

I QUARANT'ANNI DEI DESIGNER DI ECO LIGHT

NEW
GENERATIONS
volume 3



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero
dell'Università
e della Ricerca



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO
ITALIANO
DESIGN

©2026, Istituto Italiano Design Anwa
Direttore Responsabile: Andrea Lenterna
Ordine Giornalisti Regione Umbria (30.05.2013)
Approvazione del Comitato Scientifico di IID Srl

Coordinamento e Curatela: Maria Bocelli
Responsabile del Progetto: Benedetta Risolo
Direzione Artistica: Nicola Alessandrini
Progetto Didattico: Filippo Bernardini, Beatrice Bufaloni, Francesca Paraboschi,
Shari Sersante.

Progetto di comunicazione promozionale, stampa ed esecutivi grafici a cura di:
8.6 MARKETING S.R.L.
P.IVA: IT03178640540 - C.F.: 03178640540
Perugia, Strada Trasimeno Ovest 215 - 06132 Italia

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione, di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i Paesi. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% della presente opera rispettando in ogni caso le previsioni di legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni diverse da quelle sopra indicate (per uso personale - a titolo esemplificativo commerciale, economico, professionale - e/o oltre il limite del 15%) potranno avvenire solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da IID Srl.

L'elaborazione dei testi e delle immagini, anche se curata con scrupolosa attenzione, non può comportare specifiche responsabilità per eventuali errori o inesattezze.

Tutoraggio Didattico: Nadia Cintia, Alessandra Torresi
Con l'ulteriore contributo di: Nicola Alessandrini, Marine Arena, Raimondo Biagiotti, Laura Biancalana, Maria Bocelli, Marcello Cannarsa, Stefano Ceccarelli, Stefano Chiochini, Nadia Cintia, Eleonora Granieri, Claudia Ioan, Sandrina Maggioli, Sara Minelli, Marta Mussini, Umberto Paesani, Sara Palazzetti, Nicola Palumbo, Guendalina Passeri, Francesco Pecorari, Elisa Pietrelli, Monica Pioggia, Carlo Pizzichini, Luca Ravanelli, Benedetta Risolo, Walter Risolo, Anna Maria Russo, Walter Sbicca, Simone Spaccia, Giovanni Tarpani, Alessandra Torresi, Rudy Trapassi, Massimiliano Tuveri, Ilaria Volonté.

www.eco-light.it (wp11)

© Istituto Italiano Design
Via XX Settembre 63, Perugia
www.istitutoitalianodesign.it

Finito di stampare: giugno 2026

ISBN 979-12-80235-31-2

ISBN 979-12-80235-31-2



9 791280 235312 >

I QUADRNI DI ECO LIGHT

**NEW
GENERATIONS
volume 3**



eco light project

Finanziato dall'Unione Europea
Next Generation EU
Missione 4 Componente 1
CUP E96E24000000001

Ideato da
Istituto Italiano Design

A cura di
Maria Bocelli
(Conservatorio di Terni)

finanziato da



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU



**Ministero
dell'Università
e della Ricerca**



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA

un progetto di



**ISTITUTO
ITALIANO
DESIGN**

in partenariato con

CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA

G. Briccialdi di Terni
ISTITUTO SUPERIORE DI STUDI MUSICALI



UNIVERSITÀ
POLITECNICA
DELLE MARCHE

POLIARTE
GRUPPO RAINBOW

con la collaborazione di

AIDP



ALI Associazione
Legali
Italiani

Asad
Società Cooperativa Sociale

e con il patrocinio di



Città di
PERUGIA



Comune di Terni



Città di
Fabriano



Comune di
Bastia Umbra



PERÚ

**Consulato del Perú
en Perugia**

1 Work Package 6:
New Generations _8

2 Open Days
in Open Eco-Sy-
stem Labs - OEL

- 2.1 Moduli CAD _II
- 2.2 Colour Science _II
- 2.3 Fashion Styling _II
- 2.4 New Technologies _II

3 Open Days
Scuole
in Centro Italia _14

- 3.1 Obiettivi formativi _I6
- 3.2 Risultati ottenuti _I6

4 Fa' la cosa giusta!
- Umbria _17

5 Career Days,
Tirocini, PCTO _19

6 Eventi
Formativi _21

- 6.1 WAU! - Weekend delle Arti Unite _22
- 6.2 TIC Festival _23
 - 6.2.1 Fashion? Is my profession _24
 - 6.2.2 Trunk Show: costruire l'evento moda _25

7 Riqualificazione
Urbana _27



Questo volume racconta il cuore della missione sociale e pedagogica di ECO-Light, finalizzata a contrastare la povertà educativa attraverso la 'Cultura della Luce'.

