

Index of Subterranean Informal Activism

ISSUE 00

CO-INHABITED LANDING

SPRING_2026

Kore

Sistemi modulari in ceramica
e materiali innovativi
per la bioricettività urbana

Modular ceramic systems
and innovative materials
for urban bio-receptivity

B.cool

Percorsi digitali
per la resilienza
al calore urbano

Digital Pathways
for Urban Heat
Resilience

Urban kite

La mobilità deve
necessariamente
significare accelerazione?

Must mobility
necessarily
mean acceleration?

FUNCTION

The INDEX OF SUBTERRANEAN INFORMAL ACTIVISM is a testing ground, serving as a shared database and experimental platform for unconventional, often hidden, grassroots actions. A place to use our imagination as we face things so large and complex that they are hard to understand or describe. The INDEX was made to create space for trying new things. It provides people with easy, repeatable methods and tools to cope with the Anthropocene era.

The INDEX is the main tool that the INDEX OF SUBTERRANEAN INFORMAL ACTIVISM network—a group focused on hidden activism—uses to share its experiments. Radical design objects, made in the ISIA labs, must have a few simple features:

- 1) They must help the well-being of people and other living beings, both alone and together.*
- 2) They must be relevant, in terms of their real or symbolic function.*
- 3) They must be cheap and easy to make, with just basic skills.*
- 4) They should spread easily, be bold, and maybe surprise or challenge people.*

PURPOSE

The more we recognise the extent of the responsibility—and therefore the power—entrusted to our species in the era in which we live, the more we are forced to resign ourselves to the almost total impotence of each of us, as individuals, to stem the avalanche that promises to lead us to planetary catastrophe. We aim to harness this power. We seek to provide individuals with the capacity to act and to transcend this vision through a relational, mutualistic approach grounded in understanding the pluriverse. We want to take the idea of near-future design to the extreme. Our goal is to build new complex, relational, and interconnected sensibilities.

Joining I.S.I.A. is easy; test yourself.

FUNZIONE

L'INDEX OF SUBTERRANEAN INFORMAL ACTIVISM è un banco di prova. Il banco di prova della nostra immaginazione nel fronteggiare qualcosa di così ampio e complesso che la nostra mente fatica ad attribuirgli una forma e a tracciarne i confini. L'INDEX nasce con lo scopo di aprire spazi di sperimentazione e offrire alle persone metodi e strumenti accessibili, replicabili, essenziali per sopravvivere nel migliore dei modi nell'epoca dell'Antropocene.

L'INDEX è lo strumento attraverso cui la rete del SUBTERRANEAN INFORMAL ACTIVISM ha deciso di diffondere le

sue sperimentazioni. Oggetti di design radicale, concepiti negli spazi dei laboratori ISIA che rispondono ad alcune semplici caratteristiche:

- 1) Devono essere utili alla ricerca del benessere individuale, collettivo, multi specie e intraspecie;
- 2) Devono essere rilevanti, nei termini della loro funzione reale o simbolica;
- 3) Devono essere reperibili, riproducibili con costi contenuti e capacità tecniche limitate;
- 4) Devono poter circolare in maniera virale, essere radicali ed, eventualmente, suscitare scandalo o perplessità.

SCOPO

Quanto più prendiamo atto della portata della responsabilità – e quindi del potere – demandata alla nostra specie nell'epoca in cui viviamo, tanto più siamo costretti a rassegnarci alla pressoché totale impotenza di ognuno di noi, come singoli individui, nell'arrestare la valanga che promette di condurci alla catastrofe planetaria. Vogliamo raccogliere e incanalare questo potere, fornire agli individui la capacità di azione e possibilità di superare questa visione, in virtù di un approccio relazionale e mutualistico a partire dalla chiave di lettura del pluriverso. Vogliamo portare all'estremo l'idea di near future design costruendo nuove sensibilità complesse, relazionali, interconnesse. Entrare nell'ISIA è facile, mettilti alla prova.

[Sabrina Sguanci]



Kore

www

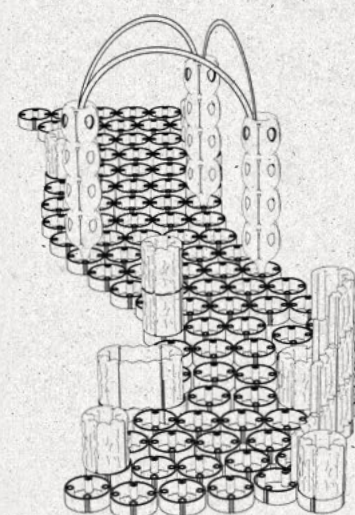
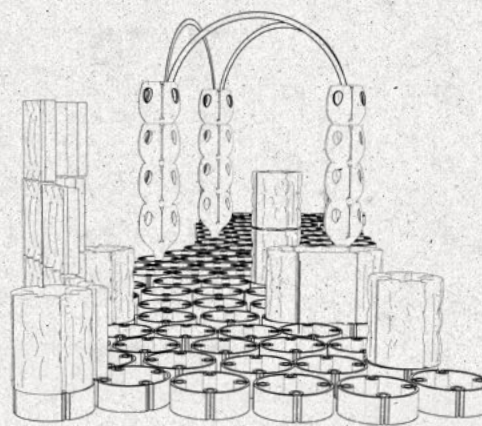
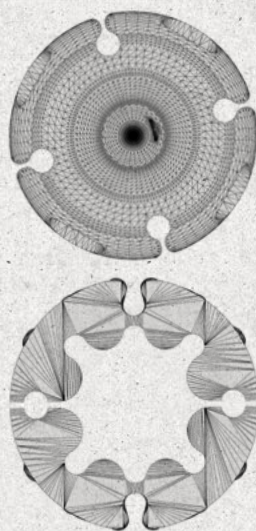
**Sistemi modulari in ceramica
e materiali innovativi
per la bioricettività urbana**

**Modular ceramic systems
and innovative materials for urban
bio-receptivity**

KORE è un sistema modulare realizzato in materiali ceramici e biocompositi e micelio, stampati in 3D e a calco, ideato secondo una logica fluida e adattiva per i diversi contesti urbani.

Il progetto nasce con l'obiettivo di favorire la creazione di isole verdi e rifugi climatici, promuovendo forme di coesistenza pacifica tra specie animale, umana e vegetale. Kore è composto da diverse geometrie, che permettono di definire strutture scalabili alle differenti realtà urbane: piastrelle drenanti per la traspirazione del terreno; moduli impilabili su aste in bamboo o legno, che ospitano idro-riserve rinfrescanti e coperture per zone d'ombra; moduli per piante e muschi, insetti e piccoli animali; sedute che offrono protezione dal calore e, al contempo, si configurano come spazi di relazione.

Studi cromatici su impasti e ingobbi, predisposti per la monocottura, completano il sistema rendendolo customizzabile, in relazione al genius loci urbano in cui il sistema viene inserito.



KORE is a modular system made of ceramic materials, biocomposites, and mycelium, produced via 3D printing and casting. It is conceived with a fluid, adaptive logic suited to different urban contexts.

The project aims to foster the creation

of green islands and climate refuges, promoting peaceful coexistence among animal, human, and plant species. Kore is composed of multiple geometries that allow for scalable configurations across different urban realities: draining tiles for soil permeability; stackable modules mounted on bamboo or wooden rods, hosting cooling water reservoirs and shading structures; modules for plants,

mosses, insects, and small animals; and seating elements that provide protection from heat while simultaneously functioning as relational spaces.

Colour studies on clay bodies and engobes, designed for single-firing processes, complete the system, making it customizable to the genius loci of the urban environment in which it is installed.



Kona

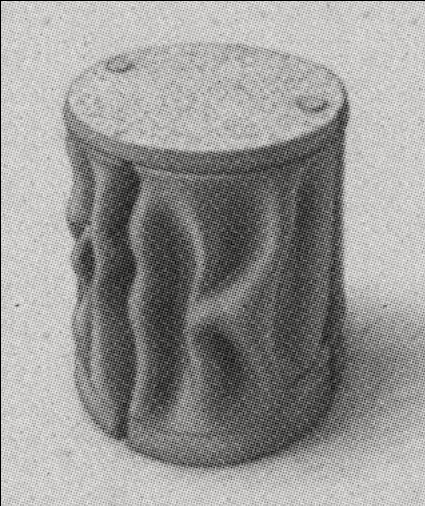
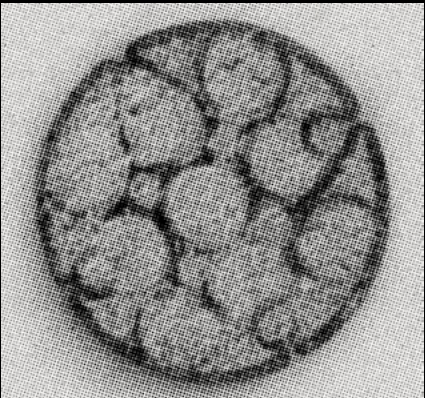
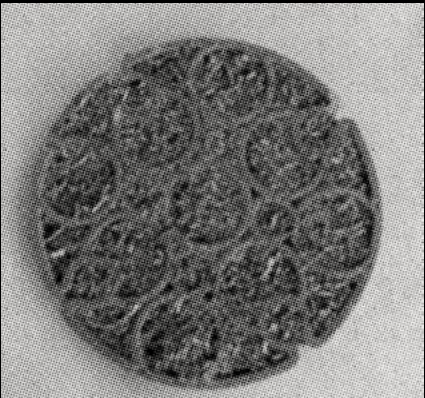
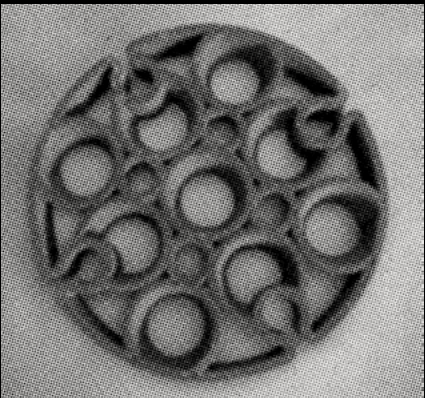
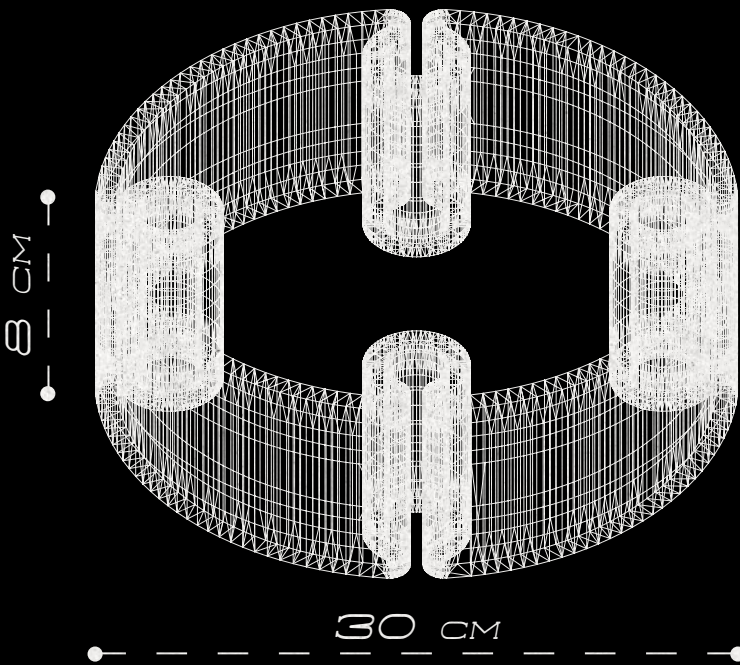
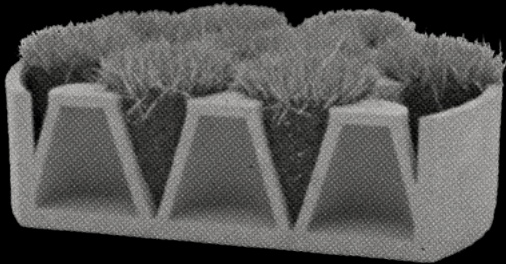
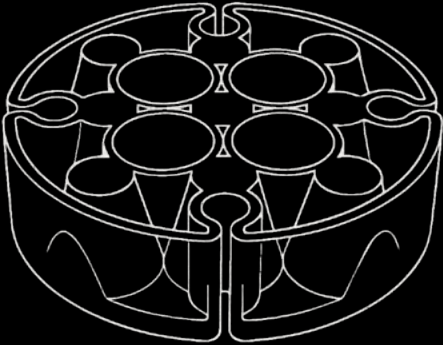
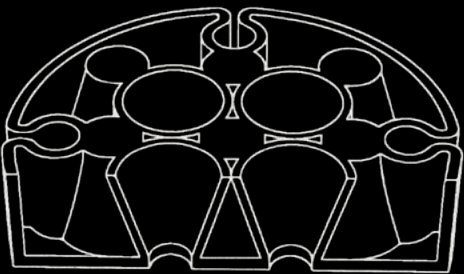
[Submitted by:
Irene Strada, Pietro Tabanelli]

Modulo drenante, termo-
regolante, elemento di
giunzione del sistema

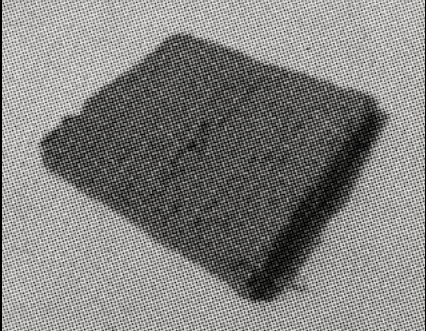
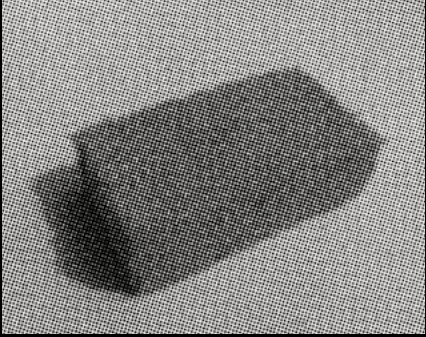
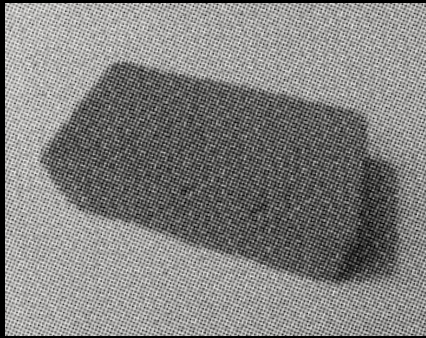
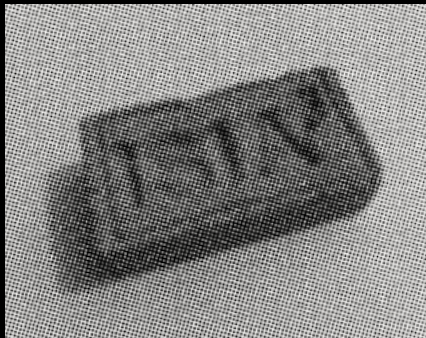
Drainage and thermore-
gulating module, system
junction element

Progettato per la pavimentazione di ambienti esterni, è modulare, drenante e calpestabile. Grazie alla sua geometria composta da elementi conici, contribuisce a rinfrescare l'aria soprastante. I coni fungono da camere di scambio: sfruttando il principio dei moti convettivi, catturano e trasmettono la maggiore umidità e freschezza presenti nel terreno durante l'estate, scambiandole con il calore dell'aria sopra la pavimentazione. In inverno, attraverso lo scambio termico tra il terreno e l'ambiente esterno, il modulo contribuisce a diminuire gli effetti del gelo. L'elemento costituisce la struttura di base su cui si articolano le molteplici configurazioni dell'intero sistema KORE. Diventa elemento di seduta grazie all'inserimento di componenti in micelio stabilizzato per l'esterno.

Designed for outdoor flooring, this modular, load-bearing, and draining tile is walkable and functional. Its geometry, composed of conical elements, helps cool the air above it. The cones act as exchange chambers: using the principle of convective motion, they capture and transfer the higher humidity and cooler air from the soil during summer, exchanging them with the warmer air above the surface. In winter, through heat exchange between the ground and the environment, the module helps reduce the effects of frost. The element forms the structural base upon which the multiple configurations of the KORE system are articulated. It can also serve as a seating element by incorporating stabilised mycelium components suitable for outdoor use.



