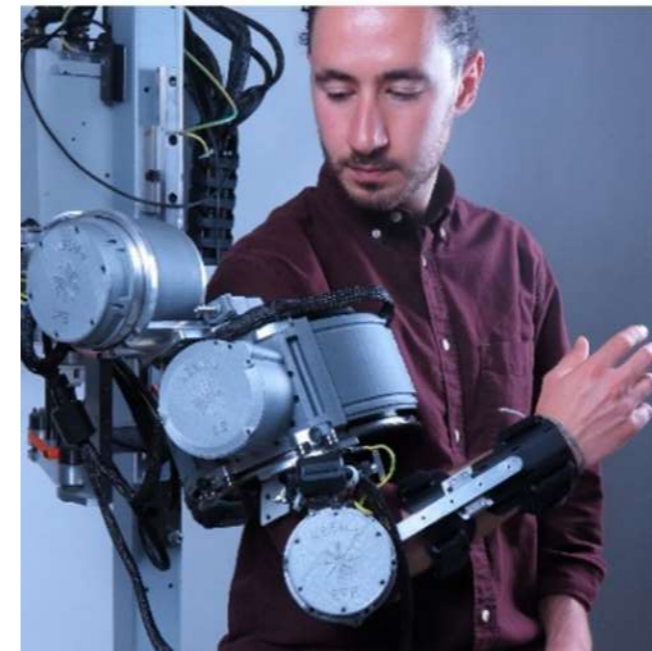
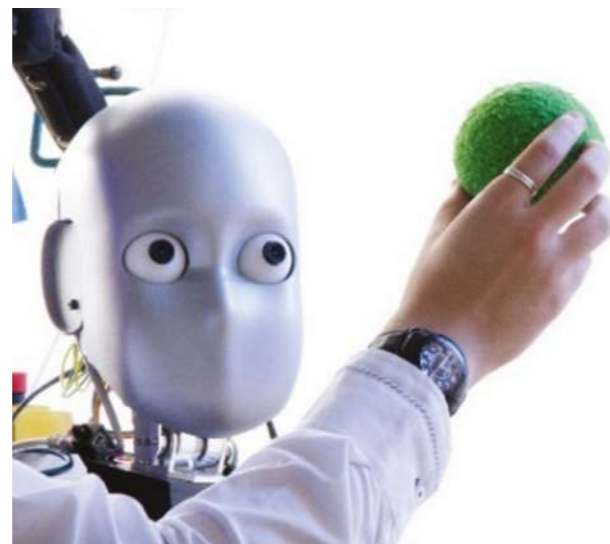
L'Istituto di BioRobotica collabora con università, centri di ricerca e aziende in tutto il mondo, contribuendo allo sviluppo di tecnologie innovative per migliorare la qualità della vita e affrontare le sfide globali in ambito sanitario e ambientale, ma anche all'internazionalizzazione della didattica, per la formazione delle nuove generazioni di ingegneri, scienziati, inventori e imprenditori.

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

Research at the BioRobotics Institute of the Scuola Superiore Sant'Anna

The BioRobotics Institute is one of the research institutes of the Sant'Anna School of Advanced Studies in Pisa, focused on scientific research in the field of BioRobotics. Founded in 2011 with the aim of combining engineering and scientific expertise with biological sciences, the BioRobotics Institute has become a key center for interdisciplinary BioRobotics research both nationally and internationally. Based in Pontedera, The BioRobotics Institute currently hosts over 300 people, including around 30 faculty members, more than 100 PhD students, as well as numerous research collaborators and master's students. The BioRobotics Institute is involved in many national and international

research projects, funded by public and private organizations, which support its various active research lines. The main research themes include wearable and collaborative robotics, the development of artificial organs and prostheses, medical robotics and regenerative medicine, mathematical and computational modeling, soft and bio-inspired robotics, and neuro-robotics and bioelectronics. The BioRobotics Institute collaborates with universities, research centers, and companies worldwide, contributing to the development of innovative technologies aimed at improving quality of life and addressing global health and environmental challenges. Additionally, the Institute promotes the internationalization of education, training the next generation of engineers, scientists, inventors, and entrepreneurs.



La ricerca presso l'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna. I temi di ricerca includono: lo sviluppo di organi artificiali e di protesi, la robotica medica e la medicina rigenerativa, la neuro-robotica e bioelettronica, la robotica indossabile e collaborativa, la robotica soft e bioispirata, e la modellazione matematica e computazionale. Le immagini si riferiscono ad alcuni di prototipi sviluppati nei laboratori dell'Istituto di BioRobotica.