L'azione promuove il coinvolgimento attivo di giovani, scuole e famiglie in percorsi interdisciplinari dove arte, tecnologia e sostenibilità si fondono in esperienze di apprendimento reale. Attraverso workshops, laboratori di storytelling audiovisivo e tirocini formativi (PCTO) in collaborazione con gli istituti scolastici del territorio, il progetto trasforma la ricerca scientifica in uno strumento di inclusione e cittadinanza attiva. Questo modello di educazione partecipata mira a formare una nuova sensibilità ecologica e creativa, rendendo le nuove generazioni protagoniste della trasformazione urbana.

1. Work Package 6: New Generations

IL WORK PACKAGE 6 (WP6) PROMUOVE IL COINVOLGIMENTO ATTIVO DI GIOVANI, FAMIGLIE E SCUOLE PER DIFFONDERE LA CULTURA DELLA LUCE E CONTRASTARE LA POVERTÀ EDUCATIVA. ATTRAVERSO PERCORSI INTERDISCIPLINARI TRA ARTE, TECNOLOGIA E SOSTENIBILITÀ, L'AZIONE TRASFORMA LA RICERCA SCIENTIFICA IN ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CONCRETO, FAVORENDO L'INCLUSIONE SOCIALE E L'INNOVAZIONE PEDAGOGICA NEL TERRITORIO.



Didattica esperienziale e orientamento

A partire da novembre 2024, la collaborazione tra l'Istituto Italiano Design e gli istituti scolastici locali, come il "Cavour-Marconi-Pascal", ha dato vita a workshop e visite guidate. Questi incontri hanno permesso a studenti tra i 10 e i 17 anni di esplorare la relazione tra arte digitale e tutela ambientale, aprendo gli spazi del progetto alla comunità educante.

Innovazione sociale e partecipazione

La partecipazione a manifestazioni come "Fa' la Cosa Giusta! Umbria" ha esteso l'impatto del progetto alla collettività. Attraverso laboratori guidati da docenti esperti, i partecipanti hanno sperimentato software di grafica e strumenti di progettazione luminosa, apprendendo come la tecnologia possa diventare uno strumento creativo per il benessere personale e la sostenibilità climatica.

Competenze professionalizzanti e storytelling

Il legame con il territorio è stato consolidato dal percorso di PCTO con il Liceo Musicale "A. Mariotti" di Perugia. All'interno degli Open Eco-System Labs (OEL), trenta studenti hanno sviluppato competenze in storytelling audiovisivo e podcasting, utilizzando la luce come linguaggio narrativo. Questa attività ha offerto ai giovani l'opportunità di acquisire abilità digitali avanzate in un contesto professionale e stimolante.



I VISORI DI REALTÀ AUMENTATA SONO STATI TRA GLI STRUMENTI PRESENTATI DURANTE GLI OPEN DAYS NEGLI OEL DEL NUOVO HUB DELL'ISTITUTO ITALIANO DESIGN DI PERUGIA.

2. Open Days in Open Eco-System Labs - OEL



**GLI OPEN DAYS NEGLI OPEN
ECO-SYSTEM LABS SI SONO
SVILUPPATI IN UN PROGRAMMA
DI 152 ORE DI FORMAZIONE
E LABORATORIO, ARTICOLATO
IN NOVE MODULI SPECIALISTICI
PRESENTATI DA DOCENTI
E DESIGNER CON CARRIERE
TRENTENNALI CHE SPAZIANO
DAL DESIGN TRADIZIONALE
ALLE FRONTIERE DEL DIGITALE.**

■ 2.1 Moduli CAD

I moduli CAD hanno introdotto i partecipanti all'utilizzo di strumenti digitali per la progettazione di capi d'abbigliamento e strutture tessili, partendo dalle basi del cartamodello fino alla generazione di file macchina per la

prototipazione industriale.

- *CAD for Knitwear*: Raimondo Biagiotti
- *CAD for Pattern Making*: Maura Moretti

■ 2.2 Colour Science

I moduli di *Colour Science* hanno approfondito, nell'ottica della progettazione, il rapporto tra colore, luce naturale/artificiale, materiali e percezione visiva, guidando i giovani partecipanti a utilizzare le scelte cromatiche come un vero e proprio strumento di desi-

gn, applicabile sia allo spazio architettonico che ai prodotti moda.

