



# 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. zione 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**

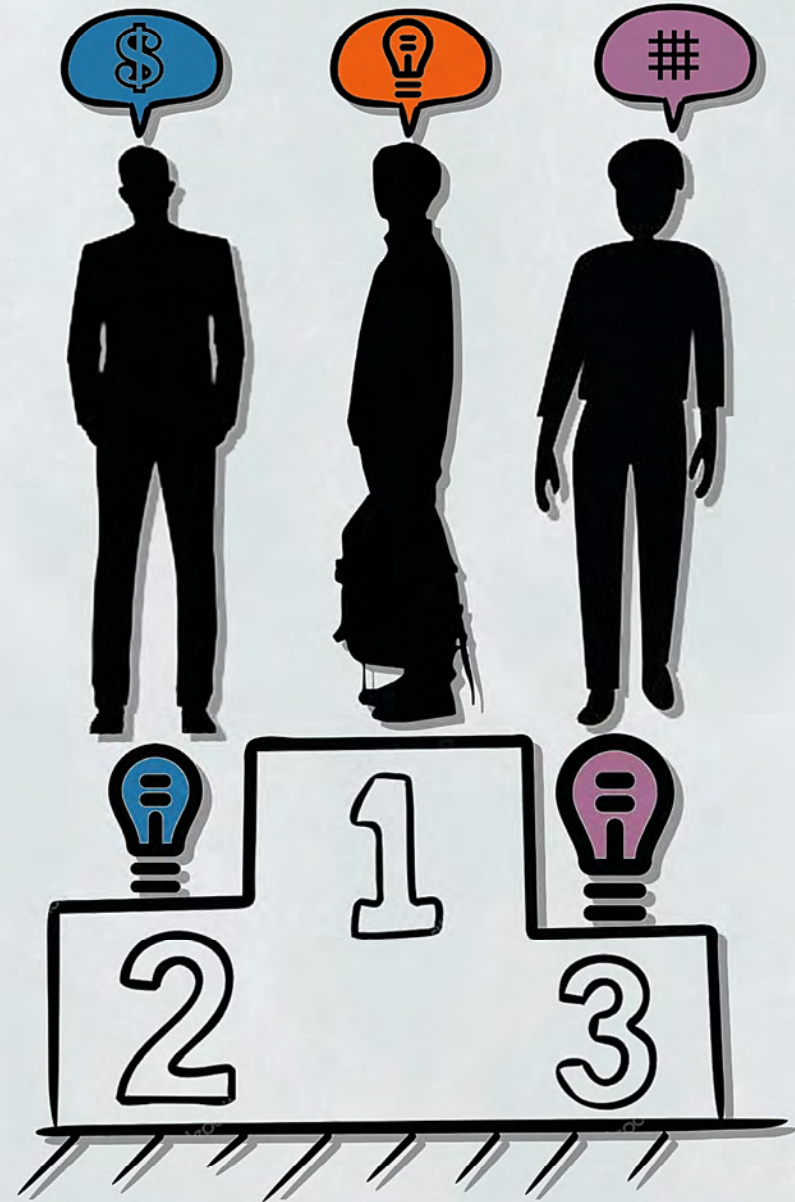
L'arte e la creatività come **riscatto**.

- **Edificio di ricerca e sviluppo**

La driving force del progetto.

