



CreACT

Headquarter del Brand **Estro Industries**.

Il **processo creativo** alla base del riscatto sociale.
Aniene's Rims, UNlost Territories.



CreACT



- **Estro industries**

- **Rifiuti tessili del Fast Fashion**
Secondo al mondo per **rifiuti** e per **consumi**.
- **Il processo creativo al centro**
Il fine non è il prodotto, ma il processo.
- **Inclusione e trasparenza**
Creazione di **Community**.
- **Qualità e sostenibilità**
Rispettare i parametri **ambientali**.



Mi Africa Hoodie 2017



Trademark Hoodie 2018



Estroshopper 2019



Tie Dye Tee 2020



- **Il pensiero creativo**

- Il neuroscienziato David Eagleman
Lo studio sul **processo creativo**.
- Input ed output del nostro cervello
La differenza con gli **animali**.
- Bjarke Ingels e Nathan Mhyrvold.
La **creatività** applicata.
- Tim Robbins e La Actor's Gang
Il pensiero creativo nelle **prigioni**.



“The creative Brain”

Diretto da: **Jenniffer Breamish - Toby Trackman**

Scritto da: **David Eagleman**

Pubblicato: **2019 Netflix**



● The Actor's Gang

- La nascita del progetto
Dall'**esperimento** alle produzioni.
- Il potenziale creativo
Il processo creativo come **riscatto sociale**.
- I programmi per i giovani
Il lavoro nelle **scuole**.
- L'inclusione e il riscatto sociale.
L'**obiettivo** del progetto.



California Institution for Men State Prison

Foto di Ashley Randall



● Il riscatto sociale

● “Milano Moda per il sociale”

La storia delle **sartorie sociali**.

● Il progetto “Comete”

Dalla violenza all’**arte**.

● Galleria a cielo aperto “OPNI”

Dare voce agli **invisibili**.

● “Scomodo”

un giornale che da voce agli **ultimi**.



Sfilata delle Sartorie Sociali
Antonella Ansaghi - 2017



Esposizioni lavori - 2020
Ass.ione Telefono Donna



Murales nelle favelas
Rio de Janeiro - Haas e
Haan - 2014



Rivista studentesca più
letta in Italia - Roma 2019

CreACT



- **CreACT**

- **Headquarter**

Quartier generale del Brand Estro Industries.

- **Processo creativo al centro**

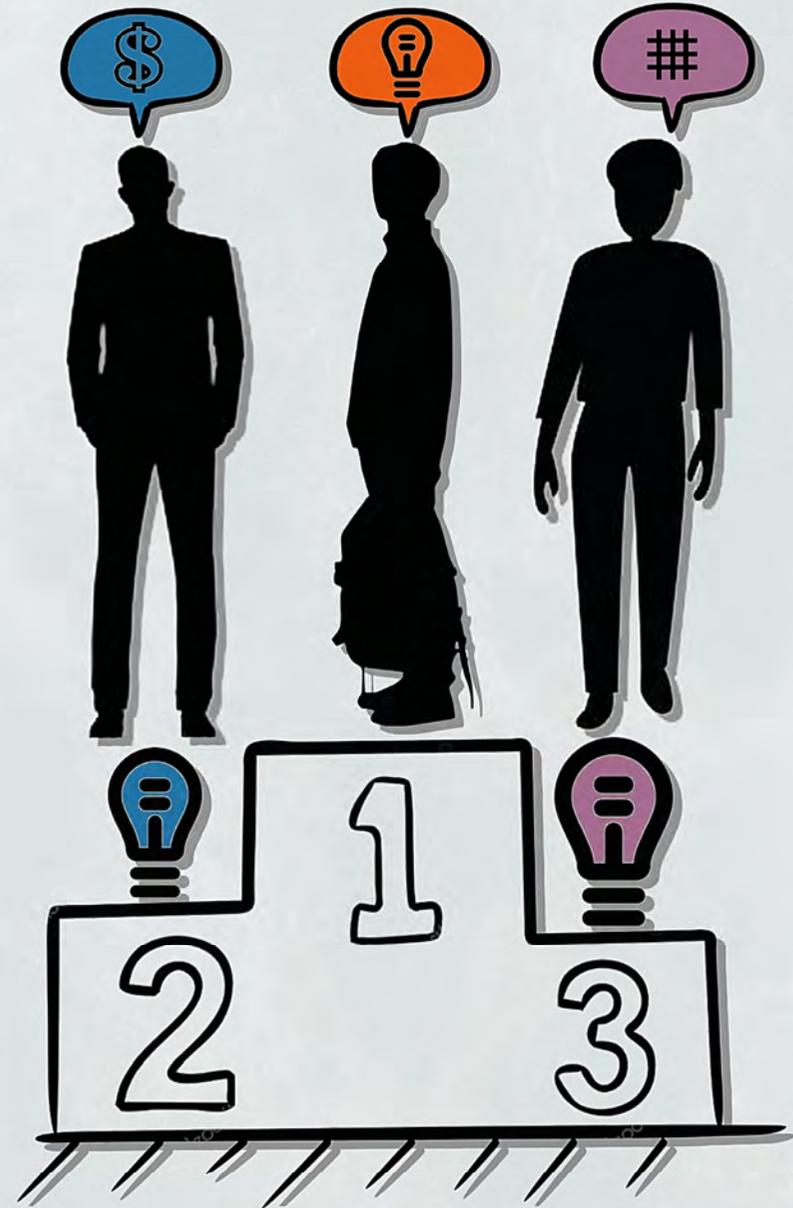
L'arte e la creatività come **riscatto**.