- *Colour Science for Interior Design*: Laura Biancalana e Francesco Pecorari
- *Colour Science for Fashion*: Sandra Maggioli

■ 2.3 Fashion Styling

I moduli di *Fashion Styling* hanno esplorato la dimensione identitaria e comunicativa di capi e accessori attraverso l'utilizzo di moodboard, figurini di moda, casi studio contemporanei ed esercitazioni di micro-styling, rafforzando la consapevolezza dei lin-

guaggi della moda e delle loro implicazioni culturali.

- *Fashion Styling - Accessories*: Marine Arena
- *Fashion Styling - Garments*: Sara Minelli

■ 2.4 New Technologies

I moduli di quest'ultimo blocco hanno esplorato il ruolo dell'intelligenza artificiale nel product design (design generativo, ottimizzazione strutturale, sviluppo di concept tramite prompt, prodotti intelligenti), e l'interazione tra luce fisica e digitale - fondamentale per gli scenari immersivi - attraverso tecniche di light mapping e casi stu-

dio di realtà aumentata spaziale che collegano spazio reale, luce, ambienti aumentati e storytelling audiovisivo.

- *Design & Artificial Intelligence*: Moreno Negri
- *Augmented Reality*: Stefano Torrese





ALCUNI DEGLI SPAZI E DEGLI STRUMENTI OPEN ECO-SYSTEM LABS (OEL) APERTI E DISPONIBILI NEL NUOVO HUB DELL'ISTITUTO ITALIANO DESIGN DI PERUGIA, IN VIA XX SETTEMBRE 63.



ISTITUTO
ITALIANO
DESIGN

HERBANO

3. Open Days

Scuole in Centro Italia



**TRA NOVEMBRE 2024
E LUGLIO 2026 CIRCA UNA VENTINA DI
EVENTI FORMATIVI SONO STATI ORGANIZ-
ZATI, RAGGIUNGENDO PIÙ DI 200
STUDENTI DEL CENTRO ITALIA.**

Trasmettere il Know How

L'interesse manifestato da docenti e studenti ha confermato il valore di un approccio prettamente operativo, capace di offrire un valido strumento orientativo all'interno di un mercato del lavoro in costante evoluzione. Gli incontri hanno presentato ai partecipanti una mappatura dinamica delle professioni contemporanee, attraverso l'analisi di progetti reali ed ecosistemi che spaziano dal design alla multimedialità, illustrando le figure più richieste, dal *communication designer* al *sound artist*, fino all'*interaction designer* e all'*art director*.

Il cuore dell'esperienza è stato caratterizzato da simulazioni operative e micro-esercitazioni progettuali, in cui gli studenti si sono misurati con la lettura di *brief* e l'ideazione di *concept* per allestimenti espositivi e contenuti indirizzati a festival. Questo esercizio ha favorito una riflessione guidata sulla trasformazione delle inclinazioni personali in percorsi di carriera solidi e strutturati.

Orientamento post-diploma

È stato dedicato spazio a illustrare le differenze tra i percorsi accademici, perito-tecnici e del sistema AFAM. I partecipanti hanno toccato con mano l'importanza della costruzione del proprio portfolio, del valore delle soft skill, e della natura spesso non lineare dei percorsi professionali odierni.

Q&A Sections

Infine, le sessioni di Question & Answer hanno permesso di approfondire temi cruciali quali l'occupabilità nel settore culturale, le opportunità internazionali e la ricerca di un equilibrio sostenibile tra visione artistica e realtà economica, offrendo una panoramica completa sulle opzioni post-diploma.



■ 3.1 Obiettivi Formativi

Consapevolezza del settore creativo come reale ambito professionale

Inquadrare la creatività come elemento alla base di un'industria strutturata, con ruoli definiti e necessità di mercato;

Orientamento consapevole

Aiutare gli studenti a comprendere le proprie inclinazioni (immagini, suoni, spazio, tecnologie) e a riconoscere i collegamenti tra le materie scolastiche e le carriere creative, così da saper valutare opzioni post-diploma coerenti;

Esposizione diretta al *design mindset*

Attraverso le micro-esercitazioni che hanno simulato il lavoro per obiettivi, la risposta ai *brief*, la presentazione di idee e il lavoro di squadra con ruoli differenziati, è stato possibile immergersi nel *design thinking* e impiegarlo come reale risorsa applicativa.

■ 3.2 Risultati ottenuti

In piena coerenza con gli obiettivi del WP6, gli eventi scolastici hanno agito come un vero e proprio catalizzatore territoriale. Attraverso il coinvolgimento degli istituti formativi del Centro Italia, sia in realtà urbane che in contesti più periferici, gli incontri hanno trasformato gli spazi quotidiani in laboratori attivi di orientamento creativo, dove gli studenti hanno potuto sperimentare reali dinamiche professionali e confrontarsi con tempistiche e consegne strettamente connesse a potenziali clienti reali.