- ○ Piasterella vuota prima di essere rimepita con micelio
 - 1 Tile with mycelium step 1
 - 2 Tile with mycelium step 2
 - 3 Seduta. piasterella con micelio ed elementi curvi
- ○ Hollow tile before being filled with mycelium
 - 1 Piasterella con micelio step 1
 - 2 Piasterella con micelio step 2
 - 3 Seating. Tile with mycelium and curved eleme



MATTONI DI TERRA E PAGLIA PER COSTRUIRE IL FUTURO

Nelle tradizione architettoniche era comune costruire case e città con mattoni crudi di terra e paglia. Ci sono giunte testimonianze monumentali come la cittadella iraniana di Arg-e Bam o la Grande Moschea di Djenné in Mali. Alle nostre latitudini queste tecniche sono rappresentate nelle costruzioni sarde nel campidano e oristanese o Villa Ficana nella periferia di Macerata. I mattoni di terra cruda (o adobe), sono costituiti da argille locali, sabbie e paglia. Possono essere prodotti in modo solidale (un gruppo di amici che mescolano gli ingredienti e foggiano i mattoni in cassette di legno durante le stagioni calde) o serializzati in modo meccanico, come stanno facendo alcune piccole ditte.

CLAY AND STRAW BRICKS FOR BUILDING THE FUTURE

In traditional architectural cultures, it was common to build houses and cities using raw earth and straw bricks. Monumental examples still exist today, such as the Iranian citadel of Arg-e Bam or the Great Mosque of Djenné in Mali. At our latitudes, these techniques are found in Sardinian constructions in the Campidano and Oristano areas, and in Villa Ficana on the outskirts of Macerata. Raw earth bricks (adobe) are made of local clays, sand, and straw. They can be produced collaboratively (a group of friends mixing materials and shaping bricks in wooden moulds during warm seasons) or

L'adobe è entrato nelle pratiche contemporanee della bioarchitettura per alcune sue prestazioni specifiche: inerzia termica, regolazione dell'umidità, isolamento acustico. Il suo recupero ha permesso di abbracciare alcuni valori fondamentali: tutela del territorio, basso impatto ambientale, nuova percezione dei valori di tempo e di economia. I corsi di progettazione, ricerca tecnologica e modellistica ceramica dell'ISIA di Faenza hanno posto da tempo i temi delle sostenibilità al centro dell'impegno didattico. Di conseguenza l'adobe diventa un materiale di estremo interesse: la sua semplicità tecnologica e le caratteristiche prestazionali aprono degli scenari per passare da mattone a materia, dall'architettura al design. La vera sfida, antropologica, sarà cambiare il nostro rapporto con gli oggetti che potranno essere realizzati in adobe: da merce monouso a manufatti che richiedono cura. Forse uno degli atteggiamenti essenziali per affrontare i decenni a venire.

industrially, as some small companies are now doing. Adobe has entered contemporary bio-architecture for its specific performance qualities: thermal inertia, humidity regulation, and acoustic insulation. Its revival has enabled the embrace of key values: territorial care, low environmental impact, and a renewed perception of time and economic value. The design, technological research, and ceramic modelling courses at ISIA Faenza have long placed sustainability at the centre of their educational commitment. Consequently, Adobe becomes a material of strong interest: its technological simplicity and performance characteristics open scenarios that shift from brick to matter, from architecture to design. The real anthropological challenge will be to change our relationship with adobe objects: from disposable goods to artefacts that require care. Perhaps one of the essential attitudes for the decades to come.

Gerico

[Submitted by:
Annalisa De Stanchina]

Cisterna-filtro
modulare per acqua

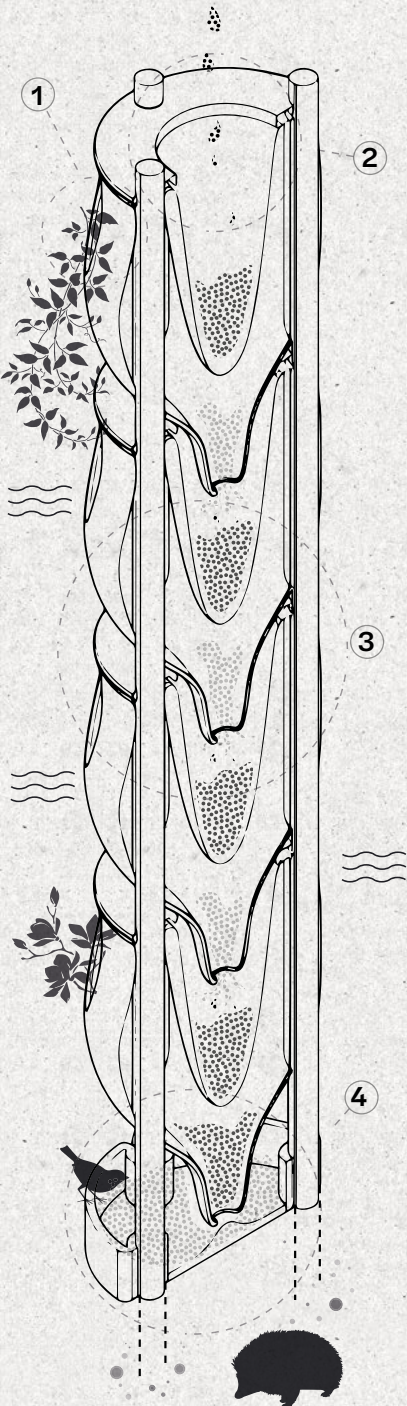
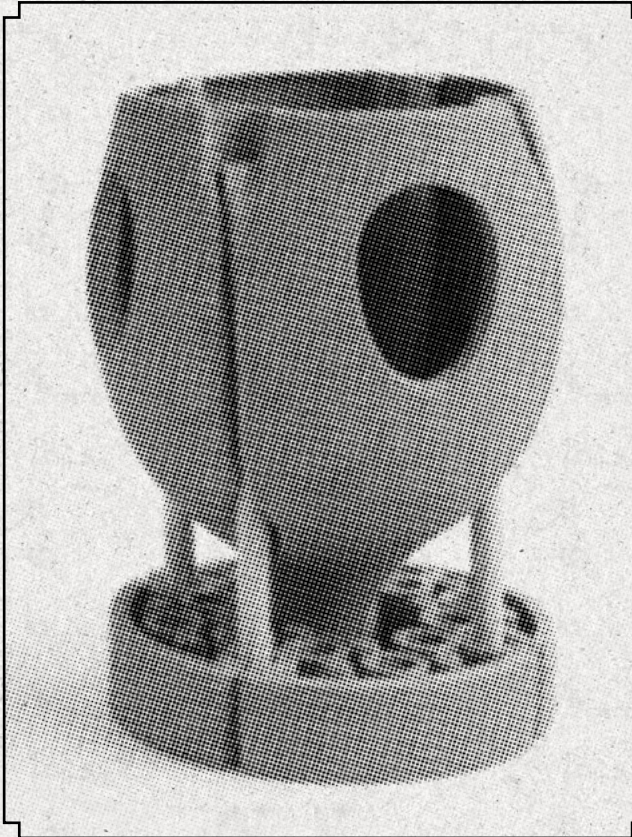
Modular water
cistern-filter system



Gerico è una cisterna in terra cotta stampata in 3D, ispirata alla Rosa di Gerico. Conserva e filtra l'acqua fino alla vasca sottostante e, grazie alla porosità della terracotta, rinfresca l'ambiente circostante. Come la pianta del deserto, custodisce la vita e la risorsa più preziosa, Gerico, resta in attesa del momento giusto per restituire energia, freschezza e rinascita. Un momento di puro respiro e serenità trapela dall'interno sistema progettato: la presenza della vegetazione, la matericità della terra cotta, il ritorno alle origini dell'essere umano a contatto con il primitivo. Il progetto ha come scopo il riviversi, circondandosi della flora e fauna, ritrovandosi in questo piccolo cerchio della vita. Un perfetto equilibrio fra il contenere, e il lasciar andare. Gerico ti permetterà di sentirti accolto in uno spazio invaso dall'urbano.

Gerico is a 3D-printed terracotta cistern inspired by the Rose of Jericho. It stores and filters water down to the basin below and, thanks to terracotta's porosity, cools the surrounding environment. Like a desert plant, it protects life and the most precious resource; Gerico waits for the right moment to release energy, freshness, and renewal.

A moment of pure breath and serenity emerges from the entire designed system: the presence of vegetation, the materiality of terracotta, and a return to humanity's origins in contact with the primitive. The project aims to promote rebirth by surrounding oneself with flora and fauna, rediscovering this small circle of life. A perfect balance between containment and release: Gerico allows one to feel embraced within an urban-invaded space.



FLUSSI

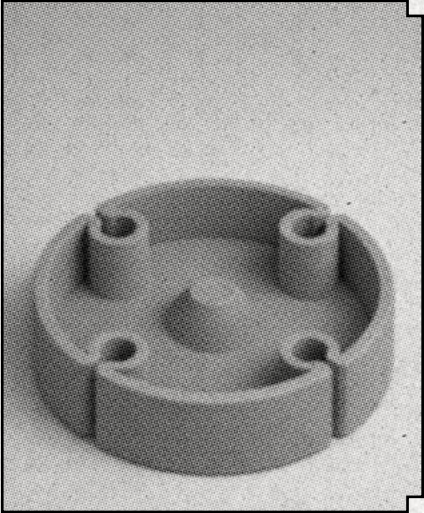
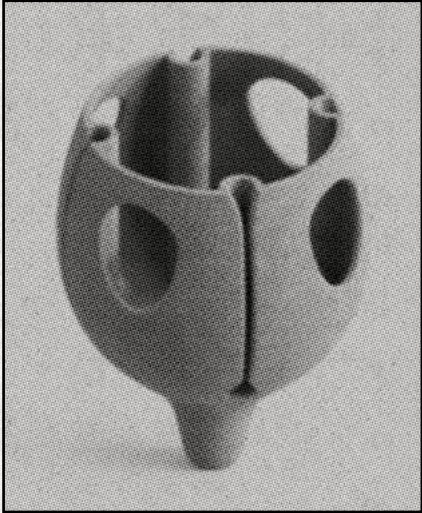
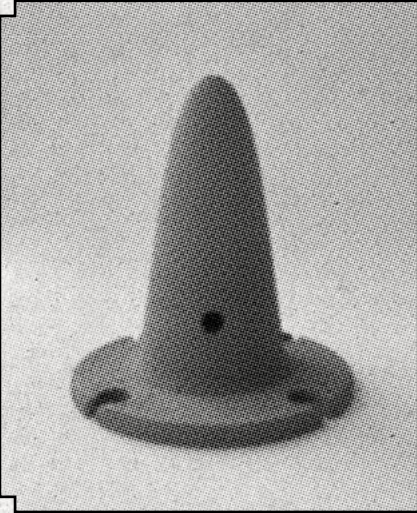
Osservando l'interno del sistema è possibile comprendere la dinamica dei flussi. Il processo ha inizio sulla sommità, punto di ingresso dell'acqua piovana. Da qui, l'acqua confluisce nel primo modulo a cono, progettato per trattenere l'acqua ma dotato di un foro all'apice che ne permette il deflusso controllato verso il modulo sottostante. La terracotta, assorbendo l'acqua al suo interno, contribuisce ad abbassare la temperatura: l'umidità fresca che rilascia, a contatto con il calore del sole, genera un naturale effetto rinfrescante. Si innesca così un vero e proprio meccanismo a cascata che distribuisce l'acqua lungo l'intera colonna, fino a farla depositare nella base, pensata per fungere da abbeveratoio per i piccoli animali.

1. Il foro all'apice della colonna, che accoglie l'inizio del viaggio dell'acqua piovana.
2. I fori laterali hanno la funzione di far emergere le piante coltivate al suo interno, restituendo un'aspetto organico e vitale alla struttura.
3. Ogni modulo permette la conservazione e il flusso dell'acqua attraverso il sistema.
4. Base della colonna, comoda conserva per d'acqua per piccoli animali.

FLAWS

Observing the system's interior allows understanding its flow dynamics. The process begins at the top, the entry point for rainwater. From here, water flows into the first conical module, which retains water but features an opening at its apex that allows controlled discharge into the module below. The terracotta, by absorbing water, helps lower the temperature: the cool humidity it releases, in contact with solar heat, generates a natural cooling effect. A cascading mechanism is thus activated, distributing water along the entire column until it reaches the base, designed to function as a drinking point for small animals.

1. The opening at the top of the column, where the journey of rainwater begins.
2. Side openings allow plants to grow, restoring an organic and living character to the structure.
3. Each module allows water conservation and flow through the system.
4. Base of the column, a water reservoir for small animals.



MODULO D'ENTRATA

Grazie alla sua forma ad imbuto, il primo modulo posizionato sopra ad ogni anfora, permette di far convogliare l'acqua all'interno del sistema della cisterna.

ENTRY MODULE

Thanks to its funnel shape, the top module of each amphora channels water into the cistern system.

MODULO CISTERNA

Contiene l'acqua filtrata. I fori laterali permettono la crescita di vegetazione spontanea.

CISTERN MODULE

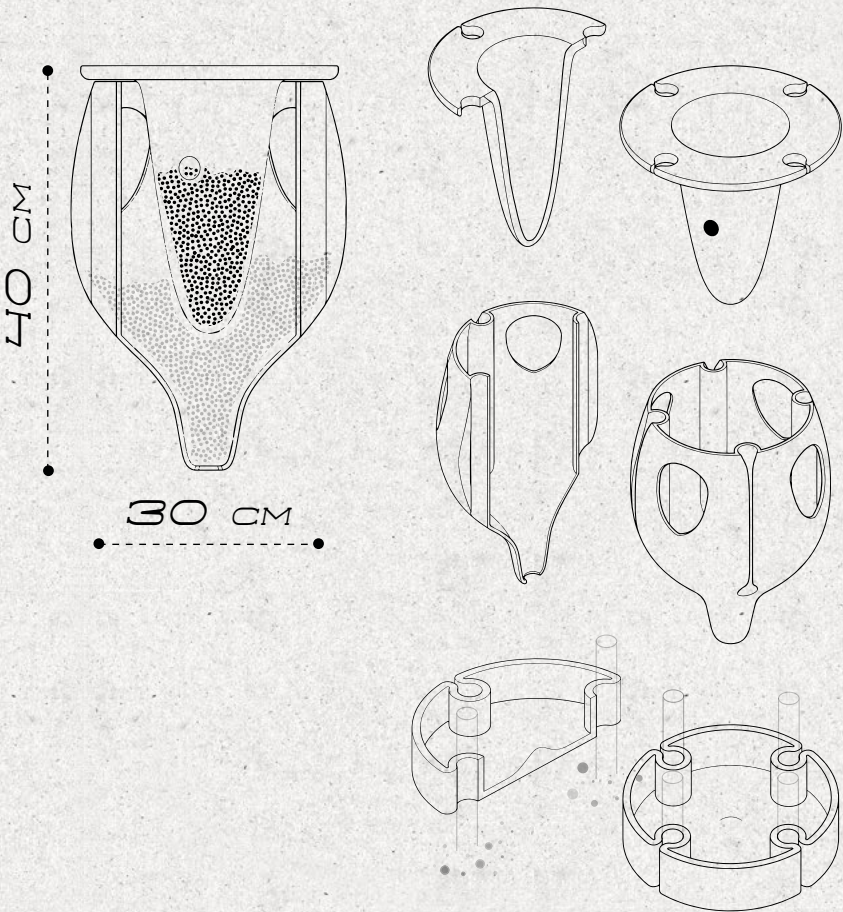
Holds filtered water. Side openings allow spontaneous vegetation to grow.

BASE D'APPOGGIO

Con la sua dolce goccia al centro, raccoglie l'acqua, aiutando piccoli animali e volatili ad abbeverarsi.

BASE MODULE

With its gentle central depression, it collects water, helping small animals and birds to drink.



Urbis

[Submitted by: Andrea Montanari]

Modulo per la
biodiversità urbana

Urban biodiversity
module

Il modulo in argilla di Faenza nasce con l'obiettivo di favorire la presenza di microfauna, in particolare insetti volanti come le farfalle, all'interno del contesto urbano. Le superci ondulate e scanalate richiamano strutture naturali come cortecce, rocce erose e pieghe fogliari, ambienti che gli insetti prediligono per sostare e proteggersi. Le variazioni di profondità creano micro-nicchie e zone d'ombra utili alla sosta.

L'argilla, materiale naturale e traspirante, garantisce inerzia termica e una supercie porosa, contribuendo a un microclima favorevole e sostenibile.

Il modulo è composto da sette insenature dalla forma stretta e allungata che hanno la funzione di ospitare insetti volanti come farfalle. Le insenature creano un riparo da elementi naturali come vento, pioggia e sole fornendo agli insetti un luogo sosta nel contesto urbano.

Le insenature sono sovrapposte in altezza per consettare un riparo da elementi esterni.

The clay module from Faenza is designed to encourage the presence of microfauna, particularly flying insects such as butterflies, within urban environments. Its undulating, grooved surfaces evoke natural structures such as tree bark, eroded rocks, and leaf folds—environments that insects prefer for resting and shelter. Variations in depth create micro-niches and shaded areas useful for resting. Clay, a natural and breathable material, provides thermal inertia and a porous surface, contributing to a favourable and sustainable microclimate.

The module consists of seven narrow, elongated cavities designed to host flying insects such as butterflies. These cavities provide shelter from natural elements such as wind, rain, and sun, offering insects a place to rest in the urban context.

The cavities are vertically stacked to ensure protection from external conditions.