- **Edificio di ricerca e sviluppo**

La driving force del progetto.

- **Infrastruttura sull'Aniene**

Aniene's Rims e il fiume **Aniene**.

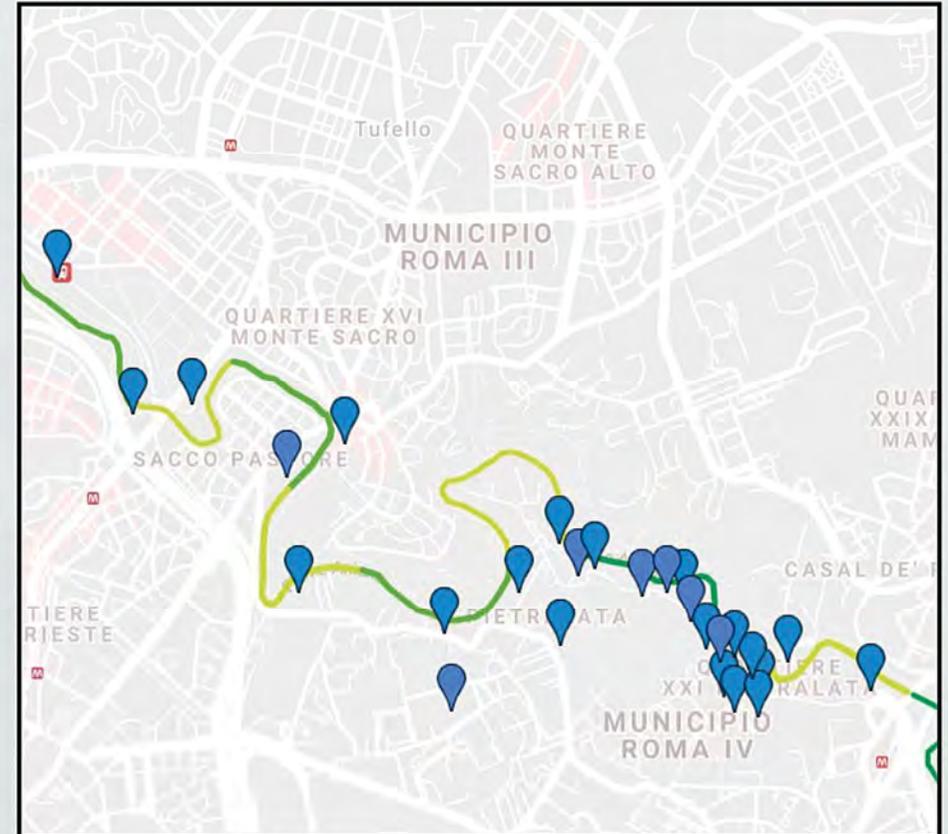


La creatività non crea differenze ma opera tramite l'inclusione e l'influenza reciproca.



● Aniene's Rims

- La crisi delle “Brown Areas”
Aree dismesse nel panorama contemporaneo.
- Gli “Urban Voids”
I **vuoti urbani** che si creano nelle città.
- Aniene's Rims
Nuove infrastrutture lungo le sponde dell'Aniene.
- Infrastrutture di nuova generazione
Progettazione mirata alla risoluzione delle crisi della nuova era informatica.