Questa immersione operativa non ha solo ha riprodotto il contesto lavorativo, ma è stata anche funzionale alla preparazione delle successive fasi del WP6, cioè i laboratori d'interazione tra suono e luce legati a Umbria Jazz Festival.

L'approccio pratico ha permesso inoltre di imparare a interpretare i luoghi della cultura non più come spazi passivi di fruizione, ma come potenziali e concreti scenari professionali del proprio futuro.

4. Fa' la cosa giusta!

Manifestazione sostenibile

Nell'ambito di Fa' la Cosa Giusta! Umbria, fiera nazionale dedicata agli stili di vita sostenibili svoltosi tra il 15 e il 17 novembre 2024, il progetto ECO-Light ha promosso un ricco programma di divulgazione scientifica e artistica articolato su tre giornate di eventi interdisciplinari. Le iniziative, ospitate presso lo stand allestito in collaborazione con l'Unione Nazionale Consumatori (UNC), hanno esplorato le molteplici dimensioni della sostenibilità: dall'impatto sul benessere psicofisico alla valorizzazione dei talenti nel mercato del lavoro, fino alle espressioni culturali internazionali.

Il 15 novembre 2024, il seminario "L'impatto della sostenibilità sul benessere" ha inaugurato il ciclo di incontri. Moderato da Riccardo Ligori (Green-Me Festival), l'evento ha visto il contributo dell'Arch. Stefano Chiocchini e della psicologa Dott.ssa Francesca Sorbera. Il dibattito si è focalizzato sui benefici ambientali e socio-emotivi derivanti da soluzioni progettuali innovative, approfondendo come il design sostenibile possa



concretamente migliorare la qualità della vita e contribuire alla preservazione del patrimonio collettivo.

La giornata del 16 novembre è stata invece dedicata alla dimensione professionale con l'iniziativa "Radio De-

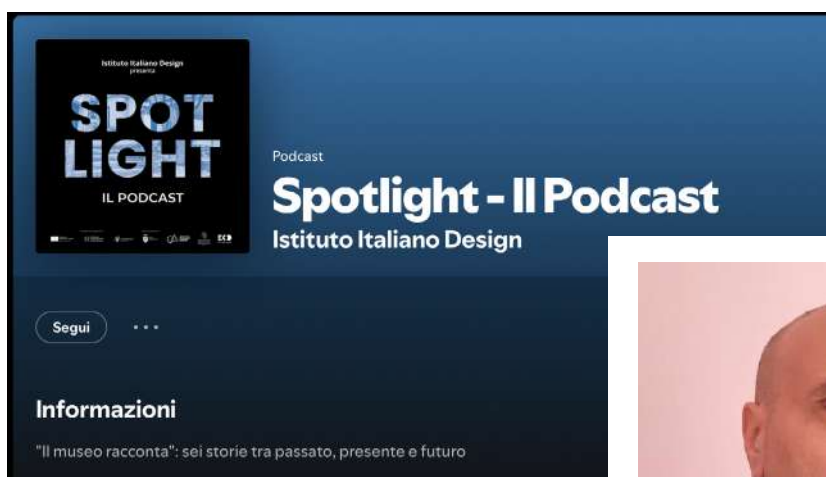
sign: dialoghi sul mondo del lavoro”. Attraverso la radio accademica dell’Istituto Italiano Design, è stato strutturato un confronto dinamico in modalità peer-to-peer che ha coinvolto imprenditori, professionisti, esperti di selezione del personale e studenti. Lo scambio di esperienze e visioni ha permesso di analizzare le evoluzioni del mercato del lavoro creativo, facilitando un dialogo diretto tra il mondo della formazione e quello dell’industria.

A completare la missione di inclusione e networking, lo spazio istituzionale ha ospitato la performance di danza folk “Sudamerica, viva il Perù!”, realizzata in collaborazione con l’Associazione di Volontariato Peruviana della Regione Umbria. L’evento ha celebrato il legame tra cultura, espressione corporea e integrazione sociale, confermando il ruolo di ECO-Light come piattaforma capace di coniugare rigore scientifico, responsabilità sociale e valorizzazione delle eccellenze territoriali in un’ottica di sostenibilità globale.



**LE BALLERINE DI DANZA FOLK
IN UN MOMENTO DI RELAX
PRIMA DELLA PERFORMANCE
“SUDAMERICA, VIVA IL PERÙ!”**

5. Career Days, Tirocini, PCTO



IL PROF. LUCA GAROSI E IL PODCAST REALIZZATO CON GLI STUDENTI DEL LICEO CLASSICO E MUSICALE "A. MARIOTTI" DI PERUGIA.