Research at The BioRobotics Institute of Sant'Anna School of Advanced Studies. The research themes include the development of artificial organs and prostheses, medical robotics and regenerative medicine, neuro-robotics and bioelectronics, wearable and collaborative robotics, soft and bio-inspired robotics, and mathematical and computational modeling. The images showcase some prototypes developed in the laboratories of The BioRobotics Institute.

Not ordinary= Extraordinary

A cura di / Written by
Prof. Angelo Minisci
Docente e Coordinatore Dipartimento Design Laba Firenze



Il design è disciplina giovane che si sta costruendo poco a poco i suoi statuti e perfezionando i suoi strumenti di ricerca. Sono passati poco più di vent'anni dall'istituzione del primo corso di laurea in Disegno industriale in Italia, un passo che ha contribuito a sviluppare questo insieme articolato di conoscenze. "Design" è una parola usata e abusata, ormai non c'è attività di natura creativa che non venga etichettata con questo termine generico. La creatività è uno stile di pensiero che si esprime in processi mentali caratteristici. Non è semplice dare una definizione sintetica e non riduttiva della creatività: la capacità di produrre pensiero creativo, come quella di comunicare o di apprendere, è una metà competenza, cioè un'abilità trasversale, che può essere applicata a campi diversi (arti, scienze, tecnologia, impresa...). Ognuno di noi ha oggetti che ci rappresentano e ci raccontano nel tempo per non dimenticare e non dimenticarci. Il "buon design" è prima di tutto design dell'idea, in quanto è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione fra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. Compito del designer è dunque quello di ideare concetti che scaturiscano da riflessioni sul vivere quotidiano, dalla sua interpretazione e di costruire un prodotto nuovo, con un'utilità intima, capace di variare al mutamento degli stili e delle mode, ma di rimanere sempre attuale, in quanto muove da bisogni e necessità che l'uomo ha sempre avvertito. Il gesto diventa stimolatore di nuove idee in quanto ci offre la possibilità di disegnare un oggetto partendo dal movimento insito in esso; allo stesso modo, a livello di modalità progettuale, diviene un nuovo, inedito pretesto per avvicinarsi al progetto. Porre l'attenzione ai gesti è risultato fondamentale anche per capire le modalità di utilizzo dell'oggetto, in particolare quei modi naturali e istintivi, compiuti senza consapevolezza. Le profonde trasformazioni che investono il mercato richiedono al mondo produttivo nuove forme di pensiero e metodologie di azione. Come scrive J. L. Le Moigne, "la complessità è nel codice e non nella natura delle cose... e dunque... se costruita, la complessità più inestricabile diventa progettabile".

Questi aspetti sono la ricerca sviluppata in questi anni nel dipartimento design Laba di Firenze. "Per me, il design è un modo di discutere la vita. È un modo di discutere la società, la politica, l'erotismo, il cibo e persino il design. Infine, è un modo di costruire, una possibile utopia figurativa o di costruire una metafora della vita. Certo, per me il design non è limitato dalla necessità di dare più o meno forma a uno stupido prodotto destinato a un'industria più o meno sofisticata; per cui, se devi insegnare qualcosa sul design, devi insegnare prima di tutto qualcosa sulla vita e devi insistere anche spiegando che la tecnologia è una delle metafore della vita"... da un pensiero di Ettore Sottsass.



Design is a young discipline that is gradually building its statutes and perfecting its research tools. Just over twenty years have passed since the establishment of the first degree course in Industrial Design in Italy, a step that has contributed to developing this complex body of knowledge. "Design" is a word that is used and abused, there is no creative activity that is not labeled with this generic term. Creativity is a style of thinking that is expressed in characteristic mental processes. It is not easy to give a synthetic and non-reductive definition of creativity: the ability to produce creative thought, like that of communicating or learning, is a half-competence, that is, a transversal ability, that can be applied to different fields (arts, sciences, technology, business...). Each of us has objects that represent us and tell us about ourselves over time so as not to forget and not forget us. "Good design" is first of all design of the idea, as it is the meaning that

shapes the object; it is based on the contamination between disciplines, because from this the identity of the project is born; experiments with languages and becomes a message.

The designer's task is therefore to devise concepts that arise from reflections on everyday life, from its interpretation and to build a new product, with an intimate utility, capable of varying with the changes in styles and fashions, but always remaining current, as it moves from needs and necessities that man has always felt. The gesture becomes a stimulator of new ideas as it offers us the possibility of designing an object starting from the movement inherent in it; in the same way, at the level of design methods, it becomes a new, unprecedented pretext for approaching the project. Paying attention to gestures has also proven fundamental to understanding the ways in which the object is used, in particular