Mappa delle aree Aniene's Rims lungo le sponde dell'Aniene

CreACT

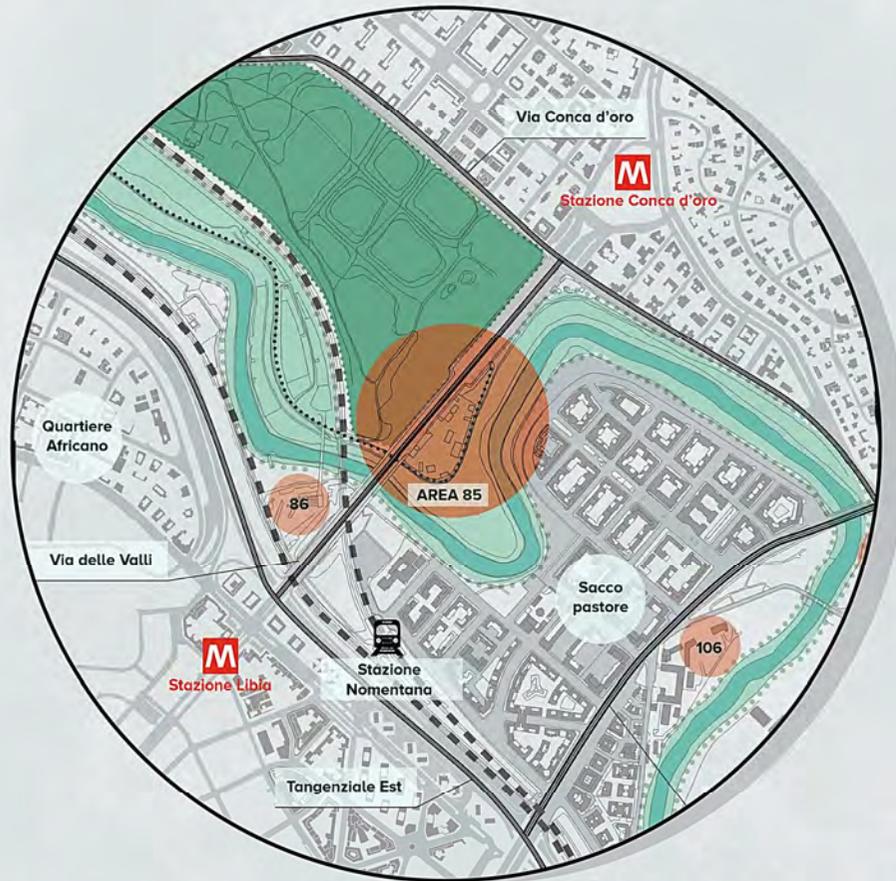


● Area 85: Il luna park

● Foto da sopralluogo, vista Via delle Valli



● Foto da sopralluogo, vista ingresso dell'area



● Analisi stato di fatto



● Aniene's flows



interfaccia applicazione Ecoin



Attività per guadagnare Ecoin



● Le crisi dell'Aniene

- Gestione Piene Alluvionali
Pericolo **piene** e rischio **alluvioni**.
- Inquinamento ecosistema
Fauna e flora **inquinata** dall'intervento artificiale.
- Vegetazione sulle sponde
Il **rapporto** tra il fiume e la città.
- Strategie idriche.
Come **risolvere** le crisi?



Esondazione Aniene Ponte Mammolo 2008



Vegetazione Aniene Nomentano 2019

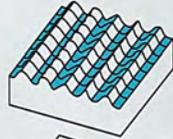
CreACT



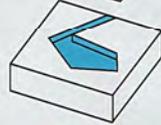
● Strategie idriche

- Infrastrutture idriche di nuova generazione. (Gaetano De Francesco)
Dieci algoritmi per risolvere le **crisi idriche**.