- **Infrastruttura sull'Aniene**

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



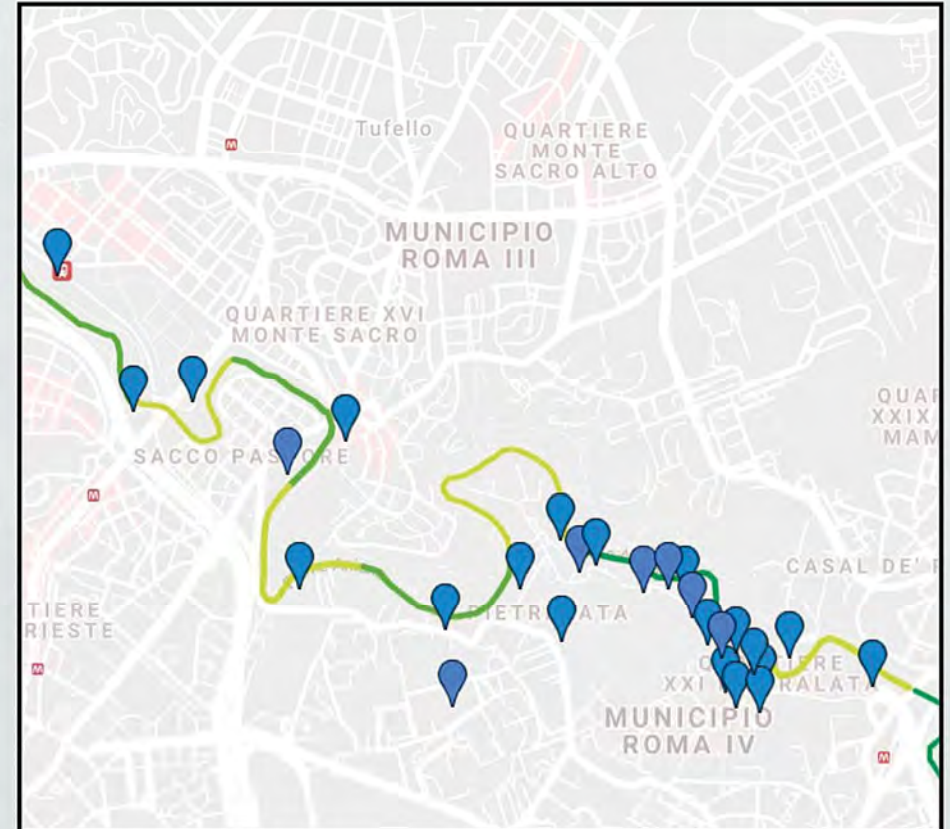
La creatività non crea differenze ma opera tramite l'inclusione e l'influenza reciproca.