Ripensare la didattica verso una nuova rilettura dell'identità. In Italia, più che in ogni altro paese al mondo, troviamo una elevata presenza di mestieri artistici che, radicati nelle ricche tradizioni artigianali di specifici luoghi, hanno prodotto una stretta relazione tra lo sviluppo economico e l'identità culturale. "Chiudere il cerchio" come sosteneva Marco Zanuso, significava avvertire la necessità di recuperare nella cultura progettuale una dimensione di più ampia responsabilità in cui restituire l'idea di valore sostituendola all'idea di gratificazione; significa anche che ad un concetto di cultura tecnocratica è necessario sostituire quello di una tecnologia superiore, di una tecnologia colta. Ha ragione Umberto Eco, quando commenta la Proposta per un'auto progettazione di Mari: «Tutti devono progettare: in fondo è il modo migliore di evitare essere progettati» (Umberto Eco, cit. in Enzo Mari, Auto progettazione? op.cit., p. 74.)



those natural and instinctive ways, performed without awareness.

The profound transformations that are affecting the market require the productive world to have new forms of thought and methodologies of action. As J. L. Le Moigne writes, "complexity is in the code and not in the nature of things... and therefore... if built, the most inextricable complexity becomes designable". These aspects are the research developed in recent years in the Laba design department in Florence. "For me, design is a way of discussing life. It is a way of discussing society, politics, eroticism, food and even design. Finally, it is a way of building, a possible figurative utopia or of building a metaphor for life. Of course, for me design is not limited by the need to give more or less shape to a stupid product destined for a more or less sophisticated industry; therefore, if you have to teach something about design, you must first teach something about life and you must

insist also explaining that technology is one of the metaphors of life" ... from a thought by Ettore Sottsass. Rethinking teaching towards a new reinterpretation of identity. In Italy, more than in any other country in the world, we find a high presence of artistic professions that, rooted in the rich artisan traditions of specific places, have produced a close relationship between economic development and cultural identity. "Closing the circle" as Marco Zanuso claimed, meant feeling the need to recover in the design culture a dimension of broader responsibility in which to restore the idea of value by replacing it with the idea of gratification; it also means that a concept of technocratic culture needs to be replaced by that of a superior technology, of a cultured technology. Umberto Eco is right when he comments on Mari's Proposal for a Self-Design: «Everyone must design: after all, it is the best way to avoid being designed» (Umberto Eco, cit. in Enzo Mari, Self-Design? op.cit., p. 74.)



ADI Associazione per il Disegno Industriale All'avanguardia dal 1956

A cura di / Written by
Perla Gianni Falvo
Presidente ADI TOSCANA



L'ADI (Associazione per il Disegno Industriale) è nata nel 1956 dall'interesse per il fenomeno del Design che, all'epoca, non godeva della considerazione che ha oggi. Fin dall'inizio, ADI è stata ambasciatrice di Designer e Aziende attraverso il sistema del design: dal processo di Distribuzione, all'Educazione e alla Comunicazione.

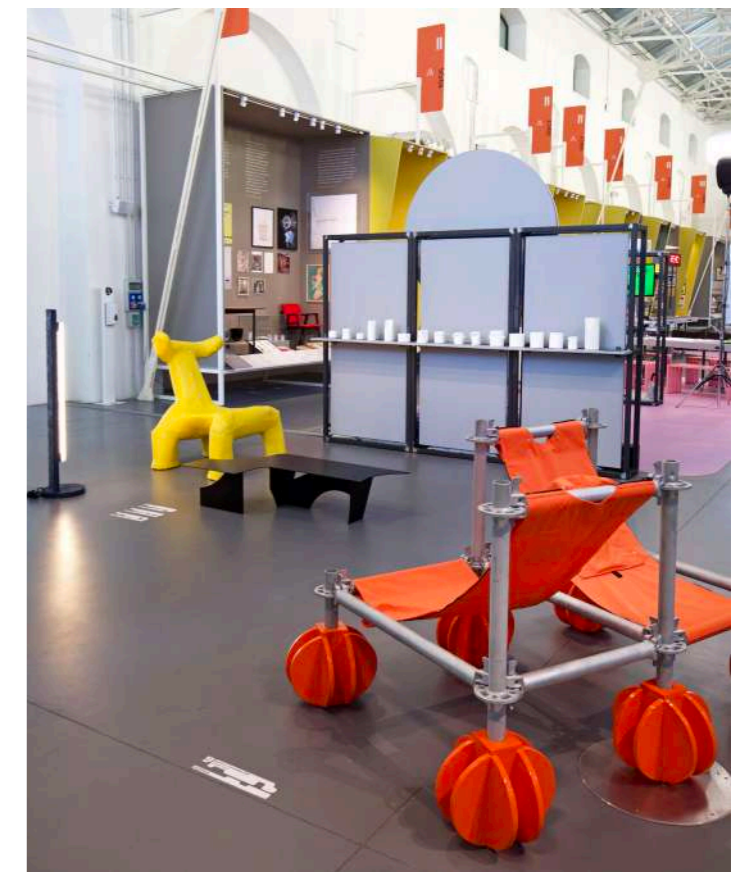
Le diverse attività e il monitoraggio continuo della produzione italiana, oltre alla selezione che porta all'ADI Design Index e al premio Compasso d'Oro, rappresentano un importante standard per l'evoluzione del "Made in Italy" sia a livello nazionale che internazionale. Per questo motivo, è stato recentemente istituito il Premio Internazionale Compasso d'Oro ADI. Considerando l'importanza del sistema del design, il nostro Ministero degli Affari Esteri ha inoltre istituito l'Italian Design Day, inaugurato il 2 marzo di quest'anno e composto da 100 eventi dedicati al Design Italiano.