Slots

[Submitted by: Andrea Montanari]

Modulo per il
passaggio di flussi d'aria

Module for the
passage of air flows

Il modulo ceramico è progettato per integrarsi nello spazio urbano tenendo conto delle sollecitazioni ambientali, in particolare del vento.

I tagli centrali attraversanti consentono il passaggio controllato dei ussi d'aria, riducendo la pressione esercitata sul corpo del modulo quando impilato in verticale. Questa soluzione si ispira a strutture naturali porose e straticate, come canneti e formazioni vegetali, che ltrano il vento senza opporvi resistenza. La forma ondulata e l'argilla contribuiscono a garantire stabilità, traspirabilità e integrazione ecologica. Tre fessure dalla forma stretta e allungata hanno la funzione di incanalare il vento all'interno di esse. Questo modulo è disegnato per essere complementare ai moduli URBIS; il suo disegno smorza gli effetti degli eventi atmosferici per garantire l'integrità della struttura.

I moduli sono autoreggenti e impilabili tramite pali di diametro 3 cm che consentono la costruzione sia verticale che orizzontale.

The ceramic module is designed to integrate into the urban environment while accounting for environmental stresses, particularly wind. The central through-cuts allow controlled airflow, reducing the pressure exerted on the module when stacked vertically.

This solution is inspired by natural porous and layered structures, such as reed beds and vegetal formations, which filter the wind without resisting it. The wavy shape and clay composition contribute to ensuring stability, breathability, and ecological integration.

Three narrow, elongated slits function to channel wind through them.

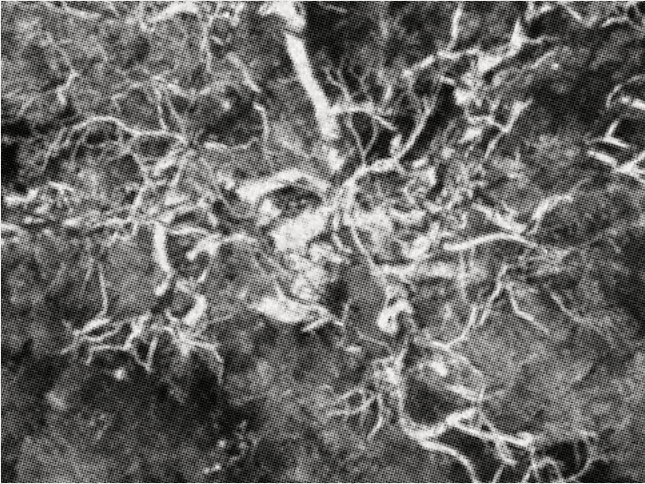
This module is designed to complement the URBIS modules; its design mitigates the effects of weather events to ensure structural integrity.

The modules are self-supporting and stackable via 3 cm diameter poles, allowing both vertical and horizontal construction.

EXPO

Homage to Fungi

Hybrid Objects



The world of fungi is a morphological, material, and cultural matrix.

The collection on display explores a series of objects inspired by the formal and structural logics of the fungal kingdom: growth by aggregation, porosity, stratification, and adaptability. This inspiration does not result in imitation, but rather in a design translation of principles, reinterpreted through contemporary tools of digital fabrication. The artefacts are mainly produced in 3D-printed PLA and, in some cases, in 3D-printed terracotta, highlighting a continuity between additive processes and material culture. In this context, 3D printing is not merely an execution technology, but a design device that enables work on complex morphologies, local variations, and non-standardised structures. The notion of Hybrid Objects takes on an expanded meaning here: not only objects that integrate different components — as in experiments combining PLA and mycelium — but also artefacts that hybridise languages, processes, and material ontologies. Digital and biological, artificial and living, design and growth intertwine in open configurations. In some applications, mycelium is introduced as a complementary material, establishing a relationship between a controlled, deterministic part — defined through design and printing — and a part that evolves according to its own logic, tied to the behaviour of living material. This results in a design tension between prediction and transformation, between defined form and emergent form. Homage to Fungi proposes a reflection on redefining product culture, in which design no longer simply shapes matter but constructs conditions for interaction among different systems. The exhibited objects take the form of hybrid devices, halfway between prototype, research, and vision, capable of suggesting scenarios in which production is no longer solely industrial, but also biological and relational. The project is part of the research framework of ISIA Faenza on material intelligence and the integration of design, scientific, and technological knowledge, proposing a teaching model in which design becomes a space of negotiation between formal control and openness to the living.

Floride

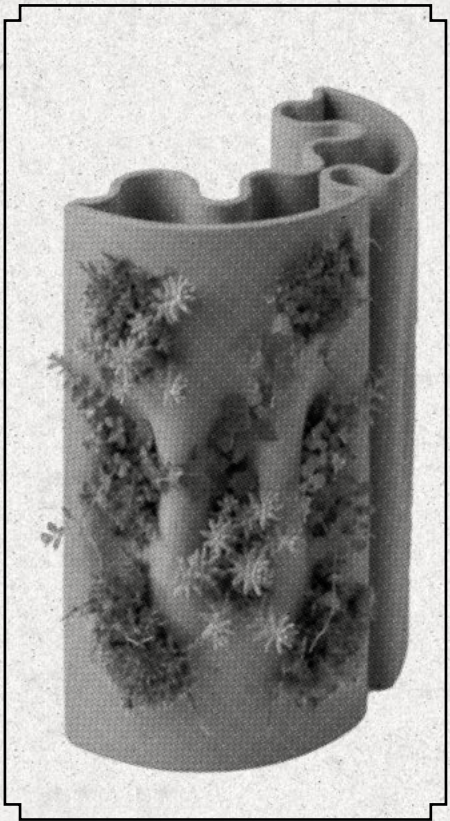
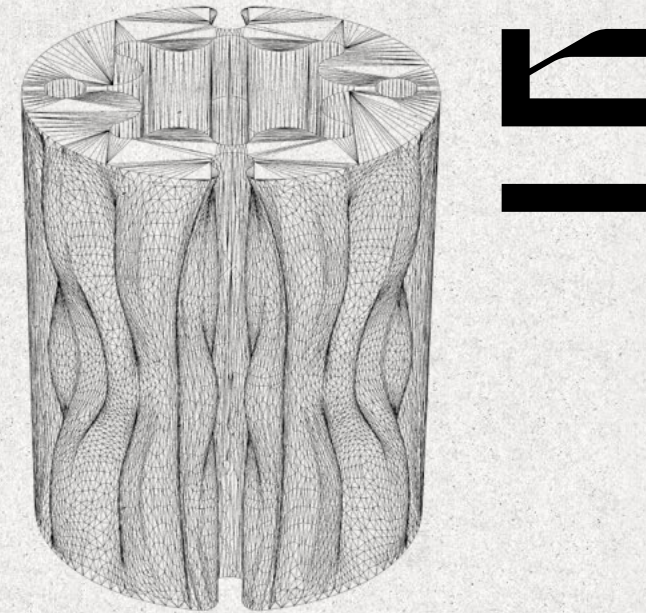
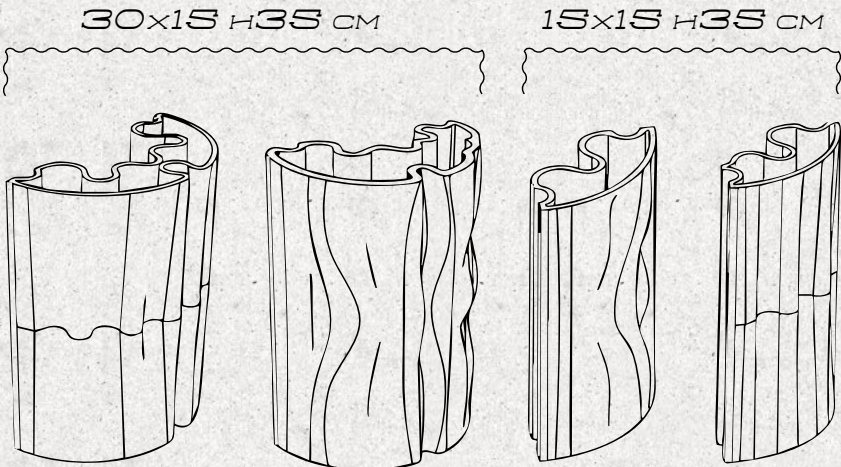
[Submitted by: Irene Strada]

Moduli curvi per accoglienza piante locali

Curved modules for hosting local plants

Moduli specifici per articolare diverse configurazioni e orientamenti del sistema, in continuità con i moduli orizzontali nel terreno. Due geometrie dei moduli, a semicerchio e un quarto di cerchio. Due le varianti di texture. Di queste ultime la prima presenta delle sporgenze lineari verso l'esterno, mentre la seconda presenta un'articolazione organica curvilinea sempre verso l'esterno. Le texture sono create per agevolare la crescita di multispecie vegetale. Grazie al materiale poroso, texturizzato e alla tecnologia LDM, la flora è in grado di assorbire l'umidità e sviluppare le proprie radici nelle micro fessure.

Specific modules are designed to articulate different configurations and orientations of the system, in continuity with the horizontal ground modules. The modules come in two geometries: a semicircle and a quarter circle. There are two texture variants. The first features linear protrusions extending outward, while the second presents an organic, curvilinear articulation that also projects outward. The textures are designed to facilitate the growth of multiple plant species. Thanks to the porous, textured material and LDM technology, the flora can absorb moisture and develop roots within the microcracks.

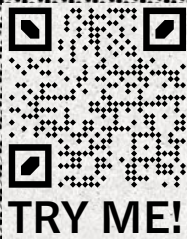


B.cool

Submitted by: Carlo Turri, Simona Alessandrini, Giulia Calonici, Vito Cappiello, Chiara Casamenti, Martina Di Girolamo, Eleonora Dotti, Melissa Geti, Zaineb Kassimi, Michele Lojudice, Rosalba Maggio, Stefano Magnani, Francesca Sortino, Francesca Stefanelli

**Percorsi digitali
per la resilienza
al calore urbano**

**Digital Pathways
for Urban Heat
Resilience**



TRY ME!

PROBLEMI E TECNOLOGIE

Il problema dell'accumulo di calore urbano (UHI) si presenta tanto diffuso quanto articolato. Oltre all' imprevedibilità temporale di tutti i fenomeni meteorologici, esso risulta particolarmente difficile anche da cogliere nella sua manifestazione spaziale, perché i picchi di calore sono determinati dall'intreccio di molteplici fattori del tessuto urbano che possono creare notevoli differenze nella temperatura circostante. Tra questi: le attività umane, la superficie edificata, l'incidenza solare, la conducibilità termica dei materiali, riflettanza delle superfici, la compattezza del costruito. Anche la misurazione in sé rappresenta delle difficoltà, poiché essa implica la raccolta e l'integrazione di dati di diversa provenienza, attraverso sistemi GPS, Location Based Services, stazioni meteorologiche, satelliti. Va anche però che i rilevamenti satellitari presentano limiti di accuratezza quando diviene necessario cogliere le variazioni di temperatura in scale molto ridotte, come anche lacune dovute ad elementi occludenti quali nubi ed e coperture architettoniche. La precisione della raccolta dati è, a prescindere dal territorio di riferimento, diviene pertanto essenziale: da un lato essa consente rilevazioni e previsioni che combaciano con la dimensione spaziale umana, dall'altro consentono di localizzare con precisione eventuali interventi di carattere urbanistico atte a trasformare la fisicità del luogo.

PROBLEMS AND TECHNOLOGIES

The issue of urban heat island (UHI) effects is widespread and complex. In addition to the temporal unpredictability of all meteorological phenomena, it is particularly difficult to capture in its spatial manifestation, since heat peaks are determined by the interplay of multiple factors within the urban fabric that can create significant differences in surrounding temperatures. These include: human activities, built surfaces, solar exposure, thermal conductivity of materials, surface reflectance, and the compactness of the built environment. Measurement itself also presents challenges, as it involves collecting and integrating data from different sources, including GPS systems, Location-Based Services, weather stations, and satellites. However, satellite observations have limitations in accuracy when it becomes necessary to detect temperature variations at very small scales, as well as gaps caused by obstructing elements such as clouds and architectural coverings. The precision of data collection is therefore essential, regardless of the reference territory: on the one hand, it enables observations and forecasts that align with the human spatial scale; on the other, it allows for the precise localisation of urban planning interventions aimed at transforming a place's physical characteristics.

DESTINATARI / USERS

La base di utenti alla quale ci rivolgiamo è qui particolarmente ampia: sono davvero poche le persone in grado di non soffrire le ondate di calore, o perlomeno non viverle con disagio. Tuttavia, abbiamo voluto ascoltare tante più 'voci' diverse, immedesimandoci nella quotidianità di genitori, anziani, turisti, sportivi, lavoratori per cogliere in dettaglio come le ondate di possano rendere difficoltose attività anche semplici e ordinarie. Abbiamo cercato di capire gli utenti e soprattutto la loro relazione con il caldo estremo attraverso diversi approcci metodologici: un questionario, la definizione di personas e di user-journey. I dati raccolti sono stati particolarmente utili sia a confermare le intuizioni di partenza, sia per caratterizzare l'applicazione in termini di funzionalità, architettura e linguaggio visivo. Interessante notare come le informazioni raccolte dal questionario dipingano un quadro complessivo dove vi è chiarezza sul comportamento microclimatico dei propri contesti di residenza, come quando e quando il calore diviene critico, e di come sebbene la consapevolezza dei fenomeni delle isole di calore urbano sia molto ridotta. Inoltre il questionario ha evidenziato, almeno nel nostro contesto nazionale, la mancanza di servizi digitali specifici e di come essi potrebbero essere d'aiuto nel diramare allerte, indicare in tempo reale luoghi da evitare o dove trovare ristoro, come anche dispensare consigli pratici su come affrontare il caldo estremo.

TARGET/USERS

The user base we are addressing is particularly broad: very few people can withstand heatwaves without discomfort, or at least not experience them as a burden. However, we aimed to listen to as many different "voices" as possible, putting ourselves in the daily lives of parents, elderly people, tourists, athletes, and workers, in order to understand in detail how heatwaves can make even simple, everyday activities difficult. We sought to understand users—and especially their relationship with extreme heat—through various methodological approaches: a questionnaire, persona definitions, and user journeys. The collected data proved particularly useful for confirming our initial assumptions and shaping the application's functionality, architecture, and visual language. It is interesting to note how the information gathered from the questionnaire paints an overall picture in which people have a clear understanding of the microclimatic behaviour of their living environments—for example, when and where heat becomes critical—while awareness of urban heat island phenomena remains quite limited. Furthermore, the questionnaire highlighted, at least in our national context, the lack of specific digital services and how these could be helpful for issuing alerts, indicating in real time places to avoid or where to find relief, and providing practical advice on coping with extreme heat.

ISOLE DI CALORE URBANO

Nel 1818, nelle aree densamente abitate di Londra neo-industriale si registrava un aumento della temperatura media di 1,3°C-3°C rispetto alle circostanti zone rurali. Il meteorologo Luke Howard intuì l'origine antropogenica del fenomeno, derivante prevalentemente dall'uso domestico del carbone e dalla scarsa ventilazione delle strade. Decenni di espansione edilizia basata su asfalto, cemento e acciaio, abbinata al rapido drenaggio dell'acqua piovana, alla mobilità di massa e, paradossalmente, agli stessi impianti di aria condizionata, hanno trasformato le isole di calore urbano in scenari di vero e proprio pericolo. Questi fenomeni risultano particolarmente acuti nelle città europee, dove le antiche

conformazioni di strade e aree edificate amplificano ulteriormente il riscaldamento solare durante i periodi estivi: città come Parigi, Milano, Madrid possono risultare mediamente 10°C- 15°C più calde delle rispettive aree periferiche. Tenendo in conto che solo il circa 20% della popolazione europea è residente in zone rurali ed il progressivo surriscaldamento globale, la portata di questo fenomeno risulta tanto pervasiva quanto critica. Le ondate di calore impattano negativamente sul corpo umano causando affaticamento, disturbo del sonno, emicrania ed altri sintomi. Nell'estate del 2022, il surriscaldamento delle zone urbanizzate d'Europa ha causato circa 62000 decessi, con un'incidenza particolarmente negativa su donne e fasce sociali particolarmente vulnerabili quali anziani, infanti, malati cronici, lavoratori all'aperto. Il surriscaldamento dei centri abitati può essere essenzialmente contrastato soltanto

to attraverso una radicale riconfigurazione fisica del tessuto urbano (materiali, volumi, aree verdi, sistemi viari e idrici): si tratterà di un processo lento e complesso, durante i quali i cittadini possono solo trovare modi per mitigare gli effetti e formulare strategie di coabitazione. Fondamentalmente invisibili e scostanti, le isole di calore urbano fanno ormai parte della nostra geografia antropica.

