

Spark, il nuovo hub creativo della fiera

A ISE 2026 debutta Spark, il nuovo hub creativo pensato per mettere in dialogo tecnologia, contenuti e mondi creativi. Presentato a settembre a Monaco di Baviera, il progetto ha continuato a evolversi nei mesi successivi, prendendo forma come piattaforma collaborativa destinata a crescere nel tempo e ad accompagnare la trasformazione della fiera oltre l'AV tradizionale.



Informazioni su Spark
sul sito di ISE

► A ISE 2026 farà il suo debutto Spark, uno dei progetti più significativi annunciati negli ultimi anni da Integrated Systems Europe. Non un elemento marginale, ma un tassello che racconta con chiarezza la direzione in cui la fiera sta evolvendo: oltre i confini tradizionali dell'integrazione di sistemi, verso un punto di incontro stabile tra tecnologia, contenuti e creatività.

Presentato ufficialmente alla conferenza stampa di Monaco di Baviera di fine settembre, Spark nasce come **piattaforma trasversale** pensata per mettere in relazione mon-

di che già gravitano attorno all'**ecosistema AV**, ma che finora hanno faticato a trovare uno spazio comune di confronto e visibilità: dal broadcast agli eventi live, dal gaming al design, dal marketing ai media. È proprio in questa mancanza di un riferimento condiviso che ISE sceglie di inserirsi, proponendo un contesto capace di favorire la contaminazione tra linguaggi, competenze e visioni, e di creare le condizioni perché le idee possano circolare e trasformarsi in nuove opportunità.

Come lo definisce Mike Blackman, Managing Director di ISE, Spark è «un'assemblea trasversale di leader creativi dove convergeranno creatività, tecnologia e leadership imprenditoriale per generare slancio e sprigionare nuove opportunità». Una risposta diretta alla frammentazione che caratterizza il settore creativo, ancora oggi suddiviso in eventi verticali e comunità spesso isolate.

Al suo debutto nel 2026, Spark sarà ospitato all'interno di ISE come appuntamento di quattro giorni nell'Hall 8.1 della Fira de Barcelona. Un'arena di circa 1.000 metri quadrati, articolata in più **palchi e spazi interattivi**, in cui installazioni, contenuti e momenti di incontro si intrecceranno con l'obiettivo di stimolare un dialogo continuo tra creatività e tecnologia. Una piattaforma pensata tanto per i **grandi player globali** quanto per un **pubblico trasversale** cross-verticale che oggi fatica a riconoscersi in un unico punto di riferimento.

Dopo l'annuncio ufficiale, Spark ha iniziato a tradursi rapidamente in un progetto sempre più definito e strutturato. Nei mesi successivi alla conferenza stampa di Monaco di Baviera, l'iniziativa ha infatti continuato a prendere forma, chiarendo visione, ambizioni e contenuti. A raccontarne l'evoluzione è direttamente Mike Blackman: «Spark ha davvero iniziato a prendere vita propria da quando lo abbiamo annunciato per la prima volta. Quello che era nato come un concept sta diventando uno spazio autenticamente collaborativo, e l'entusiasmo per il suo debutto a ISE 2026 è più forte che mai. Negli ultimi mesi il team ha lavorato intensamente per

“*Negli ultimi mesi il team ha lavorato intensamente per trasformare Spark in un luogo in cui persone provenienti dal broadcast, dagli eventi live, dal gaming, dal design – chiunque abbia un istinto creativo – possano incontrarsi davvero e dare vita a idee destinate a continuare ben oltre la chiusura di ISE - Mike Blackman*”



trasformare Spark in un luogo in cui persone provenienti dal broadcast, dagli eventi live, dal gaming, dal design – chiunque abbia un istinto creativo – possano incontrarsi davvero e dare vita a idee destinate a continuare ben **oltre la chiusura di ISE.**

Questo spirito si collega direttamente al tema **“Push Beyond”**. Non vogliamo limitarci a mostrare l’innovazione: vogliamo innescarla. L’ambizione di Spark è diventare una vera casa creativa, un luogo in cui le persone abbiano voglia di tornare ogni anno perché sanno che lì può sempre accadere qualcosa di nuovo e inatteso».

In questa prospettiva, Spark rappresen-

ta anche una leva strategica per l’ulteriore espansione di ISE. Un progetto che rafforza l’ambizione della fiera di proporsi come piattaforma di innovazione non solo per l’AV, ma per tutti quei settori che con l’AV dialogano in modo sempre più stretto e strutturale. Il 2026 sarà un anno di avvio e “incubazione”, ma la traiettoria è già tracciata: a partire dal 2027, Spark è destinato a evolvere in un **evento standalone**, parallelo ma autonomo rispetto a ISE.

Un segnale chiaro di come ISE continui a spingersi oltre i propri confini storici, intercettando le trasformazioni in atto nei settori creativi e tecnologici e provando, ancora una volta, ad anticiparle. ■

Living Architecture: Casa Batlló, videomapping di Refik Anadol (2022). L'artista, keynote speaker a ISE 2022, ha trasformato la facciata di Gaudí in una tela digitale. Creatività e creativi sono da tempo parte del racconto di ISE, che oggi trova una nuova espressione in Spark.