La Delegazione Toscana dell'ADI promuove localmente la memoria storica e l'identità viva del Design nella nostra Regione. Lavoriamo in questa direzione attraverso progetti come l'Italian Design Day e patrociniamo quelli che consideriamo meritevoli. In un contesto in cui innovazione tecnologica e media crescono a un ritmo esponenziale, promuoviamo un approccio interdisciplinare, la trasmissione di conoscenze tecniche, creative e culturali orientate alla rinnovazione del sistema del Design. Un sistema che diffonde i suoi valori attraverso oggetti, spazi, interfacce, ambienti reali e virtuali, con cui entriamo in contatto quotidianamente, modellando i nostri gesti, la percezione dell'ambiente, il nostro senso etico ed estetico.

*ADI - Association for
Industrial Design
At the forefront since 1956*

The ADI (Industrial Design Association) was born in 1956 from the interest for the Design phenomenon which, at the time, did not have the level of consideration that has today. Since the beginning, ADI has been an ambassador for Designers and Companies through the design system: from the process of Distribution, to Education and Communication. The different activities and continuous monitoring of Italian production, plus the selection which leads to the ADI Design Index and the Compasso d'Oro award, make up an important standard for the evolution of "Made in Italy" both nationally and internationally. For this reason, it has recently been established the ADI Compasso d'Oro International Award. Considering the relevance

of the design system, our Minister for Foreign Affairs also established the Italian Design Day which was inaugurated on the 2nd of March this year and consisted of 100 events dedicated to Italian Design. The ADI Tuscan Delegation locally promotes the historical memory and living identity of Design in our Region. We work towards this direction through projects like the Italian Design Day and we patronize those ones we consider to be worthy. In a context where technological innovation and media grow at an exponential pace, we promote an interdisciplinary approach, the conveyance of technical, creative and cultural knowledge towards the renovation of the Design system. A system that promotes its values through objects, spaces, interfaces, real and virtual settings, which we came in contact with, on a daily basis, shaping our gestures, our perception of the environment, our ethic and aesthetic sense.



Nasce a Firenze una app per la traduzione simultanea

che permette anche ai non udenti di partecipare agli incontri grazie allo smartphone

A cura di / Written by
Maurizio Abbati
 Pubbliche relazioni, giornalismo, contenuti editoriali, web agency,
 media relations, foto e video



“Tradooko”, un nome evocativo per una giovane App nata a Firenze e pensata per superare le barriere linguistiche attraverso la possibilità di una traduzione simultanea che si attiva con un solo clic. Ma che ha anche una peculiarità: quella di poter rendere un incontro accessibile a partecipanti non udenti grazie alla modalità live captioning, che trascrive automaticamente l’audio in sottotitoli. Il suo creatore è un fiorentino, Niccolò Raffaelli, professione designer, che spiega come Tradooko è stata sviluppata facendo ricorso all’intelligenza artificiale come start up, partendo dall’esigenza di dialogare in maniera fluida per motivi legati al business con uno strumento intuitivo che preveda poca interazione col dispositivo. In Italia sono ancora una minoranza le persone capaci di dialogare almeno in una lingua straniera per motivi legati a scarsa conoscenza o timidezza nel sostenere conversazioni con stranieri”.