## ● 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

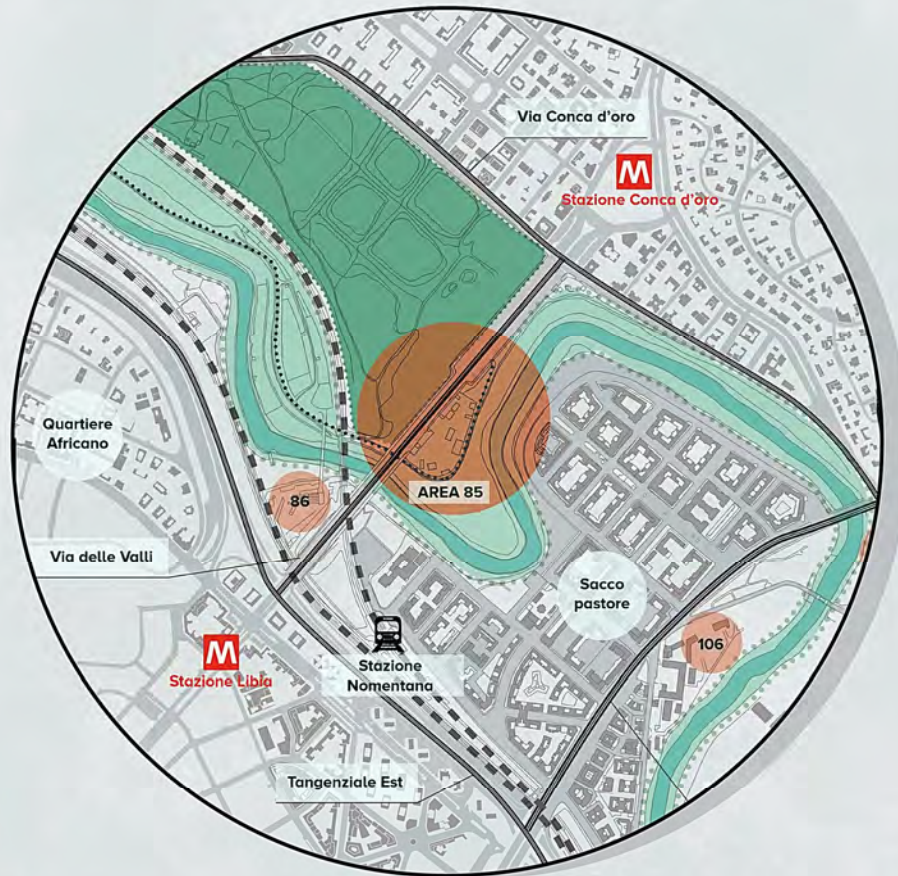


- **Area 85: Il luna park**

- Foto da sopralluogo, vista Via delle Valli



- Foto da sopralluogo, vista ingresso dell'area

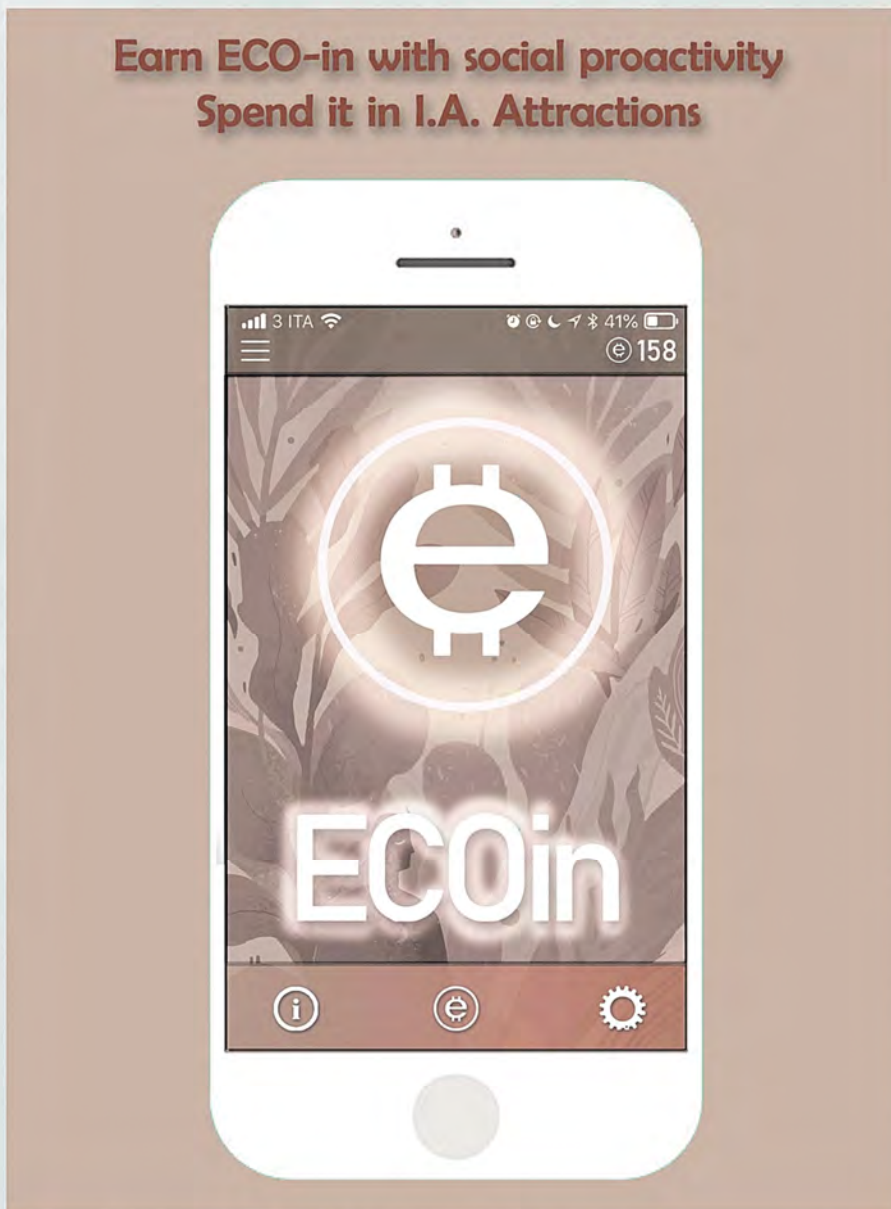


- Analisi stato di fatto





## ● 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



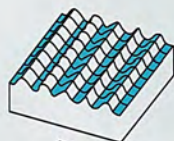