URBAN HEAT ISLANDS

In 1818, in densely populated areas, an increase in average temperature of about 1.3°C-3°C compared to surrounding rural areas was recorded. The meteorologist Luke Howard identified the anthropogenic origin of the phenomenon, mainly due to domestic coal use and poor street ventilation. Decades of urban expansion based on asphalt, concrete, and steel, combined with rapid rainwater drainage, mass mobility, and—paradoxically—even air conditioning systems themselves, have transformed urban heat islands into truly hazardous environments. These phenomena are particularly acute in European cities, where historic street layouts and built forms further amplify solar heating during summer periods: cities such as Paris, Milan, and Madrid are typically 10°C-15°C warmer than their surrounding areas. Given that only about 20% of the European population lives in rural areas, and that ongoing global warming is

intensifying, the scale of this phenomenon is both pervasive and critical. Heat waves negatively affect the human body, causing fatigue, sleep disturbances, migraines, and other symptoms. In the summer of 2022, overheating in Europe's urban areas caused approximately 62,000 deaths, with particularly severe impacts on women and vulnerable groups such as the elderly, infants, chronically ill individuals, and outdoor workers. The overheating of urban centres can be addressed only through a radical physical reconfiguration of the urban fabric (materials, volumes, green areas, road and water systems). This will be a slow and complex process, during which citizens can only mitigate the effects and develop strategies for coexistence. Fundamentally invisible and elusive, urban heat islands have now become part of our anthropogenic geography.

JESSICA 38 anni, sposata, maestra con figli
"D'estate non voglio rinchiudere i miei figli in casa con l'aria condizionata: cerco un posto fresco in città dove possano giocare e stare bene."

GIULIA 37 anni, single, consulente marketing
"Arrivo ai meeting sudata e sfinita; cercare un filo d'ombra tra un impegno e l'altro è diventata una lotta che mi toglie lucidità."

LUCA VALENTI 34 anni, architetto, sposato
"Il caldo urbano mi prosciuga le energie prima ancora di iniziare a lavorare."

MOHAMMED 67 anni, immigrato pensionato
"Il caldo umido mi toglie il respiro e la pressione crolla; mi sento fragile e vecchio in una città che è diventata troppo feroce."

MARIA 76 anni, pensionata
"A 76 anni non rinuncio alla mia passeggiata quotidiana, ma nelle giornate di afa estrema la mia curiosità si accende per trovare percorsi nuovi e parchi ventilati, perché voglio essere una nonna attiva, non una nonna affaticata dal sole."

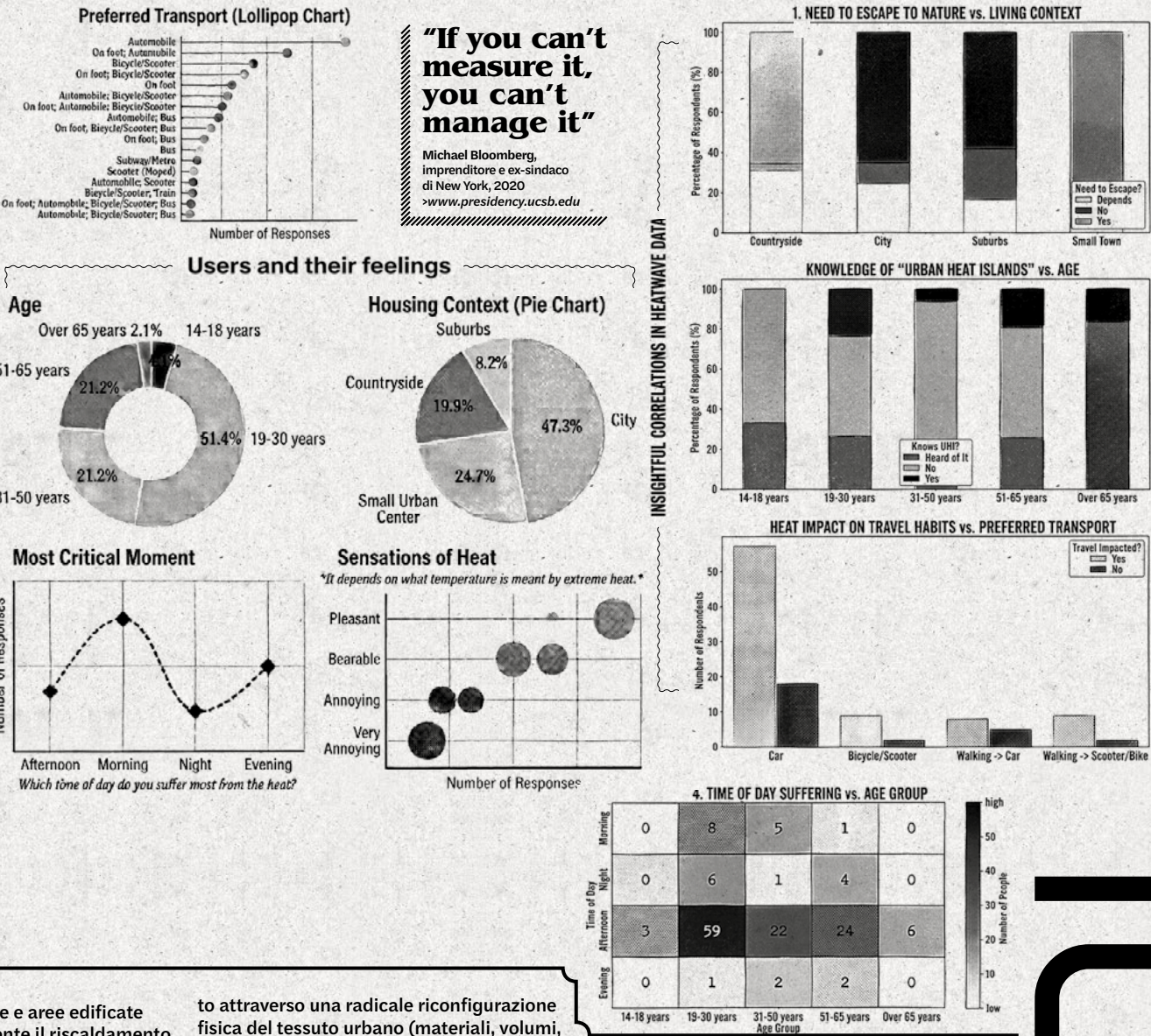
GIOVANNI 76 anni, pensionato
"Il mio giardino e il mio balcone sono il mio regno, ma quando il sole picchia forte devo giocare d'anticipo: controllo ogni giorno il meteo sul mio telefono per capire quando le mie piante — e io con loro — abbiamo bisogno di ripararci all'ombra per non appassire prima del tramonto."

DAVIDE 29 anni, musicista
"Non cerco un parco: cerco un punto morto della città dove il caldo e il rumore si abbassano."

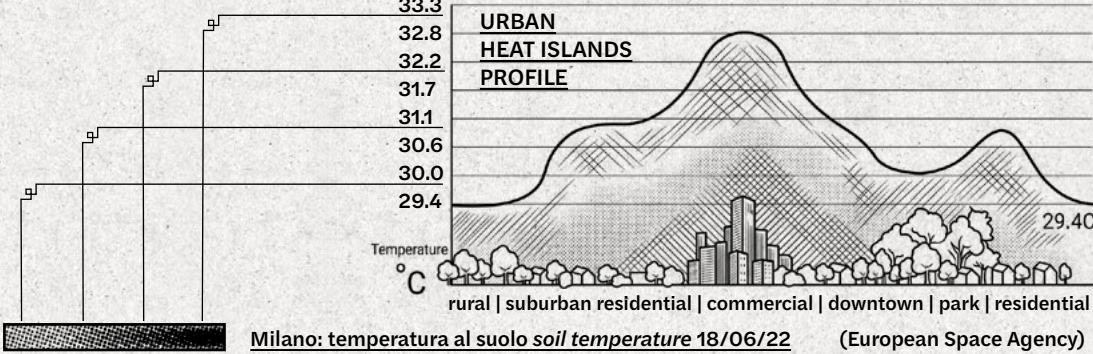
MARTINA 21 anni, studentessa
"Sono una studentessa fuori sede che corre tra libri e spesa consapevole, ma quando l'afa diventa debilitante mi rifugio nei miei piccoli rimedi naturali e nella tecnologia, cercando trucchi rapidi e app che mi aiutino a rinfrescare la mia routine senza rinunciare ai miei valori."

SARA 17 anni, studentessa
"Sono un'atleta agonista che sfida i record e le isole di calore urbano: corro per vincere, ma d'estate la mia vittoria più grande è trovare il percorso giusto per allenarmi al massimo della forma senza soccombere ai 38°C della città."

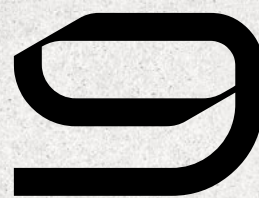
CARMEN 27 anni, insegnante universitaria
"La natura è il punto di partenza per ogni cosa, dal seme ad un'intera foresta"



CREDITS
URL: Copernicus Climate Change Service – Demonstrating heat stress in European cities <https://climate.copernicus.eu/demonstrating-heat-stress-european-cities>
URL: European Commission Joint Research Centre – Cities are often 10-15 °C hotter than their rural surroundings https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news-and-updates/cities-are-often-10-15-degc-hotter-their-rural-surroundings-2022-07-25_en
URL: Istituto Nazionale di Statistica – Rural and urban areas: differences <https://www.istat.it/demografiadelleuropa/bloc-3d.html?lang=en>
BOOK: Howard, L. (1818). The Climate of London.
IMG: www.esa.int/Applications/Observing_the_Earth/Copernicus/City_heat_extremes







FUNZIONALITÀ E ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE

Le funzionalità principali di B.Cool rispecchiano le principali necessità d'uso emerse dal lavoro di ricerca. L'applicazione deve innanzitutto offrire informazioni temperature (ed altri dati climatici) rilevate e previste di dove l'utente si trova, e rendere chiare eventuali situazioni di criticità. Allo stesso tempo viene offerta una visione dell'area urbana circostante al momento dell'uso, dove diviene possibile cogliere le aree maggiormente critiche e quelle che all'opposto possono offrire protezione, quali aree verdi o ventilate, rifugi climatici, accesso all'acqua, come anche i luoghi frequentati abitualmente. La mappa offre inoltre l'opzione di visionare l'estensione delle ombre e di valutare come questo e altri dati climatici possano evolversi nell'immediato futuro.

B.Cool integra anche un sistema di navigazione, dove il percorso tra luoghi viene calcolato non solo in base alla distanza anche relazione alle temperature dei luoghi di percorrenza, l'estensione delle zone d'ombra, la possibilità di sostare in aree protette. L'utente può in questo modo scegliere quale sia il modo più consono nell'attraversare le avversità termiche spazio urbano.

Una sezione dell'app è dedicata ad una seconda mappa termica, intesa per un uso più analitico e meno contingente: qui è possibile osservare i cambiamenti delle temperature nel tempo pregresso, campionare luoghi specifici, visionare diagrammi e relazionare tali dati con viste satellitari del territorio. Tale visualizzazione avanzata è pensata specificatamente per utenti quali amministratori dello spazio pubblico e urbanisti, per favorire mirati interventi fisici a contrasto delle isole di calore.

L'applicazione è inoltre configurata per coinvolgere l'utente in azioni collaborative, consentendo il collegamento con dispositivi di rilevamento termici (sensori, automobili, wearable devices) per raccolta di dati integrativi.

Infine, B.Cool offre informazioni e consigli su come fronteggiare il caldo estremo, incoraggiando comportamenti consapevoli e aperti alla possibilità di adattamento ad uno scenario critico ma non per questo insormontabile.

LINGUAGGIO VISIVO E INTERAZIONE

Dopo una fase esplorativa sulle modalità interattive e le caratteristiche grafiche, si è deciso di convergere su un design che mira a combinare un approccio estremamente funzionale da un con un tono di voce rassicurante e diretto. Il principio guida progettuale è stato quello di mettere l'utente nelle condizioni di 'vedere' e realizzare razionalmente le dinamiche del caldo estremo nel proprio territorio, ma allo stesso tempo comunicare l'idea di un possibile positivo adattamento al cambiamento climatico.

I meccanismi interattivi muovono da criteri di usabilità, ricalcando pattern già molto consolidati nelle più diffu-

se applicazioni di navigazione ed incanalando l'utilizzo dell'app in passaggi ben scanditi e inequivocabili. Complessivamente, l'individuazione delle modalità grafiche (schema e contrasti colore, grandezza dei caratteri, dimensionamento dei componenti) e dialogiche (navigazione, micro-interazioni) muovono dal criterio che l'utilizzo dell'app può avvenire anche in situazioni critiche, dove il disagio fisico è tale da ridurre anche le facoltà cognitive. Il paradigma di progetto è stato quello di assicurare visibilità e inequivocabilità delle azioni da e verso B.Cool.

Questo progetto ci ha inoltre dato l'opportunità di riconsiderare alcuni paradigmi dell'user design experience e di 'sovertire' la scelta e l'utilizzo dello schema colore a partire dai principi di carattere identitario (riconoscibilità e/o brand consistency) e di coerenza interna. Anziché avvalersi di un colore d'accento definito e costante, tipicamente

usato per componenti call-to-action ed altri elementi di particolare rilevanza, le tinte dell'applicazione sono invece variabili e direttamente collegate alle condizioni climatiche e quindi alle colorazioni usate in mappa e alla loro valenza semantica: dal verde acquamarina, associato alle temperature attorno ai 26°C, attraversando giallo, arancio e rosso ad indicare gradazioni più elevate, sino al violetto, legato alla segnalazione di vero e proprio rischio termico, oltre i 45°C. Sulla base di questa sintassi, abbiamo pensato che estendere tale livello comunicativo anche ad altri elementi dell'interfaccia (card meteo, sistema di notifiche, la stessa icona dell'app) possa suggerire l'idea che B.Cool sia uno strumento sempre vigile, sensibile e adattivo alle variazioni termiche tanto quanto lo è l'essere umano.

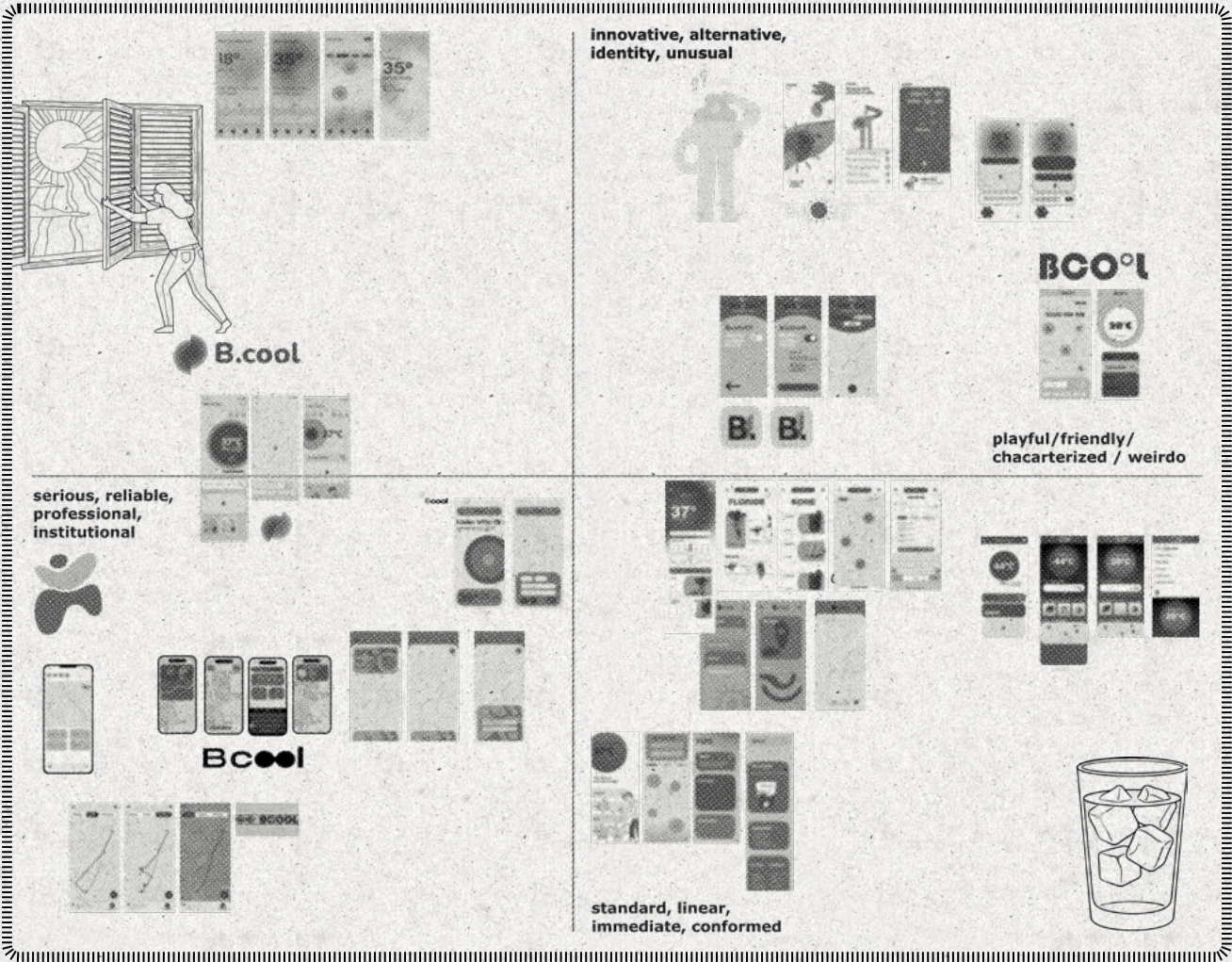
FUNCTIONALITY AND INFORMATION ARCHITECTURE