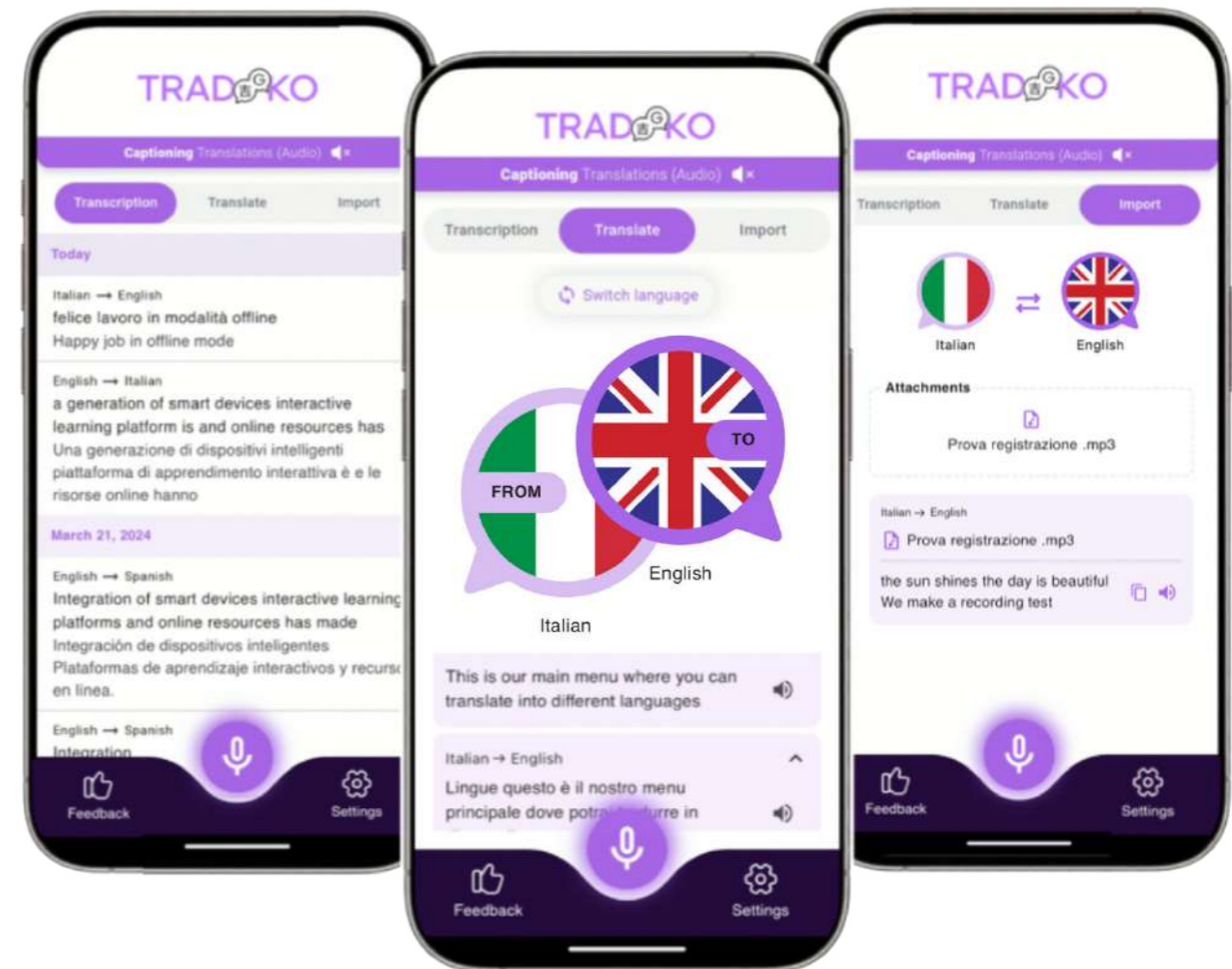
Ma quali sono le peculiarità di Tradooko? “Tradooko è la prima App al mondo capace di fare traduzioni simultanee continue ovvero senza interruzioni. Si preme il pulsante microfono una sola volta e si inizia a parlare facendo una leggera pausa, giusto il tempo della traduzione e poi si ricomincia a parlare senza dover ripremere alcun pulsante. E’ stata pensata principalmente per motivi legati al business come traduzioni e trascrizione di meeting, presentazioni, fiere, eventi, le sue applicazioni sono innumerevoli. Inoltre, prevede una funzionalità di live captioning dedicata alla comunità dei non udenti, ovvero la possibilità di ricevere istantaneamente una trascrizione tradotta di ciò che la persona davanti a noi sta dicendo. Tradooko permette una traduzione fluida e ininterrotta, però non si limita alla sola traduzione, offre anche funzionalità di trascrizione, condivisione della trascrizione, archiviazione, importazione e traduzione immediata di un file audio, tutto all’interno di un’unica App”.

Uno sguardo anche ai prossimi obiettivi: “Nei prossimi 6 mesi sarebbe nostra intenzione realizzare e lanciare sul mercato la versione business dedicata specificatamente agli organizzatori di eventi e fiere, alle aziende, alle scuole, con funzionalità aggiuntive e assistenza dedicata. Tradooko sta poi aprendosi ai mercati internazionali come Brasile e India, dove abbiamo riscontrato un discreto successo in termini di download. Ci stiamo inoltre strutturando per ampliare il team di lavoro e le partnership con possibili investitori che vogliano puntare sul nostro progetto. Certo serviranno investimenti e ben vengano nuove partnership”.