# CreACT



## ● Strategie idriche

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

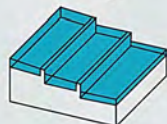
● Corrugare



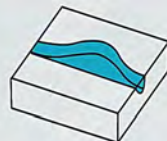
● Convogliare



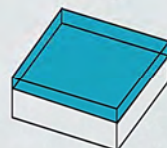
● Assorbire



● Dilatare



● Inondare



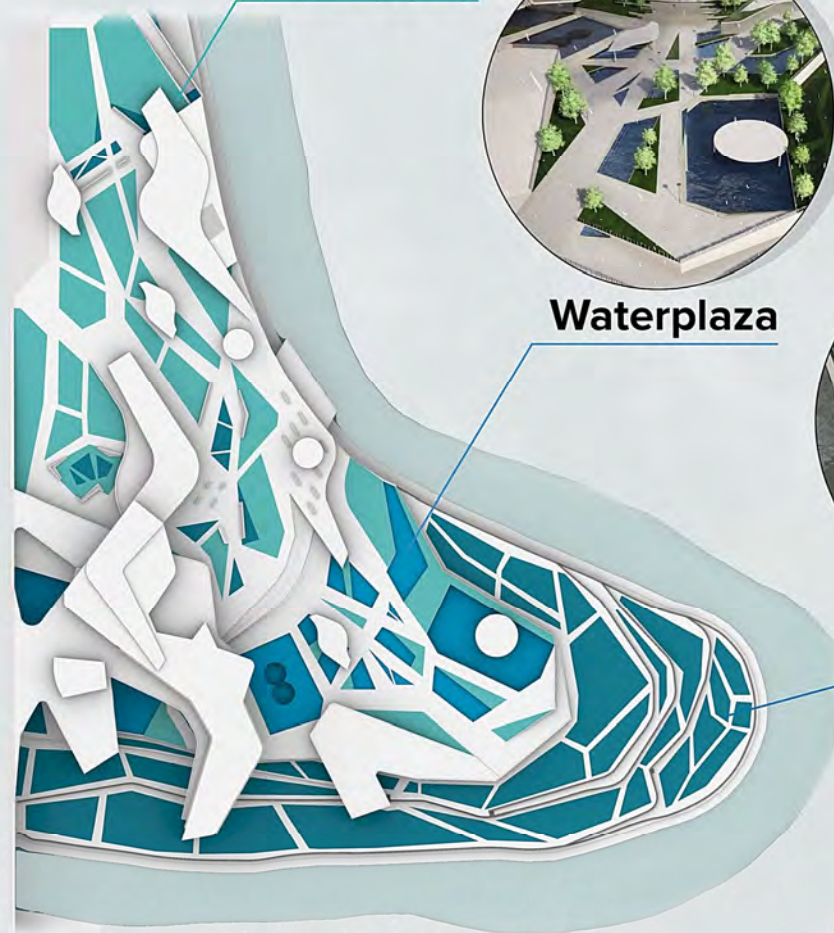