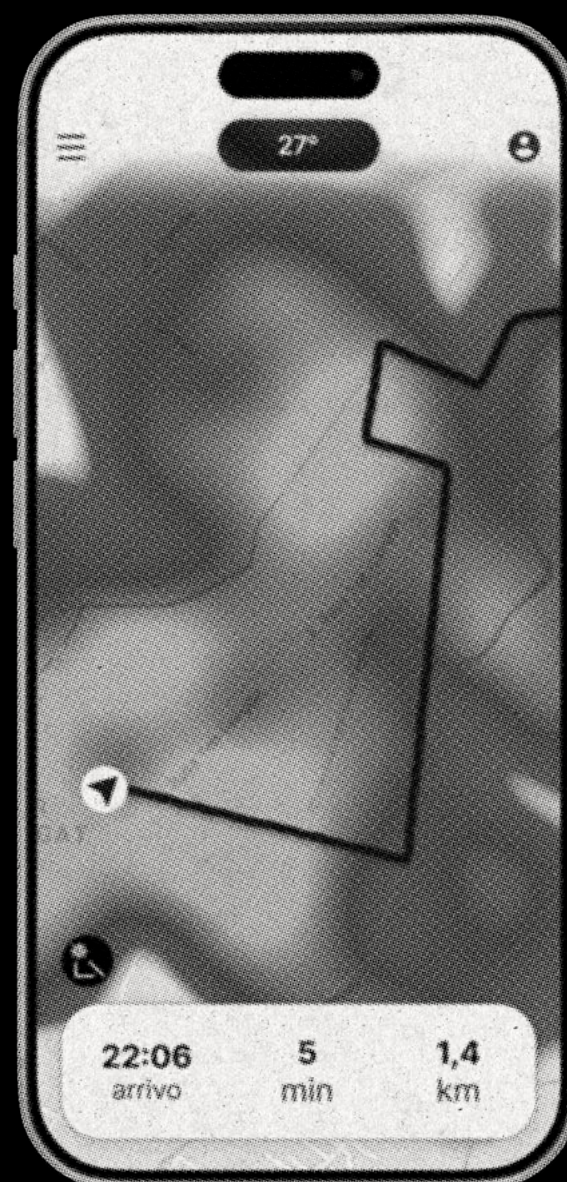
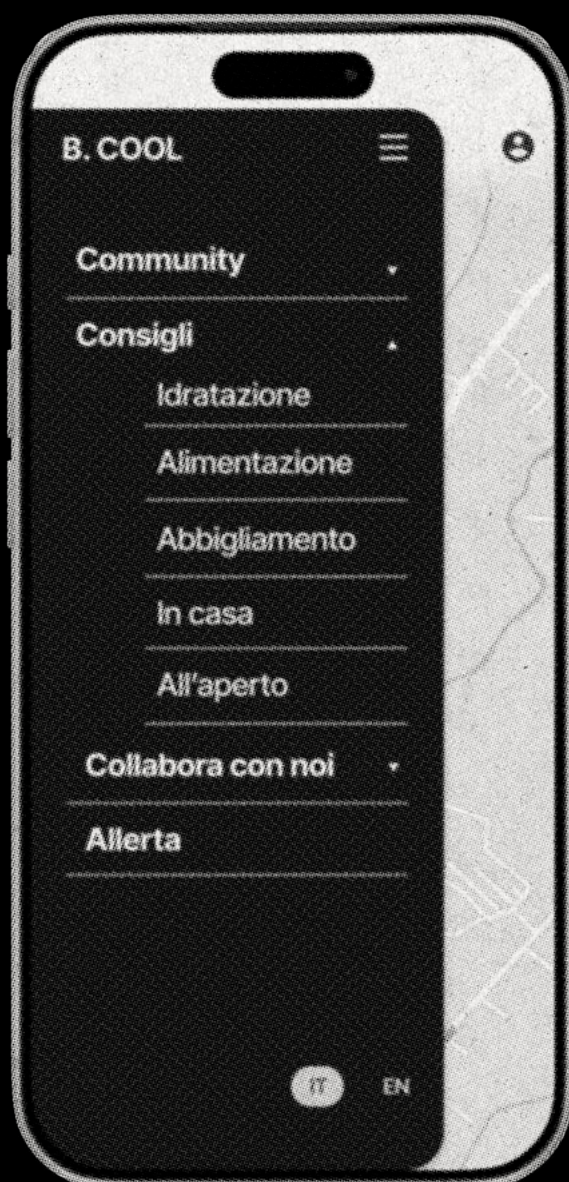
The main features of B.Cool reflect the key user needs identified during the research phase. First and foremost, the application must provide temperature information (as well as other climate data), both measured and forecasted, based on the user's location, clearly highlighting any critical conditions. At the same time, it offers a view of the surrounding urban area at the moment of use, allowing users to identify the most critical zones as well as those that can provide relief—such as green or ventilated areas, climate shelters, access to water, and frequently visited places. The map also includes the option to visualise the extent of shadows and assess how they, along with other climatic factors, may evolve in the immediate future.

B.Cool also integrates a navigation system that calculates routes between locations not only based on distance, but also on temperatures along the path; the extent of shaded areas, and opportunities to stop in protected zones. In this way, users can choose the most suitable way to navigate thermal challenges within the urban environment.

A section of the app is dedicated to a second thermal map, designed for more analytical and less immediate use: here, it is possible to observe temperature changes over time, sample specific locations, view charts, and relate this data to satellite views of the territory.

This advanced visualisation is specifically intended for users such as public space administrators and urban planners, supporting targeted physical interventions to counteract urban heat islands. The application is also designed to engage users in collaborative actions, allowing connections with thermal sensing devices (such as sensors, vehicles, and wearable devices) to collect additional data. Finally, B.Cool provides information and advice on coping with extreme heat, encouraging informed behaviours and openness to adapting to a critical yet manageable scenario.





VISUAL LANGUAGE AND INTERACTION

After an exploratory phase on interaction modes and visual characteristics, the design converged on an approach that combines a highly functional structure with a reassuring and direct tone of voice. The guiding design principle was to enable users to “see” and rationally understand the dynamics of extreme heat in their environment, while also conveying the idea of a possible positive adaptation to climate change. The interaction mechanisms are based on usability principles, drawing on well-established patterns found in the most widely used navigation applications and guiding the user through clearly defined and unambiguous steps. Overall, the definition of visual elements (colour schemes and contrasts, font sizes, component dimensions) and interaction patterns

(navigation, micro-interactions) is driven by the idea that the app may be used in critical situations, where physical discomfort can also reduce cognitive abilities. The design paradigm was therefore to ensure clarity and unmistakability in all actions to and from B.Cool.

This project also provided an opportunity to rethink certain paradigms of user experience design and to “subvert” the conventional choice and use of colour schemes based on identity principles (recognizability and/or brand consistency) and internal coherence. Instead of relying on a fixed and consistent accent color—typically used for call-to-action components and other key elements—the application uses dynamic colors directly linked to climatic conditions, and therefore to

the map's color coding and its semantic meaning: from aquamarine green, associated with temperatures around 26°C, through yellow, orange, and red to indicate higher levels, up to violet, which signals actual thermal risk above 45°C. Based on this visual syntax, extending this communicative layer to other interface elements (such as weather cards, the notification system, and even the app icon) helps convey the idea of B.Cool as a tool that is constantly alert, responsive, and adaptive to thermal variations—much like a human being.

11



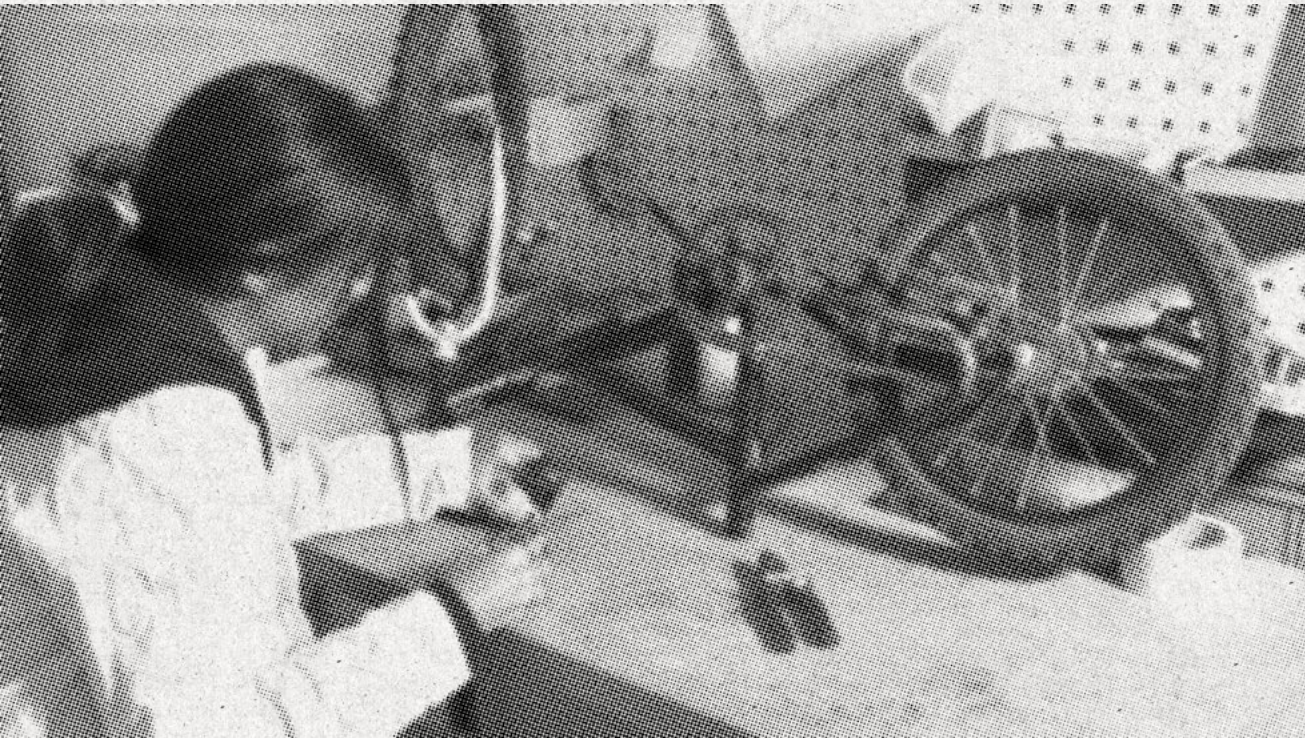
Urban Kite

[Submitted by Giorgio Gurioli, Lorenzo Filippini, Angelo Verna, Panna Ori, Clara Ghirlanda, Jasmine Sahbaoui, Vera Vespignani, Rene Ricci]

La mobilità deve necessariamente significare accelerazione?

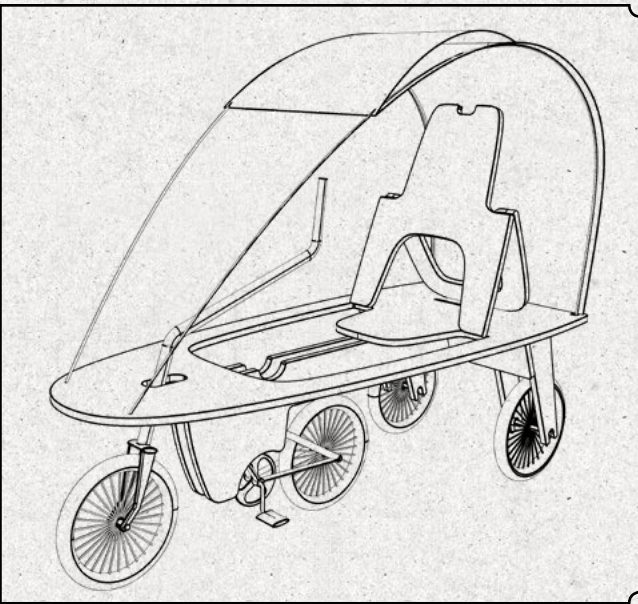
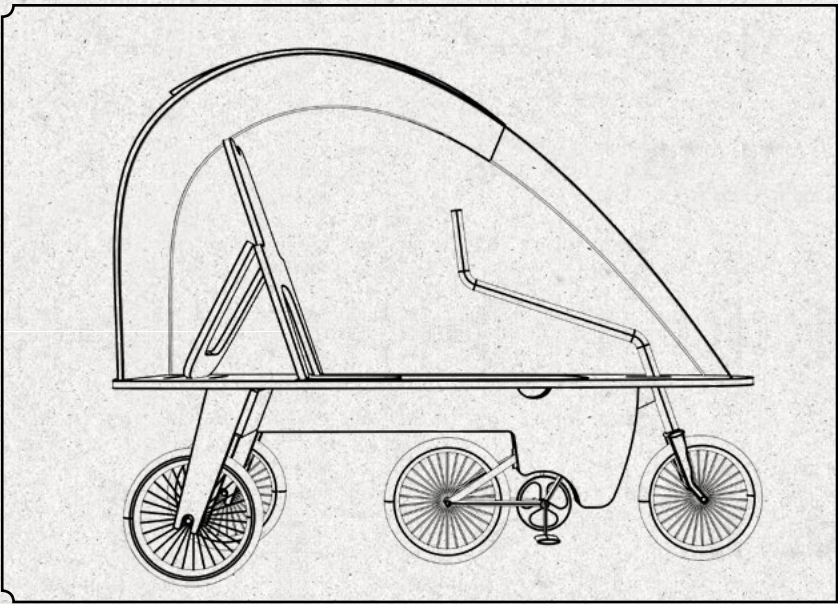
Must mobility necessarily mean acceleration?

L'idea di partenza era quella di progettare un mezzo di trasporto urbano a partire dalla dimensione del riuso e destinato al contesto urbano, nonché portatore di un chiaro messaggio ambientale. Altro scopo, non secondario, era quello di mostrare come il design fosse in grado di far scaturire nuove relazioni tra persone, materiali e tessuto urbano. Crediamo che la sostenibilità possa diventare una vera alternativa solo se è accessibile e applicabile nella vita quotidiana, per questo la realizzazione non doveva fare ricorso a macchinari specializzati o processi industriali, doveva essere qualcosa di replicabile da una persona comune con competenze di base di bricolage. Ci siamo quindi concentrati su un mezzo di trasporto urbano che riutilizzasse le strutture di biciclette per bambini dismesse, oggetti destinati a perdere la



loro funzione con la crescita dei bambini, pur rimanendo tecnicamente funzionanti. Attorno a questo elemento è stato sviluppato un piccolo veicolo dotato di uno schienale ribaltabile che gli consenta di trasformarsi in una sorta di panchina. Sopra la struttura è stata inserita una copertura tessile, simile a una vela, richiudibile e pensata per fornire ombra. Il veicolo non è de vedersi solamente come un mezzo di trasporto alternativo ma anche come un dispositivo sociale, una volta fermo infatti replica le funzioni di una panchina ombreggiata in cui sostare o chiacchierare.

GARAGE
WOT



W.....ITH
O.....UR
T.....OOLS

WOT NON PROMETTE L'OTTIMO.
PROMETTE IL FATTIBILE.

Ogni epoca sviluppa filosofie operative in risposta ai problemi dominanti. La nostra epoca non soffre tanto di mancanza di obiettivi, quanto di una crescente distanza tra intenzione e azione. Le persone sanno cosa vorrebbero fare, ma spesso rimandano, aspettando condizioni migliori, strumenti adeguati o competenze ulteriori. La filosofia WOT – With Our Tools nasce come risposta concreta: riportare l'obiettivo sotto la responsabilità dell'individuo o del gruppo, rendendolo immediatamente affrontabile con ciò che è già disponibile.

WOT DOES NOT PROMISE EXCELLENCE.
IT PROMISES WHAT IS FEASIBLE.

Every era develops operational philosophies in response to its dominant problems. Our time does not suffer so much from a lack of goals as from a growing gap between intention and action. People know what they would like to do, but often postpone, waiting for better conditions, adequate tools, or additional skills. The WOT philosophy – With Our Tools – emerges as a concrete response: bringing the goal back under the responsibility of the individual or group, making it immediately actionable with what is already available.



FARE, IMPARARE, ITERARE.
CON GLI STRUMENTI CHE ABBIAMO.