A simultaneous translation app is born in Florence that allows even deaf people to participate in meetings through their smartphones

“Tradooko”, an evocative name for a young app born in Florence and designed to break down language barriers with simultaneous translation activated by a single click. But it also has a unique feature: it makes meetings accessible to deaf participants with a live captioning mode that automatically transcribes audio into subtitles. Its creator is Niccolò Raffaelli, a Florentine designer, who explains that Tradooko was developed as a startup using artificial intelligence, starting from the need to facilitate fluid communication for business purposes with an intuitive tool requiring minimal device interaction. In Italy, only a minority of people can speak at least one foreign language, often due to limited knowledge or shyness in conversing with foreigners. But what makes Tradooko unique? “Tradooko is the first app in the world capable of providing continuous, simultaneous translations without interruptions. You press the microphone button just once, begin speaking with a brief pause for translation, and

then continue speaking without pressing any button again. It was designed primarily for business purposes such as translating and transcribing meetings, presentations, fairs, and events, with countless applications. Additionally, it includes a live captioning feature dedicated to the deaf community, enabling an instant translated transcription of what the person in front of us is saying. Tradooko allows for smooth, uninterrupted translation, but it’s not limited to translation alone; it also offers transcription, sharing, archiving, importing, and instant translation of an audio file all within a single app.” Looking ahead to future goals: “In the next six months, we intend to develop and launch a business version tailored specifically for event and trade show organizers, companies, and schools, with additional features and dedicated support. Tradooko is also expanding into international markets such as Brazil and India, where we have seen considerable success in terms of downloads. We are also working to expand our team and form partnerships with potential investors who wish to support our project. Of course, investments will be needed, and new partnerships are welcome.”





WRAP UP

Progetti, ispirazioni, prospettive
nel lavoro degli studenti:
tematiche e vincitori del
WorkOut, i workshop
partecipativo di Creativity

*Projects, inspirations,
perspectives in student
work: themes and winners
of WorkOut, Creativity's
participatory workshops*



Workout 2024 "NEW VINTAGE" Scenari della contemporaneità

A cura di / Written by
Angelo Minisci
Coordinamento progetto workshop
Designer, docente ISIA Firenze

Prof. Angelo Minisci. Coordinatore delle giornate del workout. L'idea visionaria quanto realistica è che la capacità di fare rete in modo autonomo e libero sfruttando e ampliando le tecnologie a disposizione possa essere davvero il nodo centrale per un nuovo modello di vita basato sulla condivisione delle informazioni e dei processi a livello locale e globale.