Rain Garden



Waterplaza



Pond



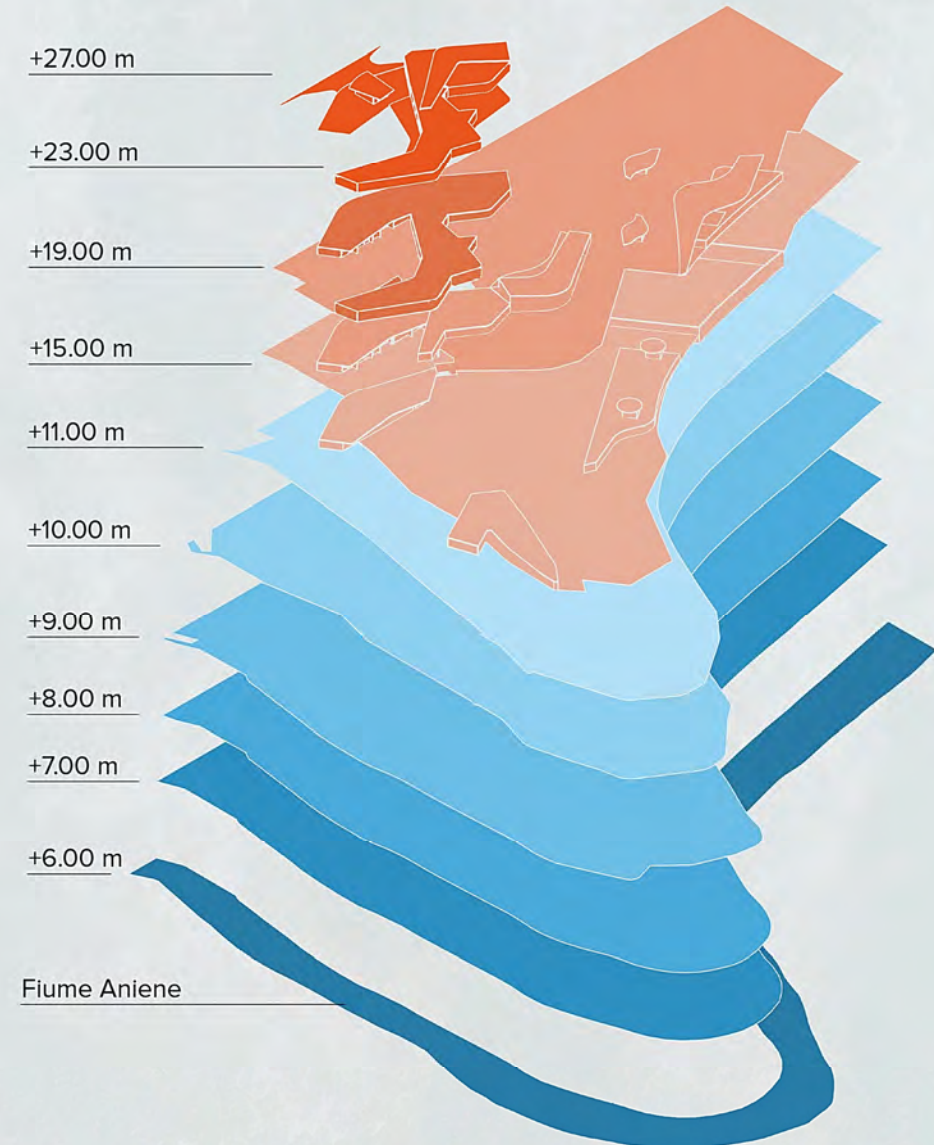


# CreACT



## ● Le quote dell'Ansa

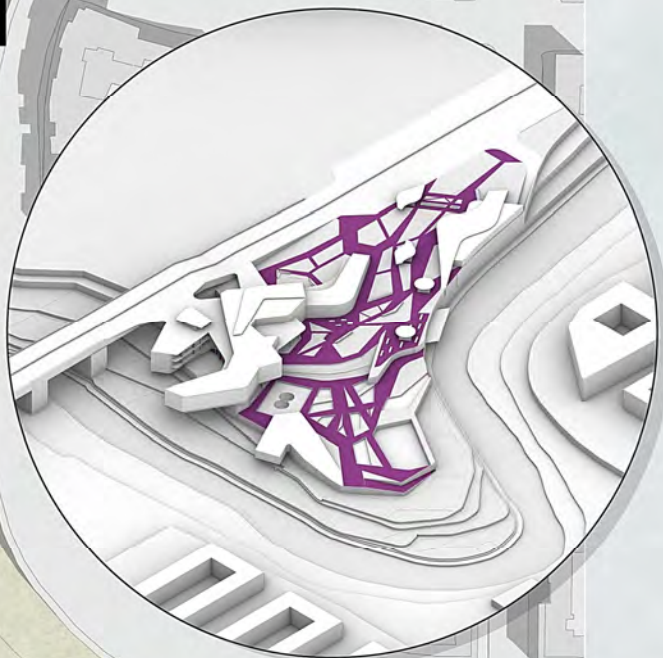
- Quota +19.00m: accesso all'area
- Quota +15.00m: le Water Square
- Quota +8.00-11.00m: il Sistema Dei Pond
- Quota +23.00m: accesso al core centrale
- Quota +27.00m: edificio ricerca e sviluppo