Dalla sinergia tra l'Istituto Italiano Design e il Liceo Statale Musicale "A. Mariotti" di Perugia è nato il percorso di PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento) Il Museo racconta: sei storie tra passato, presente e futuro. Siglato nel novembre 2024, l'accordo ha coinvolto 30 studenti

in un'esperienza formativa di 36 ore che ha trasformato i ragazzi in professionisti della narrazione culturale.

Dalla teoria alla strategia: costruire l'identità narrativa

La prima fase del progetto, svoltasi tra la fine del 2024 e l'inizio del 2025,

ha visto gli studenti impegnati in un percorso teorico sotto la guida di due tutor d'eccezione: il Prof. Luca Garosi (RaiNews), e la Prof.ssa Sonia Viscione. Attraverso sessioni intensive di ricerca guidata e analisi delle fonti, i ragazzi sono stati suddivisi in sei team editoriali, ciascuno dedicato a uno dei musei protagonisti dell'azione Spotlight Museum tra Umbria e Marche (WP7).

Andando oltre lo studio accademico, i partecipanti hanno operato sul campo: dall'analisi critica del rapporto tra creazioni artistiche e *light design* alla gestione di relazioni professionali con curatori e artisti, fino alla scrittura creativa di contenuti per podcast capaci di mantenere alto l'impatto emotivo nell'attuale ecosistema digitale iperconnesso.

Verso la produzione: il laboratorio OEL

Il cuore tecnologico del progetto si è svolto nell'ottobre del 2025 all'interno dei laboratori OEL (Production Studio). Qui, la teoria si è tramutata in pratica professionale: gli studenti hanno potuto servirsi delle postazioni d'avanguardia offerte dagli Open Eco-System Labs per la produzione audio-video, il montaggio e il sound design. Il risultato finale è stato un podcast in sei episodi pubblicato su Spotify che ha dato voce al patrimonio artistico locale attraverso i linguaggi contemporanei delle nuove generazioni.

Un ponte tra istruzione e mercato creativo

L'iniziativa *Il Museo Racconta* rappresenta un modello virtuoso di cooperazione territoriale. Collegando il sistema AFAM, le scuole secondarie - tra cui il Liceo "G. Marconi" di Foligno e lo "Spagna Campani" di Spoleto - e le istituzioni museali, l'iniziativa ha saputo responsabilizzare i giovani elevando la creatività a professione strutturata e, allo stesso tempo, valorizzare la dimensione sonora (voce, musica, editing) come pilastro della fruizione visuale. Questo approccio ha inoltre permesso di rinsaldare il legame con il territorio, convertendo i musei da luoghi di pura conservazione a spazi vivi di sperimentazione.

**INQUADRA IL QR PER ASCOLTARE LE
PUNTATE DEL PODCAST REALIZZATO
DURANTE IL PCTO
DAGLI STUDENTI DEL LICEO CLASSICO
E MUSICALE
"A. MARIOTTI" INSIEME
AL PROF. LUCA GAROSI.**



6. Eventi Formativi



**ALCUNI SCATTI DAGLI EVENTI
FORMATIVI CHE HANNO COSTELLATO
IL PROGETTO ECO-LIGHT.
DOPO UNA PRIMA PARTE TEORICA, SI È
SEMPRE SCELTO DI DAR SEGUITO CON
ATTIVITÀ PRATICHE E LABORATORIALI.**

■ 6.1 WAU! – Weekend delle Arti Unite 20-22 febbraio 2025

Il WAU 2025 di Perugia è un potente incubatore artistico multidisciplinare in cui la contaminazione tra musica, design, arti visive e nuove tecnologie è la protagonista assoluta.

Il capoluogo umbro si trasforma in un laboratorio di produzione e performance live in cui lo spazio urbano, il suono e la luce interagiscono attraverso installazioni di light mapping e narrazioni audio-visive immersive.

È il luogo della sperimentazione pura.

Il sistema AFAM dialoga col territorio per trasformare il “fare artistico” in una pratica operativa concreta: la dimensione estetica e performativa diventa lo strumento principale per rigenerare i luoghi della cultura e promuovere l’integrazione tra diverse forme d’arte, in un’ottica di sostenibilità e innovazione scenotecnica.



PERCORSI DI CREATIVITÀ URBANA
ISTITUTO ITALIANO DESIGN

14-15-16 FEBBRAIO 2025

L'Istituto Italiano Design apre le porte alla cittadinanza in occasione del **WAU Festival!**

Venerdì dalle 9:00 alle 13:00 e dalle 14:00 alle 18:00, sabato, dalle 10:00 alle 12:00, e domenica, dalle 16:00 alle 18:00, vieni a scoprire **ECO-Light** l'innovativo progetto che unisce design, arte, sostenibilità e illuminazione.