1. **DEFINIZIONE DELLA FILOSOFIA WOT**
WOT è il principio secondo cui un obiettivo diventa reale solo quando viene assunto sotto la responsabilità di chi può agire su di esso, utilizzando gli strumenti concretamente disponibili nel presente.
2. **RESPONSABILITÀ COME ATTO FONDATIVO**
Assumere la responsabilità significa dichiarare che l'azione non è rimandabile e che il primo passo deve essere possibile ora.
3. **GLI STRUMENTI**
Competenze attuali, tempo reale disponibile, relazioni, processi imperfetti ed esperienza costituiscono gli strumenti dell'azione.
4. **LIMITI E FATTIBILITÀ**
I limiti non bloccano l'azione: la orientano. La fattibilità diventa un valore filosofico.
5. **IL CICLO WOT**
Chiarire l'obiettivo, agire, apprendere, iterare.
6. **IMPLICAZIONI EDUCATIVE**
Lo studente non è preparato prima di agire, ma agendo. L'aula diventa spazio di responsabilità progressiva.

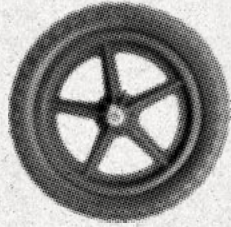
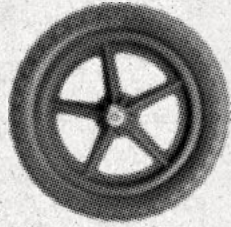
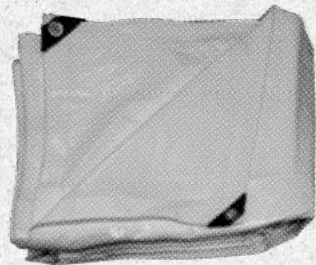
La metodologia WOT è stata elaborata da Giorgio Gurioli e sviluppata insieme agli studenti della scuola di design ISIA Faenza, attraverso laboratori e sperimentazioni progettuali.

DO, LEARN, ITERATE.
WITH THE TOOLS WE HAVE.

1. **DEFINITION OF THE WOT PHILOSOPHY**
WOT is the principle according to which a goal becomes real only when it is taken under the responsibility of those who can act on it, using the tools concretely available in the present.
2. **RESPONSIBILITY AS A FOUNDING ACT**
Taking responsibility means declaring that action cannot be postponed and that the first step must be possible now.
3. **THE TOOLS**
Current skills, available time, relationships, imperfect processes, and experience constitute the tools for action.
4. **LIMITS AND FEASIBILITY**
Limits do not block action; they guide it. Feasibility becomes a philosophical value.
5. **THE WOT CYCLE**
Clarify the goal, act, learn, iterate.
6. **EDUCATIONAL IMPLICATIONS**
The student is not prepared before acting, but through acting. The classroom becomes a space of progressive responsibility.

The WOT methodology was developed by Giorgio Gurioli and further evolved together with students from the ISIA Faenza design school, through workshops and experimental design projects.

The initial idea was to design urban transport systems for city settings using reclaimed materials, conveying a strong environmental message. Another key goal was to show how design can cultivate new interactions among people, materials, and the urban fabric. We believe that sustainability can become a true alternative only if it is accessible and applicable to everyday life. Therefore, its creation should not require specialised machinery or industrial processes; it should be something an ordinary person with basic DIY skills can replicate. We focused on urban transport that reused frames from unused children's bicycles, which often lose their purpose as children grow, though they remain functional. From this, a compact vehicle was designed, featuring a folding backrest that transforms it into a bench. A retractable textile canopy, resembling a sail, was added to provide shade. The vehicle should not be seen only as an alternative means of transport, but also as a social device; once stopped, it replicates the functions of a shaded bench, where one can stop or chat.



JUICY IDEAS

ECOTONO

ECOTONO_UISGE [Giorgio Gurioli]
Daonnachd/nàdar, eag-shiostaman crìche
Is e an t-eag-thonn an t-àite eadar-mheadhanach eadar eag-shiostaman faisg air làimh, agus mar sin tha e na àrainneachd eadar-ghluasaid, sòn teannachaidh.
Tha am measgachadh sònraichte a chaidh a chruthachadh a' fàbharachadh iomlaid sruthan lùtha agus a' riochdachadh sgìre làn bith-iomadachd, gun choimeas ri eag-shiostaman faisg air làimh. Tha am pròiseact ag amas air sgrùdadh a dhèanamh air a' chomas atharrachaidhean adhartach a bhrosnachadh san àrainneachd mun cuairt tro bhith a' cur a-steach nithean a tha comasach air lùth lag a chleachdadh, siostaman simplidh a tha ag amas air bith-iomadachd raointean eag-thonn a dhion.
Faodaidh pròiseactan air an dèanamh de stuthan leithid crèadh, breige, agus geopolymers eile amalachadh gu furasta leis an àrainneachd agus eadar-obrachadh gu sònraichte math le goireasan uisge air sgàth an cuid sruth, cruinneachadh, in-shioladh, gnìomh capillary, agus feartan dùmhlachd. Is iad sin modalan ath-aithriseach aig a bheil an èifeachdas air a thomhas leis a' chomas aca a dhol à bith, a bhith air an metaboliseadh gu furasta, mar chatalaichean do-fhaicsinneach.

ECOTONO_WATER [Giorgio Gurioli]
Homo/natura, border ecosystems
An ecotone is an intermediate space between adjacent ecosystems; for this reason it constitutes a transition area, a stress point.
The specific mix that is created encourages the exchange of energy flows and represents an area rich in biodiversity, in a way not comparable with the surrounding ecosystems. This project is intended to investigate the possibility of triggering positive changes with the surrounding environment just by introducing objects able to capture weak energy, basic systems aimed at protecting the biodiversity of ecotone waters.
The projects completed using materials such as clay, brick and other geopolymers easily fit in with the environment and interact most notably with water resources, thanks to their properties for flowing, collection, infiltration, capillarity and condensation. These modules can be reproduced, and their effectiveness is measured in terms of their ability to disappear, to be metabolised easily, as if they were invisible catalysts.



EVAnaissance [Helena Baesi]
Siostan le Sgaoileadair
'S e siostam modùlach a th' ann an EVAnaissance. Tha cumadh organach a' chiad mhadail seo coltach ri amfora, air a thiodhlacadh gu ìre san talamh agus air a dhealbhadh gus uisge cruinnichte a

leigeil ma sgaoil mean air mhean. Tha am pàirt àrd ri fhaicinn fhathast fosgalite gus uisge-uisge a chruinneachadh, agus faodaidh pòcaidean air an uachdar àite a thoirt do fhàs-bheairtean. Ann an àiteachan gu sònraichte tioram, faodar modalan a bharrachd a cheangal gu dìreach ris a' chiad fear, ag àrdachadh comas
EVAnaissance is a modular system. The organic shape of this first module brings to mind an amphora, part of which is buried underground, whose purpose is to gradually release the water it has collected; the top part – which is visible – is open to collect rainwater; the pockets placed on the surface serve the purpose of housing organisms. In particularly dry areas, other modules can be fixed vertically onto the first, thus increasing the capacity.

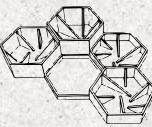


TEAR [Samuele Campana]
Di-shalannach Deòir
Bidh deòir a' tarraing uisge bhon nàdar agus an uairsin ga thilleadh ann an cruth eile, agus mar sin a' frithealadh mar eileamaid chean-gail eadar eag-shiostaman. Bidh an toradh gu math simplidh seo a' cruinneachadh ceò uisge a thig bhon talamh, ga stòradh air uachdar a' chruinnich, agus a' leigeil leis dùmhlachadh agus cruinneachadh. Tha am brost ceirmeag air a lùineadh a-staigh le stuth dìon-uisge a chuireas casg air ceò a ghabhail a-steach. Tha làmh air a' chruinnich rothlach a leigeas leis a bhith air a thionndadh gu bucaid agus an t-uisge a chaidh a chruinneachadh a ghiùlan.
TEAR. A desalinator serves to extract water from nature, then return it in another form, thus constituting in itself a connection item between ecosystems. It is a very simple product, whose purpose is to collect the water steam generated by the soil, then store it along the surface of the dome and finally allow for its condensation and collection. Its ceramic body is coated internally with water-repellent material which prevents steam absorption; the revolving dome has a handle which allows for turning it into a bucket then carry the water that has been collected.



INSIDE [Erika Casadio]
Cisteach le Sgaoileadair
Tha an taobh a-staigh, ann an cumadh balgan-buachair, air a dhealbhadh airson raointean mòra cruth-tìre gus caractar a chur ris agus cur ri uisgeachadh na h-ùire. Bidh uachdar a' chaidh a' tional uisge-uisge agus ga stòradh anns an t-sisteach bheag a chruthaicheas an gas, agus tha làthaireachd kombucha san aon eileamaid àrd a' leigeil le taiseachd na h-àrainneachd a bhith air a ghabhail a-steach. Leigidh an gas porous an uairsin le uisge a bhith air a leigeil ma sgaoil mean air

mhean dhan ùir agus a' brosnachadh fàs còineach, molltair, agus gnèithean eile.
INSIDE, Tank with diffuser. Inside is shaped like a mushroom; it is designed for large expanses of greenery, in order to characterise the environment and contribute to soil irrigation. The surface of its head is designed for the purpose of collecting rainwater and store it in the small tank consisting of the stem; on the other hand, the presence of kombucha in the same upper element allows for absorbing humidity from the air. The porous stem then allows for gradual releasing of water into the soil, as well as encouraging the presence there of moss, moulds and other species.



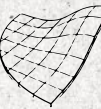
HEXA/GONE [Alessandra Barnaba]
Siobair le Sgaoileadair
Tha an stàladh seo coltach ri ealain-tìre air a dhèanamh suas de aonadan modùlach le lorgan-coise co-ionann ach àirdean eadar-dhealaichte.
HEXA/GONE, tank with diffuser. This installation, in the style of land art, consists of modular units in the shape of a hexagonal prism with the same plan but different heights. Externally the hexa/gones have no relief which makes it easier to bring the various modules close together.



ZIQQURAT [Martina Chiffi]
Taigh-glainne agus Cisteach le Sgaoileadair
Tha Ziqqurat, leis an dealbhadh modùlach agus cruachail aige, a' tabhann dòigh-obrach ùr-ghnàthach airson dealbhadh taigh-glainne, a' cothlamadh ghnìomhan dìon le cruinneachadh uisge agus uisgeachadh. Tha e air a dhealbhadh gus àite a thoirt do lusan as urrainn mairsinn ann an suidheachaidhean solais ìosal agus nach eil a' leasachadh freumhaichean farsaing, ach a dh' fheumas àrainn fo smachd fhathast. Tha ainm an eileamaid air a bhrosnachadh le structaran cràbhach ioma-ghnìomhach Mesopotamianach àrsaidh, air an togail a' leantainn loidsig modùlach a tha a' cur nar cuimhne Ziqqurat.
Greenhouse and tank with diffuse ZIQQURAT, with its modular and stackable plan, suggests an innovative approach to greenhouse design, combining the protective function of water with its collection and irrigation capacity. It is designed to host plants able to survive with limited lighting and which do not have large roots but – at the same time – need a controlled habitat. The name of the item is inspired by ancient multipurpose religious structures from Mesopotamia, built following a modular concept which brings to mind Ziqqurat.



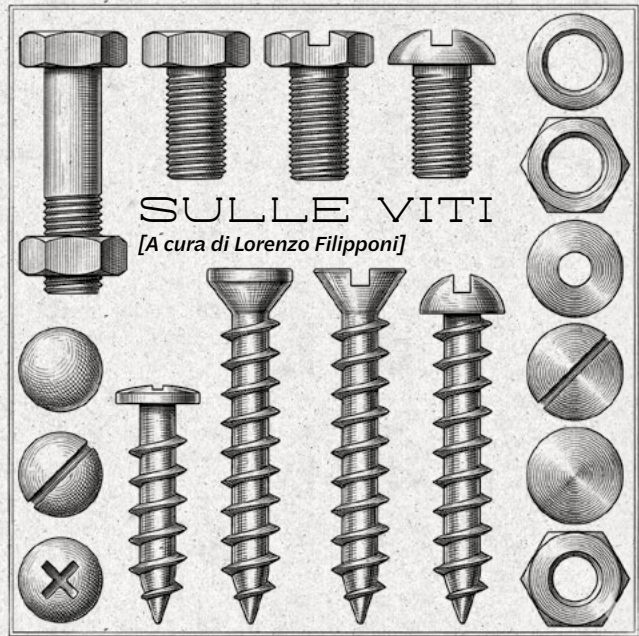
ELLERA [Anna Geremia]
Cisteach le Sgaoileadair
Tha Hedera helix (ris an canar eidheann gu cumanta) na laighe air frèam fuadain a tha a' eileamaid a' dèanamh suas am pàirt fuadain a tha a' freagairt air eag-shiostam agus a' tabhann taic don ghnè a tha a' fuireach ann. Tha an siostam modùlach, air a dhèanamh suas de eileamaidean co-ionann ri taobh a chèile, comasach air uisge a ghabhail a-steach don àile agus ath-sgaoileadh a-steach don ùir le bhith a' cleachdadh nan leòidean nàdarra. Bidh na h-oirean porous a' gabhail a-steach an uisge, a tha an uairsin air a stiùireadh a-steach don raon meadhanach nas socair; faodar an ìre sruthadh a lughdachadh leis a' phàtran tonnach a tha a' comharrachadh a' phàirt àrd.
ELLERA, tank with diffuser
Hedera helix (commonly known as ivy) is a plant that leans onto an artificial setting which serves as support for its growth. In the case of Ellera this relationship is reversed; the item constitutes the artificial component which is introduced into an ecosystem and offers support to the species which inhabit. The modular system, consisting of juxtaposed identical items, is able to absorb water from the atmosphere and redistribute it into the ground taking advantage of the natural slopes. Its porous edges absorb the water, which is then channelled into the smoother central area; the flow rate can be slowed down by the undulating motif on the upper section.



COVO [Benedetta Innocenti]
Cnoc fuadain le fasgadh
Tha Covo a' riochdachadh beachd ùr-ghnàthach airson cnoc fuadain. Tha an structar modùlach aige air a dhèanamh suas de cholbh meadhanach agus slige cruinn le cumaidhean lùbach a tha a' dol sìos chun na talmhainn. Tha pàirt àrd a' chruinnich còmhdaichte le còmhachd geopolymer comasach air beatha diofar ghnèithean a chumail suas. Tha am pàirt àrd coisrigte do choisreachd, agus tha am pàirt ìosal na fasgadh do bheathaichean a bharrachd air àite stòraidh do dhaoine.
Artificial hill with room for shelter
COVO is an innovative idea of an artificial hill; its modular structure consists of a central pillar and of a shell in the form of a dome with sinuous shapes gradually descending towards ground level. The top part of the dome is covered by a geopolymer coating which is able to host several species. The top part is suitable for walking on, while the lower section can serve as shelter for animals, or it can be used by humans as storage area.