# CreACT

● Percorsi calpestabili



● Volumetrie edifici



● Aree verdi



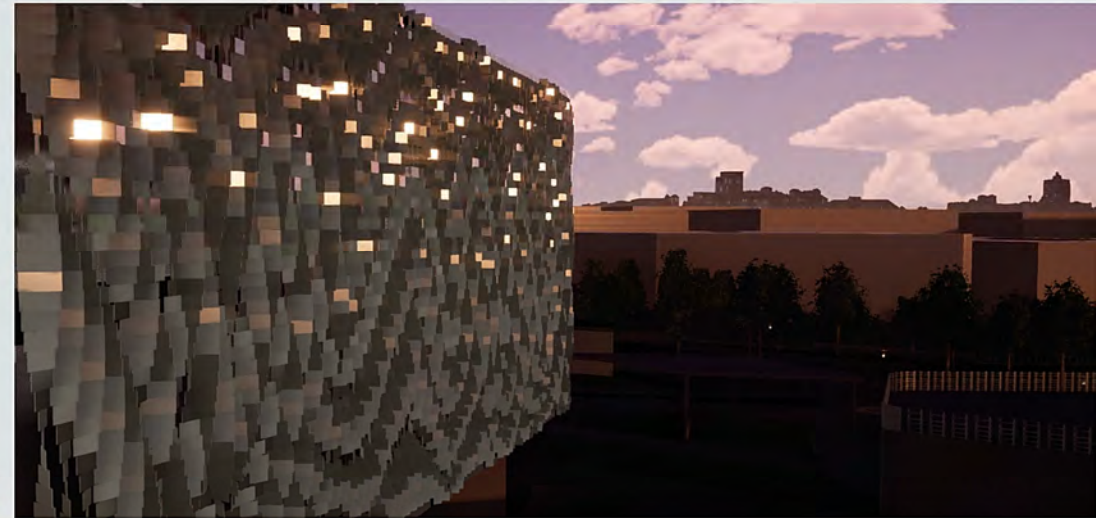
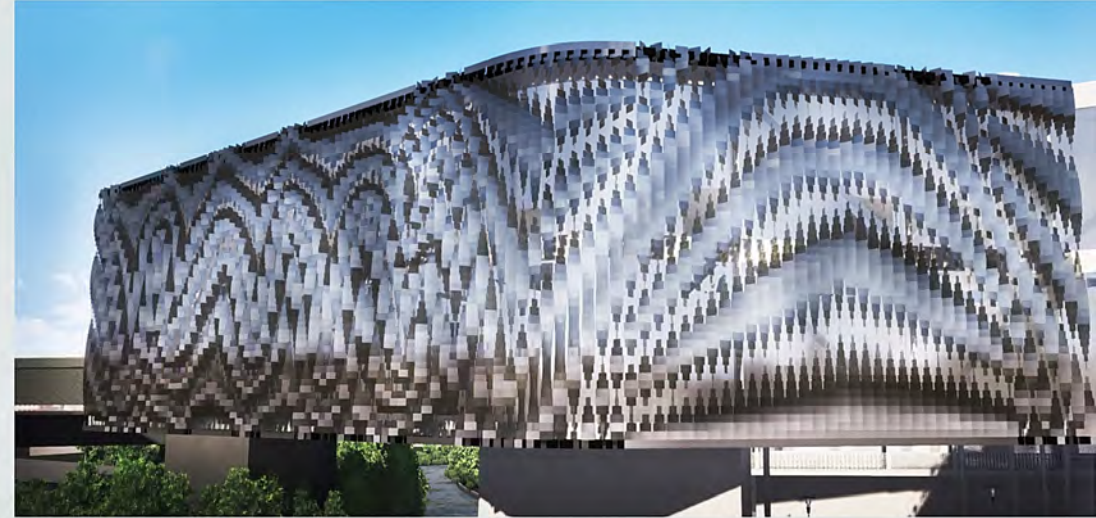


# CreACT



- **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