Ti aspettiamo per presentarti questa entusiasmante iniziativa e condividere idee e ispirazioni!



**LA LOCANDINA
DELL'EVENTO
ECO-LIGHT
ALL'INTERNO DEL
WAU! - WEEKEND
DELLE ARTI UNITE,
EDIZIONE 2025.**

6.2 TIC Festival 3-6 aprile 2025



GLI EVENTI CHE HA
PROPOSTO ECO-
LIGHT ALL'INTERNO
DEL TIC FESTIVAL
2025.



Il TIC Festival (Terni Influencer & Creator Festival) si distingue per essere la piattaforma d'eccellenza dedicata alla creator economy e alle trasformazioni del linguaggio digitale, ponendosi come ponte strategico tra le nuove generazioni e il mercato del lavoro nei nuovi media.

Caratterizzato da una forte impronta di orientamento professionale, il festival trasforma la città di Terni in un osservatorio sulla responsabilità sociale e l'etica della comunicazione, superando i cliché del mondo social

per indagare ruoli strutturati come il fashion reporting e il content management. Attraverso sessioni di peer-to-peer dialogue e workshop sulle tecnologie emergenti come l'IA e la Realtà Aumentata, il TIC Festival mette al centro la parola e il post come strumenti di impatto sociale, promuovendo una cultura della educazione digitale e fornendo ai giovani gli strumenti tecnici per navigare con consapevolezza i flussi della comunicazione contemporanea.

■ 6.2.1 Fashion? Is my profession Valeria Oppenheimer 4-5 aprile 2025

Il sistema moda non è solo una carrellata di abiti che sfilano su una passerella, ma un mezzo di comunicazione, un manifesto politico e culturale capace di raccontare visioni del mondo. Come si trasforma questa complessità in una professione concreta e consapevole?

Fashion is my Profession ha proposto un incontro pensato per distinguere la passione dal lavoro e costruire un'identità professionale originale in un mercato in costante evoluzione.

A guidare questa riflessione sarà Valeria Oppenheimer, volto di Rai 2 per il programma *Top tutto quanto fa*

tendenza. Attraverso talk, riflessioni guidate ed esercizi pratici, l'evento ha indagato la professione moda al di là dell'immagine patinata, decostruendo gli stereotipi per analizzare le reali competenze delle figure professionali e le dinamiche economiche e sociali del settore.

Il percorso ha puntato a stimolare un pensiero critico verso le estetiche e le logiche di mercato contemporanee, favorendo un posizionamento strategico per aiutare i partecipanti a definire il proprio ruolo nel sistema, trasformando l'idealizzazione iniziale in consapevolezza operativa.



**UN MOMENTO DELLA LEZIONE CHE HA TENUTO
VALERIA OPPENHEIMER
E UNO SCATTO DELLA SUA CARRIERA
DA MODELLA.**



6.2.2 Trunk Show: costruire l'evento moda

Sara Minelli

3-5 aprile 2025

Nel cuore del sistema moda, il Trunk Show è uno strumento strategico di *branding* capace di trasformare una collezione in un'esperienza memorabile. L'Istituto Italiano Design ha proposto un percorso formativo attraverso l'intero processo creativo e tecnico necessario per dare vita a un evento moda professionale.

Il corso è iniziato con un'introduzione teorico-pratica, in cui è stato analizzato un evento dal vivo a partire dalla definizione del *concept* creativo fino alla sua messa in scena. Gli studenti si sono poi fronteggiati col tradurre l'identità di un *brand* in un allestimento coerente, approfondendo gli elementi tecnici fondamentali - dalla gestione dell'audio e del video al disegno luci e alla predisposizione elettrica - essenziali per la riuscita di ogni produzione contemporanea.

Attraverso questa esperienza, i partecipanti hanno compreso il ruolo funzionale del Trunk Show nelle dinamiche di comunicazione moda e hanno imparato a progettare *concept* originali coerenti con il posizionamento del *brand*. Il percorso ha permesso inoltre di prendere dimestichezza con gli aspetti scenotecnici, sviluppando al contempo doti di *problem solving* e di lavoro di squadra all'interno di un vero team di produzione.

Culmine dell'attività è stato la produzione di un evento live. In quest'ultima fase, i partecipanti hanno sperimentato in prima persona la complessità della gestione di un evento moda, assumendo ruoli attivi nel coordinamento e nell'allestimento. È in questo scenario reale che la visione creativa ha incontrato la precisione tecnica, preparando gli studenti a diventare i nuovi protagonisti del *fashion event management*.