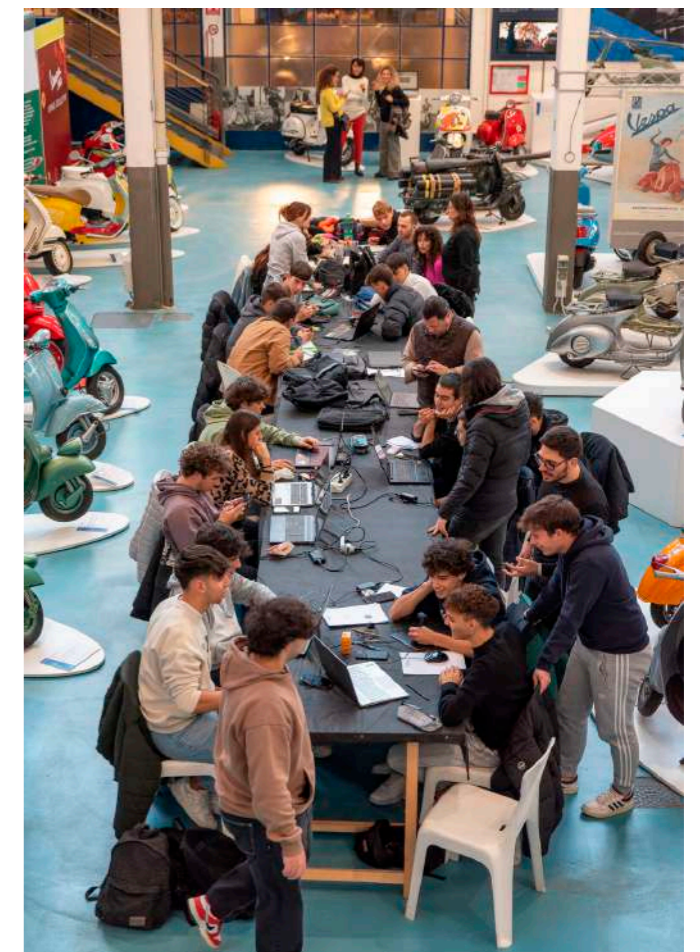
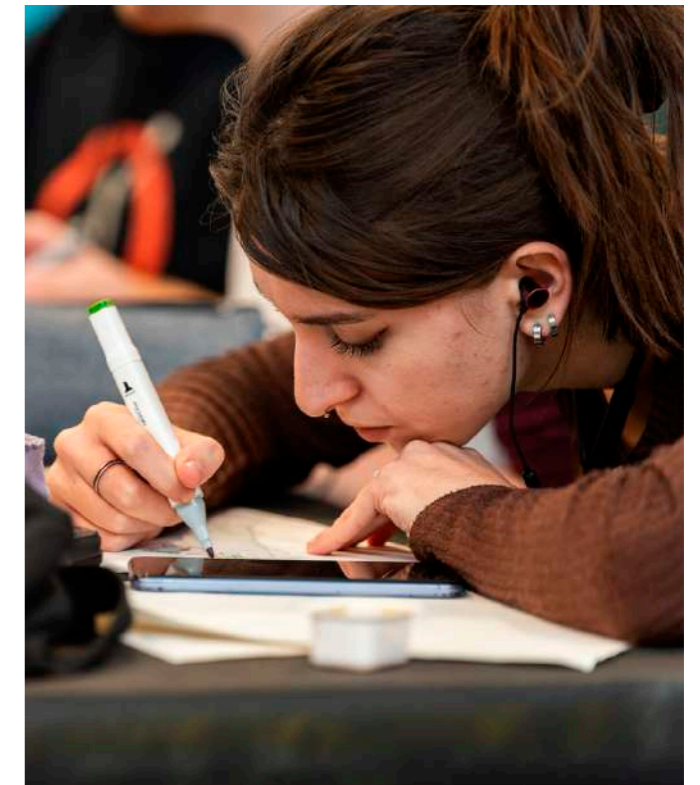
Questi aspetti, se pur complessi, permettono di capire le dinamiche che animano alcuni fenomeni particolari come l'innovazione, i processi tecnologici e i modelli competitivi fra grandi imprese e mercato. Incrementare la conoscenza, l'innovazione, la ricerca ed il trasferimento al sistema produttivo è alla base del modello di sviluppo perseguito da molte aziende, che richiede l'espansione di un articolato quadro di collaborazioni e relazioni tra diversi soggetti ed attori di processi innovativi. Se il progetto, come occasione di crescita e trasmissione della conoscenza, può essere descritto come un processo cognitivo, la visualizzazione, in altre parole, la capacità di tradurre il progetto in immagini, gioca un ruolo fondamentale, sia sul piano della generazione di proposte innovative che su quello della loro comunicazione. Il "buon design" è prima di tutto progetto dell'idea, poiché è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione fra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. L'obiettivo delle giornate di Crea@tivity, in questi anni, è stato quello di creare relazioni su cui innestare dei percorsi per lo sviluppo di progetti di design fornendo ai partecipanti le competenze e gli strumenti indispensabili per acquisire capacità progettuali alla costruzione di un progetto condiviso. È un'esperienza densa, collettiva che stimola una progettazione spontanea e consapevole in cui i flussi di progetto sono accelerati e s'intrecciano portando i partecipanti a esplodere gli orizzonti di riferimento con un confronto continuo. Il pensiero creativo consiste nel farsi domande e nell'affrontare problemi o quesiti da solide conoscenze adottando nuove prospettive, con l'obiettivo di trovare soluzioni innovative ed efficaci qualsiasi sia l'ambito di applicazione. Il tema, di questa è il pretesto per una "visione" del progetto come attuale strumento d'ideazione.



Workout 2024 "NEW VINTAGE" Scenarios of the contemporary

The visionary idea, as well as realistic, is that the capacity to create networks leveraging and improving the existing technologies is the core of a new model of life, based on sharing information at both local and global level. These aspects, though complex, permit to understand the processes which are behind the technology innovation and the competition between big companies. The model of development based on improving knowledge and innovation and implementing them in the production system is selected by most companies, and requires the creation of an extended network of collaboration between different subjects. If any realization can be identified as a process of knowledge growth, its visualization plays a fundamental role, both during the generation of innovative ideas and their communication. The "good design" is first of all the conceiving of the idea; it is based on the contamination between disciplines; it experiences different languages and becomes message. The objective of Creativity, in these years, has been to create relationships to develop projects of design, providing to the attendees the required skills and tools to realize the work. It is a very deep experience shared in common,