AROUND THE WORLD

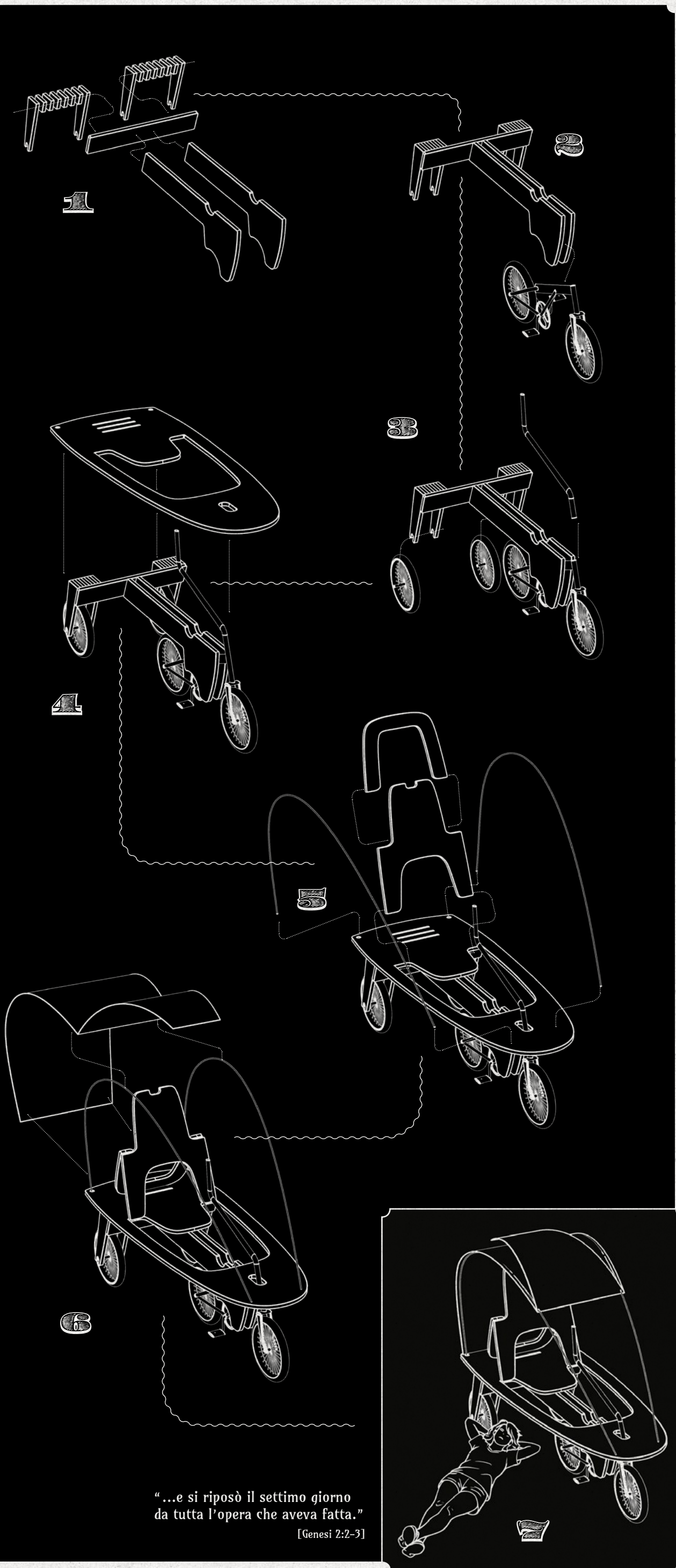
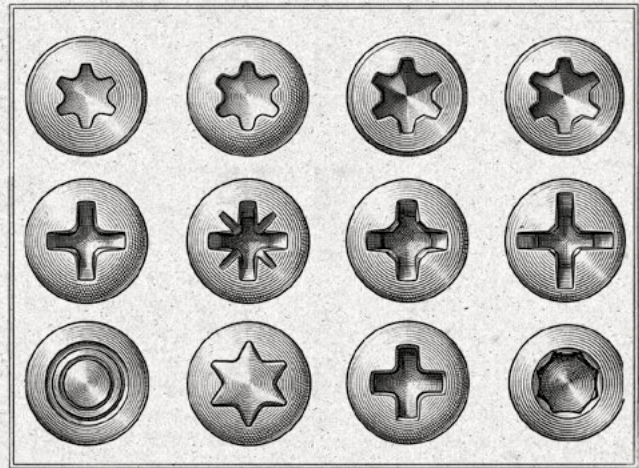


Le viti sono un elemento essenziale per la giunzione di due o più componenti. Si dividono in due grandi categorie in base alle misure con le quali vengono espresse: metriche o imperiali. Tutte le viti e componenti complementari e affini sono descritti nelle normative di riferimento UNI, ISO e DIN, in modo da essere chiaramente distinguibili nella loro categoria. Tutte le viti, specialmente quelle usate per la giunzione di parti metalliche, hanno un numero che identifica la classe di resistenza (es. 8.8, 10.9, 12.9). Queste individuano il carico di snervamento e la resistenza alla trazione. Un “bullone” è un elemento formato dalla vite e dalla madrevite (dado); entrambi hanno un passo (pitch), una lunghezza e un materiale ben definito. Una vite M4x20 passo 0.7 infatti descrive nella sua nomenclatura più basilare: diametro 4 mm, lunghezza 20 mm, con distanza tra le creste di 0.7 mm. Le viti più comuni possono essere identificate da acronimi come: TCEI, TSPE, TE, TBEI, ecc. TCEI ad esempio ne descrive la forma: testa cilindrica con esagono incassato. Ci sono poi teste cilindriche, teste svasate, teste bombate, a bottone, a goccia di sego. Tutte hanno la necessità di avere una presa di forza: tra le più comuni troviamo Pozidriv, Phillips, Torx, intaglio, esagono (Allen), accompagnati da altre meno diffuse per usi specifici. Le viti, in base alle applicazioni, hanno un senso di avvitamento: sinistrorso o destrorso. Possono essere in acciaio, acciaio zincato (bianco o giallo), brunito, in acciaio inox di vari gradi, di ottone, di alluminio, di plastica e altre leghe più specifiche. Le viti autofilettanti, ad esempio usate prevalentemente per il legno, possono essere filettate parzialmente o totalmente in base al loro modo di applicazione. Esistono viti autofilettanti anche per lamiera e ferro: in questi ultimi casi sono anche autoperforanti.

14

ABOUT SCREWS

Screws are an essential element for joining two or more components. They are divided into two main categories based on how their dimensions are expressed: metric or imperial. All screws and related complementary components are described in reference standards such as UNI, ISO, and DIN, so they can be clearly distinguished within their category. All screws, especially those used for joining metal parts, have a number that identifies their strength class (e.g. 8.8, 10.9, 12.9). These indicate the yield strength and tensile strength. A “bolt” is an element composed of a screw and a nut; both have a pitch, a length, and a well-defined material. A screw labeled M4x20 with a 0.7 pitch describes in its basic nomenclature: 4 mm diameter, 20 mm length, with a thread pitch of 0.7 mm. The most common screws can be identified by acronyms such as: TCEI, TSPE, TE, TBEI, etc. TCEI, for example, describes the shape: cylindrical head with internal hex socket. There are also cylindrical heads, countersunk heads, domed heads, button heads, and tallow-drop-shaped heads. All screws require a drive type: among the most common are Pozidriv, Phillips, Torx, slotted, and hex (Allen), along with others less common for specific uses. Depending on the application, screws can have a direction of threading: left-handed or right-handed. They can be made of steel, galvanized steel (white or yellow), black-oxide coated, stainless steel of various grades, brass, aluminum, plastic, and other more specific alloys. Self-tapping screws, for example commonly used for wood, can be partially or fully threaded depending on their application. There are also self-tapping screws for sheet metal and steel; in these cases, they are often self-drilling as well.



“...e si riposò il settimo giorno da tutta l’opera che aveva fatta.”
[Genesi 2:2-3]

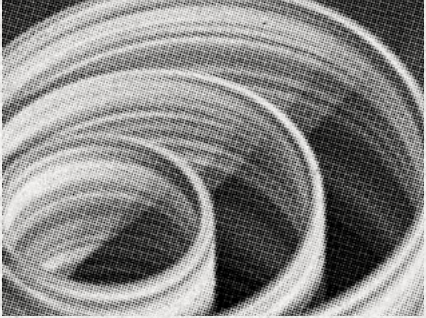
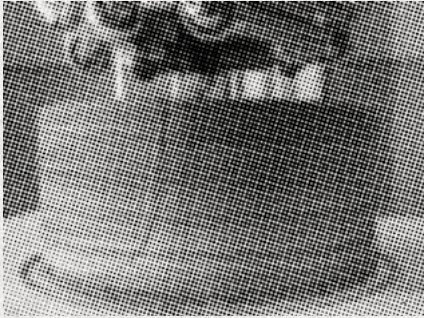
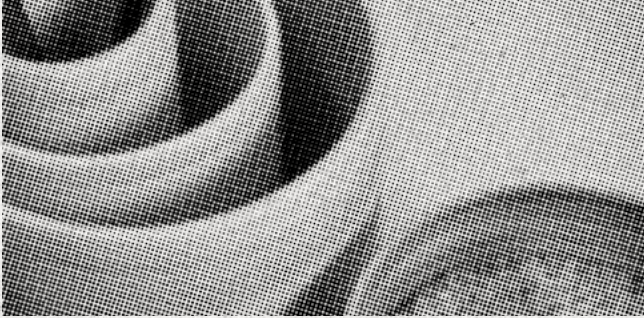
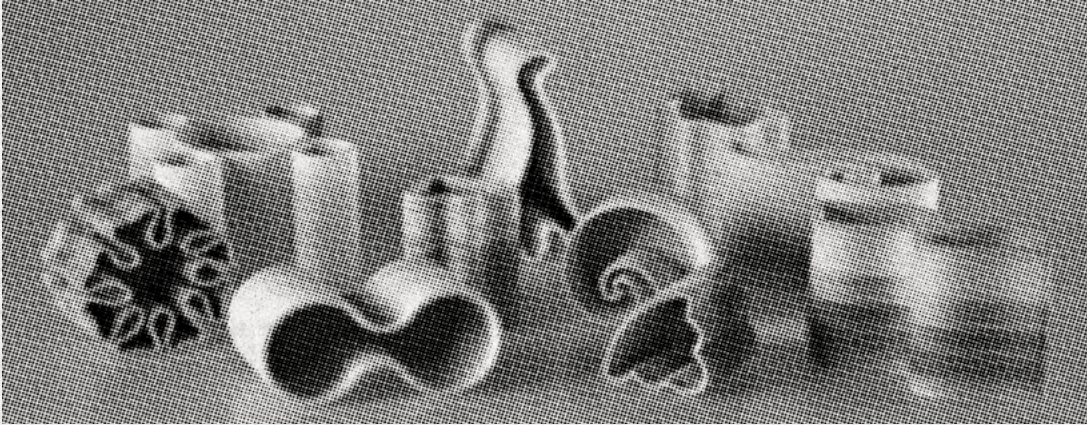
BEYOND THE HORIZON

FAVENTIA_UPGRADE
Керамичко наследство, напредни технологии, потреби на видовите
Еколошката криза и технолошкиот развој ги преобликуваат социоекономските и културните контексти, каде што променливите варијабли стануваат константа што треба да се разбере и управува. Во ова сценарио, се појавува потребата да се даде приоритет на дијалогот и споделувањето на нова хуманистичка култура на дизајн, ориентирана кон позитивно одговарање на рамнотежата помеѓу човечкиот вид, работната етика, дистрибуцијата и почитувањето на ресурсите на планетата. Традиционалните керамички материјали, преку технолошко подобрување, наоѓаат ново прифаќање во дизајнот, преземајќи водечка улога како алтернатива на други повлијателни материјали, како што се полимерите и металите. Имајќи го ова предвид, се фокусиравме на идентификување на специфичните карактеристики на овие материјали, предлагајќи решенија за предизвици како што се ажурирање на алатките за дизајн за создавање нови процеси, производи и нивна дистрибуција, со цел да се насочиме кон потенцијалот на напредните материјали и системи поврзани со дигитално прилагодување. Темите што се обработија се фокусираа на културата на производство вкоренета во керамичкото наследство за изградба на современи алтернативи со низок импакт, разгледувајќи го подобрувањето на керамиката со наноматеријали (наносребро и нанотитаниум) и интеграцијата на процесите на 3D адитивно печатење за материјали со густина на течности со традиционални керамички техники. Во овој теоретско-практичен контекст, првиот дел од истражувањето Faventia Upgrade беше претставен во современ дијалог помеѓу керамичкото наследство, проучен преку граматика на знаци, бои, морфологии и нови животни потреби. Концептите генерираа колекција од интелигентни контејнери за собирање и прочистување на вода, зачувување и консумирање на храна, лесно преносливи и способни да функционираат дури и во отсуство на електрична енергија. [Сабрина Сгуанчи]



FAVENTIA_UPGRADE
Ceramic legacy, advanced technologies, species requirements
Technological developments and the environmental emergency are redesigning the social, economic and cultural contexts in which changes in the variables become the constant we need to understand and manage. Given this scenario, our key focus must be on dialogue and the sharing of a new humanistic design culture that will positively balance human species, work ethics, and distribution and respect for the planet's resources. The potential of technology has revived the popularity of traditional ceramic materials in the field of design, materials that play a key role compared to others with a greater impact, e.g., polymers and metals. Given the above, we decided to establish the specific traits of said materials and then propose several answers to challenges such as the updating and upgrading of design tools for the

creation of new processes, products and their distribution, all the while bearing in mind the potential of advanced materials and digital customisation systems. The topics tackled involved a 'can do' culture that explored our ceramic legacy in search of low impact contemporary alternatives, e.g., strengthening ceramics with nanomaterials (nanosilver and nanotitanium) and integration of additive 3D printing processes for the type of fluid-dense materials used in traditional ceramic techniques. The first part of the Faventia Upgrade research was developed in this theoretical-practical environment; the students created their design identity by establishing a contemporary dialogue between ceramic legacy (using the grammar of signs, colours, and morphologies studied during the course), advanced technologies, and new housing requirements. The concepts generated a group of easily transportable intelligent containers for the collection and depuration of water and the conservation and consumption of food; the containers had to be able to function even without an energy source. [Sabrina Sguanci]



tales from the already-here future



Somewhere over the rainbow/
//////////storytelling parade
UNTITLED issue 2024 out now





TOTEM
(an ISIA Faenza experience)

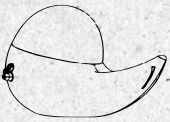
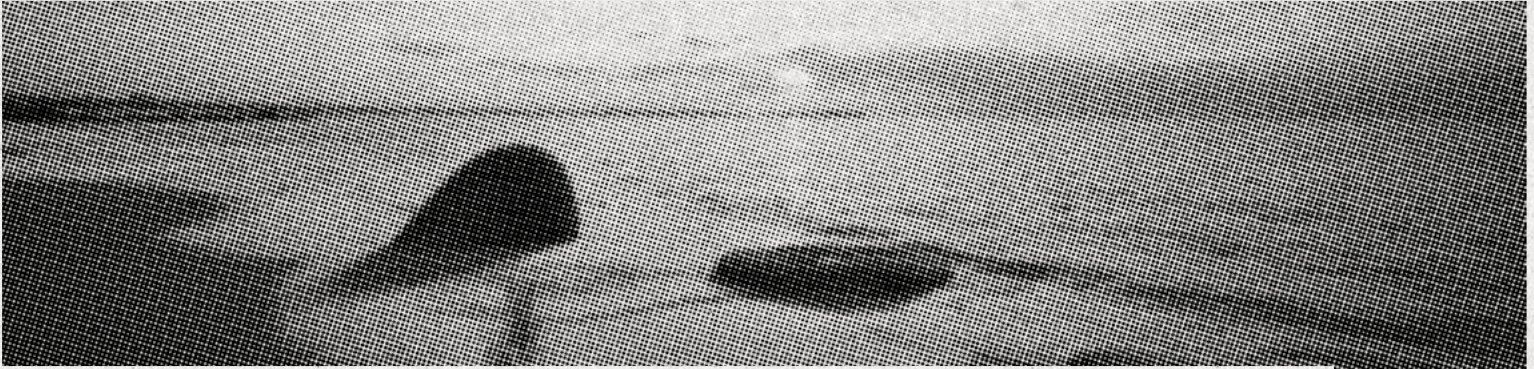


15

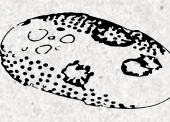
JUICY IDEAS

ECOTONO

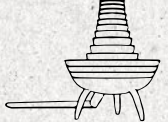
Борч [Sabrina Sguanci]
Роме/курорт, врскавање со натамошната
Екологичката криза и технолошкиот развој ги преобликуваат социоекономските и културните контексти, каде што променливите варијабли стануваат константа што треба да се разбере и управува. Во ова сценарио, се појавува потребата да се даде приоритет на дијалогот и споделувањето на нова хуманистичка култура на дизајн, ориентирана кон позитивно одговарање на рамнотежата помеѓу човечкиот вид, работната етика, дистрибуцијата и почитувањето на ресурсите на планетата. Традиционалните керамички материјали, преку технолошко подобрување, наоѓаат ново прифаќање во дизајнот, преземајќи водечка улога како алтернатива на други повлијателни материјали, како што се полимерите и металите. Имајќи го ова предвид, се фокусиравме на идентификување на специфичните карактеристики на овие материјали, предлагајќи решенија за предизвици како што се ажурирање на алатките за дизајн за создавање нови процеси, производи и нивна дистрибуција, со цел да се насочиме кон потенцијалот на напредните материјали и системи поврзани со дигитално прилагодување. Темите што се обработија се фокусираа на културата на производство вкоренета во керамичкото наследство за изградба на современи алтернативи со низок импакт, разгледувајќи го подобрувањето на керамиката со наноматеријали (наносребро и нанотитаниум) и интеграцијата на процесите на 3D адитивно печатење за материјали со густина на течности со традиционални керамички техники. Во овој теоретско-практичен контекст, првиот дел од истражувањето Faventia Upgrade беше претставен во современ дијалог помеѓу керамичкото наследство, проучен преку граматика на знаци, бои, морфологии и нови животни потреби. Концептите генерираа колекција од интелигентни контејнери за собирање и прочистување на вода, зачувување и консумирање на храна, лесно преносливи и способни да функционираат дури и во отсуство на електрична енергија. [Сабрина Сгуанчи]



Марко [Giorgio Francesco Calvi]
Соларно-дистилационен апарат
Mermaids know everything that has happened on Earth and everything that will happen there. Therefore their song evokes a promise of safe havens, places of refuge, glorious pirate utopias, possible salvations. This is the allegory inspiring the condensation desalinator, made of stoneware mixed with sand and a ceramic-glass cap. It is a functional item, almost like a mirage on the shoreline, which allows for obtaining freshwater from the sea; an emergency device, as well as a signal along the coast, a message in a bottle or an emerging archaeological find, which sends its call through the sea breeze.