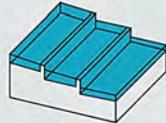
● Corrugare



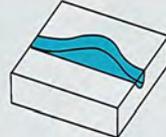
● Convogliare



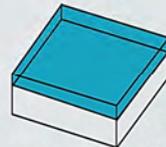
● Assorbire



● Dilatare



● Inondare



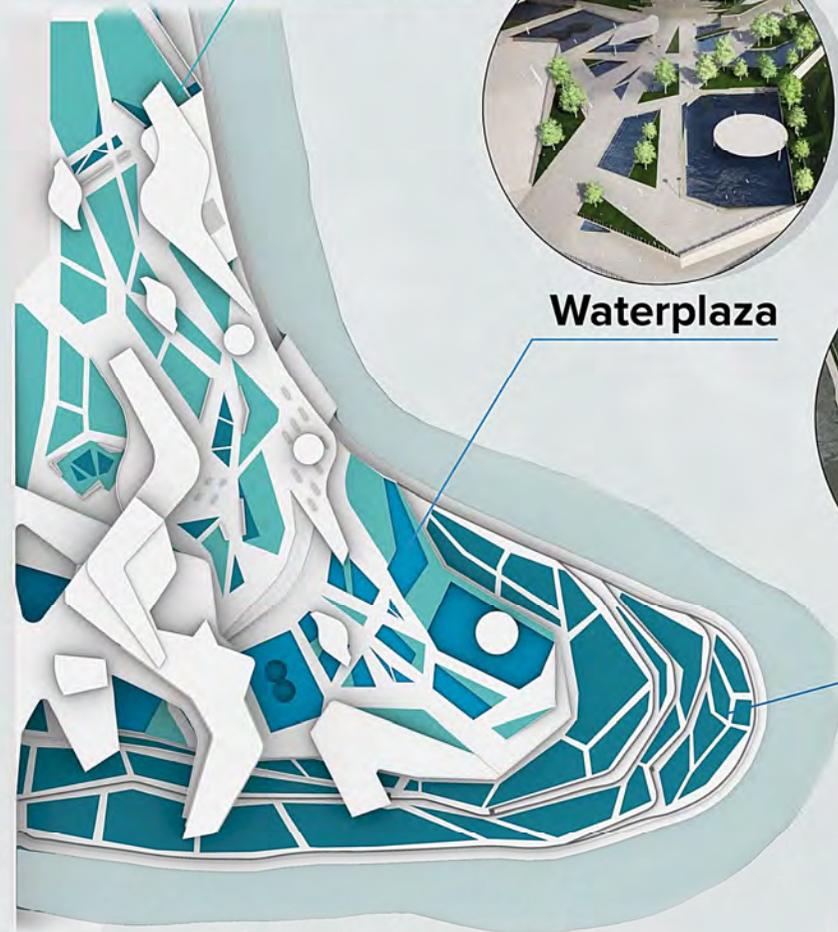
Rain Garden



Waterplaza



Pond

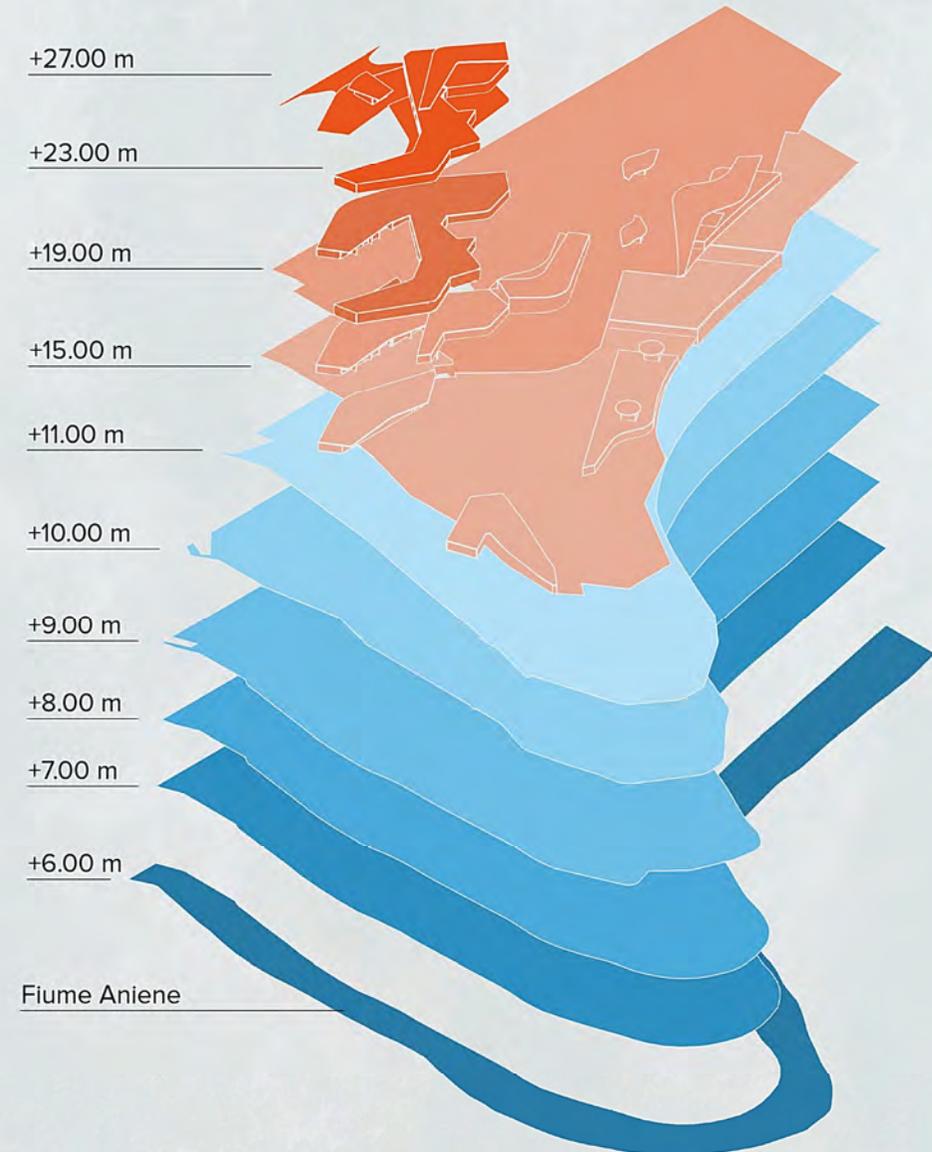


CreACT



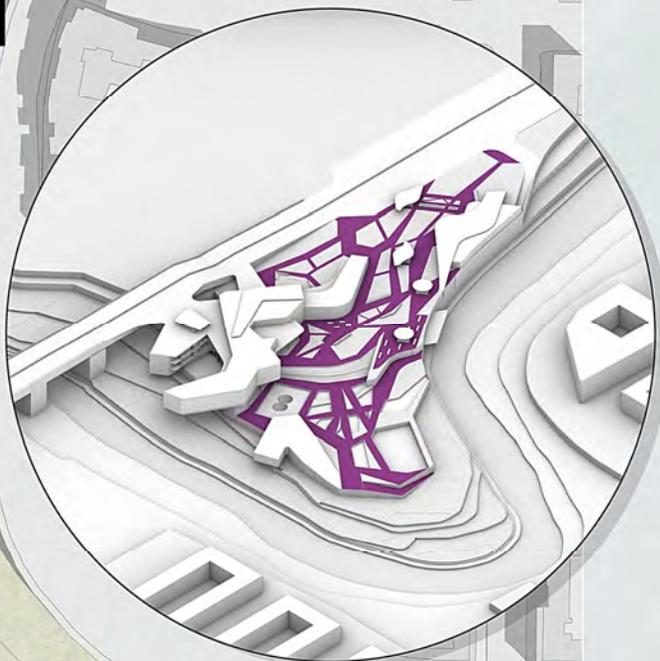
● Le quote dell'Ansa

- Quota +19.00m: accesso all'area
- Quota +15.00m: le Water Square
- Quota +8.00-11.00m: il Sistema Dei Pond