which encourages a natural and aware process of creativity, where the flow of ideas is accelerated and people are inspired to explore new boundaries by a continuous debate. The creative thought consists on making questions and solve problems based on a solid knowledge background, but adopting different perspectives to find new and effective solutions. This method is not always linear, and consists on collecting, selecting and elaborating the necessary information between the all available ones, detecting the connections able to generate new solutions. A strong project follows this path, with lab activities, communication and sharing. It is a deep experience, a turbulent brainstorming. The results is not only the project, but a vision where scenarios, trends, needs and solutions are linked. The workshop is a fully immersion, and takes two days. A project framework is proposed to the attendees, from which a brainstorming will be started, the actual beginning of the activity. At the end, least but not last, new professional roles will be presented, looking from a new perspective to existing well established professions, but including new interdisciplinary experiences, like the virtual reality. Crea@tivity is a "window" able to wide the boundaries and to realize, not only the product design, but a global project between didactics and actual realization.



WorkOut: 2023 winners



Smart living: Smart city

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Porta Romana Firenze

Progetto collettivo
Collective Project
O.T

Studenti/Students
Madeo Diego,
Veser Virginia,
Baroni Matilde,
Zucconi Francesca,
Andreoni Brando,
Betti Sofia

Unverstità/University
LABA

Progetto/Project
Roofstic

Team
A.I.A



Smart mobility

Scuola Superiore/School
Liceo Artistico
Porta Romana Firenze

Progetto/Project
Live Saver

Studenti/Students
Di Pirro Giulia,
Cesamonti Vieri,
Paoli Francesco

Unverstità/University
Istituto Modartech

Progetto/Project
EcoBack

Studenti/Students
Jessica-Chris Ripa,
Livia Comparini,
Anna Francesconi,
Zara Nanini,
Maria Chiara Zarra

Smart materials: Smart design

Scuola Superiore/School
ITI G. Marconi

Progetto/Project
Poppy Ink

TEAM
SELEF

Unverstità/University
ISIA Design Firenze

Progetto/Project
Venom Skin

TEAM
Vitamina D(ario)

CREACTIVITY E-MAGAZINE

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

IDEA '07



IDEA '08



IDEA '09



CREACTIVITY +IDEA '10



CREACTIVITY E-MAGAZINE 11



CREACTIVITY E-MAGAZINE 12



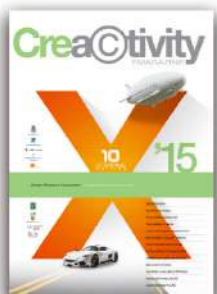
CREACTIVITY E-MAGAZINE 13



CREACTIVITY E-MAGAZINE 14



CREACTIVITY E-MAGAZINE 15



CREACTIVITY E-MAGAZINE 16



CREACTIVITY E-MAGAZINE 17



CREACTIVITY E-MAGAZINE 18



CREACTIVITY E-MAGAZINE 19

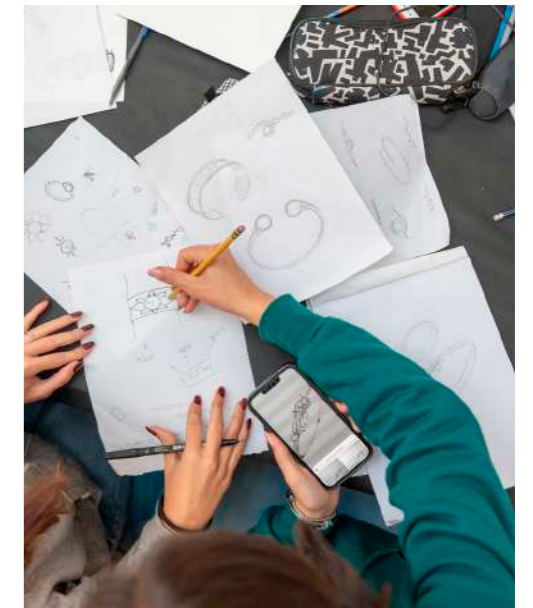


L'idea di trasformare il catalogo in una rivista semestrale interamente dedicata, oltre che al premio I.D.E.A., al design, alla ricerca e all'innovazione, è nata nel 2009 in occasione della terza edizione del premio I.D.E.A., International Design Education Award. La rivista contiene, oltre ai progetti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

CREACTIVITY E-MAGAZINE 21



CREACTIVITY E-MAGAZINE 23





CreaOtivity

CreaOtivity
RICERCA & INNOVAZIONE NEL DESIGN

17!

Start-up e incubatori
Una sfida per Creativity '23

Andrea Puccini
Pont-Tech

WWW.PROGETTOCREACTIVITY.COM

CreaOtivity
WONDERLINE

WORK
OUT

Creativity Magazine

Finito di stampare il 12 novembre 2024

Creativity

EMAGAZINE

Design, Ricerca e Innovazione
Design, Research and Innovation