Борч [Sabrina Sguanci]
Роме/курорт, врскавање со натамошната
Ecofriendly design, advanced technologies, species requirements. Technological developments and the environmental emergency are redesigning the social, economic and cultural contexts in which changes in the variables become the constant we need to understand and manage. Given this scenario, our key focus must be on dialogue and the sharing of a new humanistic design culture that will positively balance human species, work ethics, and distribution and respect for the planet's resources. The potential of technology has revived the popularity of traditional ceramic materials in the field of design, materials that play a key role compared to others with a greater impact, e.g., polymers and metals. Given the above, we decided to establish the specific traits of said materials and then propose several answers to challenges such as the updating and upgrading of design tools for the



Патрија [Jadwiga van de Logt]
Борч [Sabrina Sguanci]
Beach water dispenser for dogs and birds. On beaches nowadays there is an increasing and amicable sharing of space between humans and animals. Cabled under the sand to the water grid and powered by photovoltaic cells, this element outlines a fountain with steps intended to help cool and quench the thirst of dogs and birds. Designed for turning and/or gluing techniques, this water fountain is made of mixtures in the plastic state consisting of sand and pigments: its colours evoke maculated bivalve shells, the source of inspiration for its colour palette and textures.

ECOTONO_BEACH [Sabrina Sguanci]
Homo/natura, ecosystems with ceramics
This project explores the altered natural dimension of border areas between water and earth, sea and coastline. These ecosystems have been rediscovered by the migratory geographies of species and by gradual climate changes; a search is being made in the traits of their metamorphosis for the dialogue of human-nature coexistence. The beach is seen as a fresh start, a landing site for hopes, but also a place for dwelling due to the rising temperatures. A water desalination system thus becomes an apotropaic and social aggregation sign, macro-dunes and stones with bioluminescence a multipurpose system for night-daytime conviviality and a water delivery installation for animals: all this together is meant to extend the customs in these habitats. The narrative reflects a suspended scenario where advanced and traditional ceramic processing is expressed in objects with an age-old legacy connected to their locations also through the site-specific study of materials and colours in the experimental mixtures based on sand and stoneware, capable of planned erosions, then returning to their origins.

THE MARMAID [Giorgio Francesco Calvi]
Solar-distillation sound desalinator
Mermaids know everything that has happened on Earth and everything that will happen there. Therefore their song evokes a promise of safe havens, places of refuge, glorious pirate utopias, possible salvations. This is the allegory inspiring the condensation desalinator, made of stoneware mixed with sand and a ceramic-glass cap. It is a functional item, almost like a mirage on the shoreline, which allows for obtaining freshwater from the sea; an emergency device, as well as a signal along the coast, a message in a bottle or an emerging archaeological find, which sends its call through the sea breeze.

DUNES [Elena Valbonesi]
Multifunctional elements for night/day conviviality on the beach
Fragments on the beach or stranded when the tide draws in... Dune brings to mind the traces left by the waves on the beach. If the sea is the strength capable of erosion, reminding us that sometimes it is necessary to erase in order to make room, traces are left on the beach as in human relations. The elements that make up this collection, like meteorites raining down from unknown realities, awaken our consciousness of being alone, vulnerable, but ready to face the harshest possible conditions. The shapes emerge from the sand like acts of rebellion, confirming the necessary union between humans and nature.

WATER PYRAMID [Jadwiga van de Logt]
Beach water dispenser for dogs and birds
On beaches nowadays there is an increasing and amicable sharing of space between humans and animals. Cabled under the sand to the water grid and powered by photovoltaic cells, this element outlines a fountain with steps intended to help cool and quench the thirst of dogs and birds. Designed for turning and/or gluing techniques, this water fountain is made of mixtures in the plastic state consisting of sand and pigments: its colours evoke maculated bivalve shells, the source of inspiration for its colour palette and textures.

AROUND THE WORLD

(A)typical nature

L'esposizione sonda la storia e i risultati degli esperimenti del Laboratorio di Ibridazione e Sintesi Individui Atipici (ISIA), a Faenza.

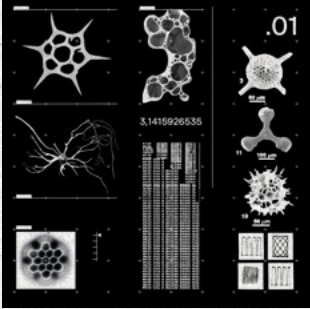
Qui si infondevano, in giovani cavie, fantasia, passione e un po' di follia; si racconta di un reporter infiltrato che altera l'equilibrio tra gli "Individui Atipici", portando al collasso il laboratorio.

Il ritrovamento di quanto girato dal giornalista e del diario di uno dei professori prova che, da anni, presso ISIA Faenza si creano manufatti in grado di migliorare il mondo, qui in mostra insieme a documentazione originale.

Gli esperimenti rinvenuti dopo anni di oblio sono in realtà i risultati di ricerca attorno al grande tema della compatibilità dei materiali, dell'importanza dell'etica nella comunicazione, della funzione sociale del Design.

Nella mostra è possibile visionare contenuti multimediali installando l'app gratuita BePart e inquadrando i marker, qui a lato un esempio.

The exhibition explores the history and outcomes of experiments conducted by the Laboratory of Hybridization and Synthesis of Atypical Individuals (ISIA) in Faenza. Here, imagination, passion, and a touch of madness were infused into young subjects; the story tells of an undercover reporter who disrupts the balance among the "Atypical Individuals," ultimately leading to the laboratory's collapse. The discovery of the journalist's footage and the diary of one of the professors reveals that, for years, ISIA Faenza has been creating artifacts capable of improving the world—now displayed alongside original documentation. The experiments uncovered after years of oblivion are, in fact, the results of research focused on the broader themes of material compatibility, the importance of ethics in communication, and the social function of Design. Within the exhibition, visitors can access multimedia content by installing the free BePart app and scanning the markers; an example is shown here on the side.



Download the BEPART app to view AR content

FAENZA - 07/2025

CREDITS / CREDITS

ISIA Istituto Superiore per le Industrie Artistiche

ISIA High Institute for Artistic Industries

PRESIDENTE / PRESIDENT

Emanuela Fiori

DIRETTORE / DIRECTOR

Maria Concetta Cossa

VICE DIRETTORE / DEPUTY DIRECTOR

Maurizio Fiori

DIRETTORE AMMINISTRATIVO / ADMINISTRATIVE DIRECTOR

Laura Merella

DIRETTORE RAGIONERIA / ACCOUNTING

DIRETTORE Anna Boscherini

TECNICO DI LABORATORIO / LAB TECHNICIAN

Lorenzo Filippini

LOGISTICA / LOGISTICS

Rossella Gondoni

UFFICIO STAMPA / PRESS

Irene Guzman

CO-INHABITED LANDING

IDEAZIONE / CONCEPT BY ISIA Faenza

TEAM DI RICERCA / RESEARCH TEAM

Federico Giustozzi, Giorgio Gurioli, Matteo Pini, Sabrina Sguanci, Ivan Severi, Carlo Turri

PROGETTI DI / PROJECTS BY

KORE Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 25/26 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 25/26:

Annalisa De Stanchina, Andrea Montanari, Irene Strada, Pietro Tabanelli.

Design dei prodotti ceramici II, Prof.ssa Sabrina Sguanci

Modellistica, Prof. Mirco Denicolò

URBAN KITE Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 25/26 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, Academic Year 25/26:

Angelo Verna, Panna Ori, Clara Ghirlanda, Jasmine Sahbaoui, Vera Vespignani, René Ricci

Corso: Progettazione, Prof. Giorgio Gurioli

B.COOL Biennio specialistico in Design della Comunicazione a.a. 25/26 / Master Degree in Communication Design, a.y. 25/26:

Simona Alessandrini, Giulia Calonic, Vito Cappiello, Chiara Casamenti, Martina Di Girolamo, Eleonora Dotti, Melissa Geti, Zeineb Kassimi, Michele Loiudice, Rosalba Maggio, Stefano Magnani, Francesca Sortino, Francesca Stefanelli, Federica Urbano

Corso: Progettazioni multimediali, Prof. Carlo Turri

COLLABORATORI / COLLABORATION

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

Prof. Mirco Denicolò

GRAPHIC DESIGN Matteo Pini

LAYOUT Veronica Donati, Matteo Pini

FONT ABC Camera Plain, Afronaut, Amarante, Aptos, Archivo, Beastly, Baunk, DIN Narrow

2014, Ebrima, Euphoria Expand, Federal Bureau 12, Fenisia, Halyard, Helvetica Neue, Hobo, ITC Benguiat Std, Long Summer, Nirmala UI, Schwenk, Space Grotesk, Video

CARTA / PAPER Usomano Avorio Aralda - FSC®

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

STAMPATO DA / PRINT BY Skillpress

Chiara Casamenti, Martina Di Girolamo, Eleonora Dotti, Melissa Geti, Zeineb Kassimi, Michele Loiudice, Rosalba Maggio, Stefano Magnani, Francesca Sortino, Francesca Stefanelli, Federica Urbano

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con Materiali Ceramici e Innovativi, a.a. 22/23 / Master Degree in Product Design and Design with Ceramic and Innovative Materials, a.y. 22/23: Anna-lisa De Stanchina, Andrea Montanari, Irene Strada, Pietro Tabanelli

FAVENTIA UPGRADE

IDEAZIONE / CONCEPT BY ISIA Faenza

COORDINAMENTO / COORDINATION

Sabrina Sguanci

COORDINAMENTO TECNICO / TECHNICAL COORDINATION

Mirco Denicolò

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

Biennio specialistico in Design del Prodotto e Progettazione con materiali avanzati, a.a. 18/19, 20/21 / Master degree courses in Product Design and Design with advanced materials, a.y. 18/19, 20/21: Valentina Fussi, Manolo Liuzzi, Anna Massimo, Giulia Pollini, Andrea Costantini, Rezziero Di Maio, Giulia Fabbri, Angela Faletra, Lorenzo Filippini, Jani Nurhonen

PROGETTI DI / PROJECTS BY

L'Istituto Superiore Industrie Artistiche (ISIA) di Faenza è un Istituto statale di Alta formazione nel campo del Design, appartenente al comparto dell'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM) del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Nasce nel 1980 da un progetto didattico di Bruno Munari, a cui è dedicata la Biblioteca pubblica d'Arte e Design, convocato in qualità di esperto da un comitato scientifico presieduto dallo scultore e ceramista Carlo Zauli. È ospitata nei locali del settecentesco Palazzo Mazzolani.

ISIA Faenza rilascia un diploma accademico di primo livello (DIPLO2) in Design del Prodotto, della Comunicazione e Design con materiali ceramici, equipollente alla Classe di laurea triennale L-04 in Disegno industriale e due diplomi accademici di secondo livello (DISLO2) in Design del Prodotto con materiali e processi sostenibili e innovativi e in Design della comunicazione equipollenti alla Classe di laurea specialistica LM-12 in Design.

ISIA fornisce anche una formazione dottorale partecipando al Corso di dottorato di ricerca AFAM in Scienze della produzione artistica e del patrimonio promosso dall'Accademia di belle arti di Catania con le Accademie di belle arti di Firenze, Macerata e Urbino, ISIA Faenza e il Conservatorio di musica di Catania e al Corso di dottorato di ricerca AFAM in Design for Social Change promosso da ISIA Roma con ISIA Faenza e ISIA Firenze.

The Higher Institute for Artistic Industries (ISIA) of Faenza is a state institution of higher education in the field of Design, belonging to the sector of Higher Artistic and Musical Education (AFAM) of the Ministry of Education, University and Research. It was founded in 1980 based on an educational project by Bruno Munari, to whom the public Library of Art and Design is dedicated. Munari was invited as an expert by a scientific committee chaired by the sculptor and ceramist Carlo Zauli. The institute is housed in the historic 18th-century Palazzo Mazzolani.

ISIA Faenza awards a First-Level Academic Diploma (DIPLO2) in Product Design, Communication Design, and Design with ceramic materials, equivalent to the Bachelor's Degree class L-04 in Industrial Design. It also offers two Second-Level Academic Diplomas (DISLO2): one in Product Design with sustainable and innovative materials and processes, and one in Communication Design, both equivalent to the Master's Degree class LM-12 in Design.

ISIA also provides doctoral-level education by participating in the AFAM PhD program in Sciences of Artistic Production and Heritage, promoted by the Academy of Fine Arts of Catania in collaboration with the Academies of Fine Arts of Florence, Macerata, and Urbino, ISIA Faenza, and the Conservatory of Music of Catania. Additionally, it takes part in the AFAM PhD program in Design for Social Change, promoted by ISIA Rome in collaboration with ISIA Faenza and ISIA Florence.

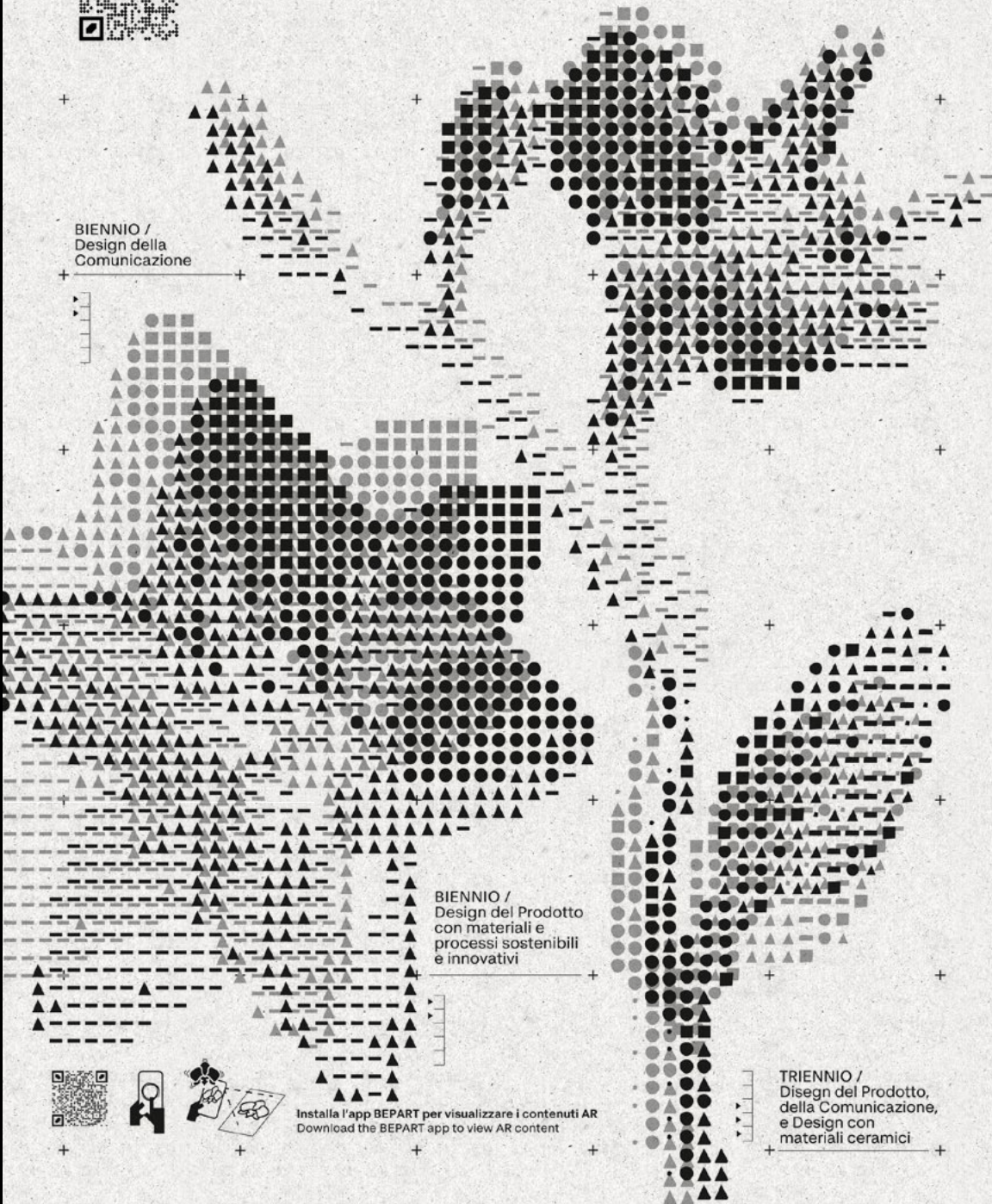
ISIA FAENZA
C.so Mazzini, 93 48018 Faenza RA
Tel +39 0546 22293
isiafaenza@isiafaenza.it
www.isiafaenza.it



ISIA^f
Design
Faenza



[ISIAFAENZA.IT/ORIENTAMENTO](https://isiafaenza.it/orientamento)



BIENNIO /
Design della
Comunicazione

BIENNIO /
Design del Prodotto
con materiali e
processi sostenibili
e innovativi






Installa l'app BEPART per visualizzare i contenuti AR
Download the BEPART app to view AR content

TRIENNIO /
Disegn del Prodotto,
della Comunicazione,
e Design con
materiali ceramici

Index of Subterranean Informal Activism stato realizzato da ISIA Faenza nell'ambito del progetto di internazionalizzazione "CREATIVE COMPETENCIES for the social change: tradition and future of Made in Italy" in partenariato con ISIA Roma, Istituzione capofila, finanziato con fondi PNRR.



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA



ISIA^f Design
Faenza