**A LATO E NELLA
PAGINA SUCCESSIVA:
ALCUNI MOMENTI DEL
TRUNK SHOW CON-
DOTTO DALLA PROF.
SARA MINELLI.**





7.

Riqualficazione urbana

Nel corso dell'a.a. 2025/2026 IID ha trasformato gli obiettivi di WP2 – Open Eco-System Labs (OEL) in un progetto reale di rigenerazione urbana, scegliendo come “campo di prova” il Parco della Pescaia: un luogo già vivo di pratiche sociali e culturali, ma bisognoso di una nuova visione condivisa.

In coerenza con WP2, l'intervento ha lavorato su tre direttrici: attivare spazi-laboratorio aperti, connessi al territorio e capaci di generare prototipi progettuali; mettere in dialogo design, sostenibilità e bisogni della comunità; tradurre la ricerca in

output replicabili, utili anche per la PA. Il progetto, nato come percorso didattico, ha superato le aspettative proprio perché non si è fermato alla simulazione: l'Istituto ha attivato una collaborazione strutturata con le associazioni del quartiere (tra cui ADA CON Umbria e altre realtà locali), aderendo formalmente all'associazione e ricevendo dal Presidente Antonio Scarponi le chiavi delle strutture del parco (già utilizzate in passato da soggetti come WWF e da iniziative di inclusione linguistica per cittadini stranieri).

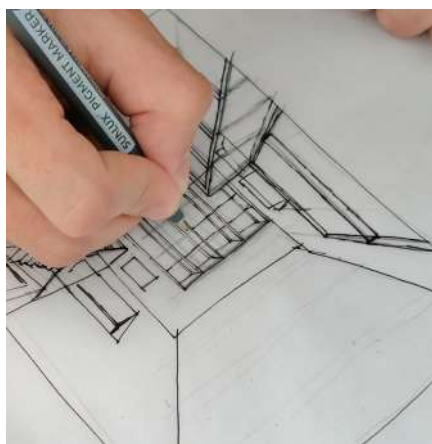


La componente WP6 – New Generations, sviluppata come workshop professionalizzante e WP10 – Professionalization Paths, ha coinvolto le nuove generazioni nella lettura del contesto, nella definizione dei bisogni e nella costruzione di scenari di riqualificazione.

Il percorso si è svolto in due fasi: settembre–novembre 2025 sotto la direzione dell'arch. Laura Biancalana, e dicembre 2025 - febbraio 2026 con l'arch. Francesco Pecorari. Le attività

hanno alternato lezioni, sopralluoghi, co-design e produzione di elaborati: dalle fotografie di “work in progress” (schizzi, tavole e revisioni) ai render degli spazi interni proposti.

I partecipanti al termine del progetto non solo hanno acquisito solide competenze funzionali all'inserimento professionale nell'industria creativa (obiettivo principe dell'azione wp10 “Sector Professionalization”), ma hanno anche avuto l'opportunità concreta di misurarsi con un progetto reale che ha visto adesione e partecipazione attiva di stakeholder di varia natura (privati, pubblici, sociali...) a