- Quota +23.00m: accesso al core centrale
- Quota +27.00m: edificio ricerca e sviluppo

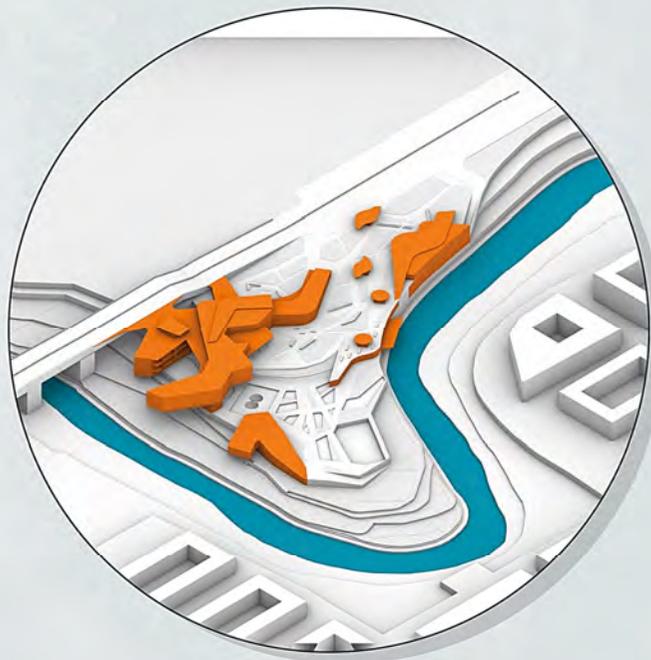


CreACT

● Percorsi calpestabili



● Volumetrie edifici



● Aree verdi



CreACT



- **Design parametrico**

- Il ruolo dell'informazione
La progettazione **interattiva**.
- Grasshopper
Progettare tramite dei **parametri**.
- I pannelli OLED
Pannelli **interattivi** rispetto al vento e il sole.
- L'estetica della facciata
L'interattività e il **dinamismo**.



CreACT



CreACT



CreACT



CreACT