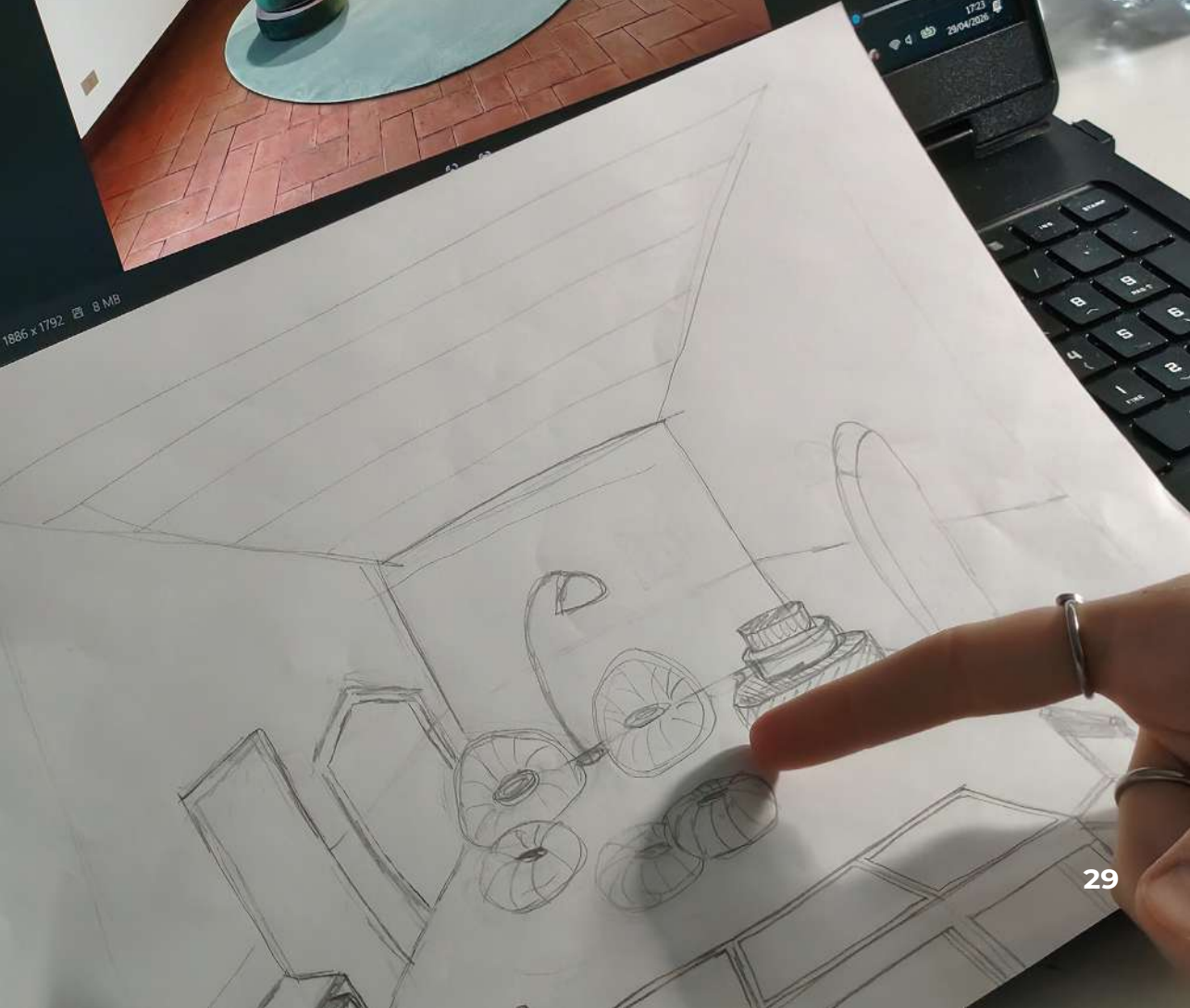


**QUALCHE SKETCH E RENDER
DAL PROGETTO DI RIQUALIFICAZIONE
URBANA PROGETTATO DAGLI STUDENTI
DELL'ISTITUTO ITALIANO DESIGN**

Gemini_Generated_Image_x1e4dq1e4dq1e4.png



1886 x 1792 8 MB



dimensione di progettista esperto.

Fin dall'avvio sono state infatti coinvolte anche le istituzioni stesse: il progetto è stato condiviso con l'Assessorato all'Ambiente e alla Rigenerazione Urbana (Dott. David Grohmann). Una presentazione intermedia è stata ospitata negli OEL di IID, nel quartiere stesso, ai rappresentanti del Comune di Perugia.

“I partecipanti hanno mostrato un'attenzione al dettaglio nel portare temi anche cari alle Nuove Generazioni per quanto riguarda l'ambito della riqualificazione, anche nella riorganizzazione degli spazi interni, che normalmente sono istanze che nei Comuni raramente vengono considerate in senso proprio. Il progetto rappresenta un arricchimento delle conoscenze del Comune riguardo anche al proprio patrimonio e quindi si tratta di iniziative che è sicuramente sempre opportuno proseguire, approfondire. [...] Il coinvolgimento, poi, dei rappresentanti della Comunità nelle fasi di restituzione è stato particolarmente interessante perchè ha permesso anche alle associazioni che si occupano della gestione di questi spazi di acquisire un punto di vista diverso: quello di una generazione, appunto, più giovane rispetto a molti dei loro frequentatori abituali.” (cit. David Gromann)

L'incontro conclusivo è programmato il 22 maggio 2026 presso l'Ufficio del Sindaco di Perugia, con l'obiettivo di valutarne la realizzazione tramite fondi comunali.

Cuore narrativo della proposta è il concept del “Viaggio dell'Eroe” (Campbell/Vogler), che guida l'architettura d'interni verso un'esperienza trasformativa: il “casolare” viene ripensato come presidio di accoglienza e, insieme, come dispositivo didattico-laboratoriale per scuole, associazioni e nuove generazioni, rafforzando l'impatto sociale oltre la dimensione formativa.



