



SID Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Alghero, 4 e 5 luglio 2022



**SID** Società Italiana di Design  
*Italian Design Society*

# Design**Intorno**

**Atti della Conferenza annuale  
della Società Italiana di Design**

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

**Alghero, 4 e 5 luglio 2022**

**Consiglio direttivo**

*presidente*

Raimonda Riccini

*vice presidente*

Daniela Piscitelli

*segretario*

Giuseppe Di Bucchianico

*consiglieri*

Niccolò Casiddu

Lorenzo Imbesi

Pier Paolo Peruccio

Lucia Pietroni

Lucia Rampino

Maurizio Rossi

# DesignIntorno

## Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di

Nicolò Ceccarelli

Marco Sironi

### Progetto grafico e impaginazione

laboratorio *animazionedesign*, Dadu, Alghero

Marco Sironi, Viola Orgiano, Roberta Ena, Paola Dore



### Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT

*È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.*

dicembre 2023

Società Italiana di Design, Venezia

[societaitaliansdesign.it](http://societaitaliansdesign.it)

ISBN 9788894338072

# Indice

## **#OUVERTURE**

- p. 9 **Dell'intorno. O dell'insieme aperto**  
R. Riccini
- 11 **Introduzione**  
N. Ceccarelli, M. Sironi
- 13 **Intorno a "Design Intorno"**  
N. Ceccarelli
- 16 **Cartoline da Alghero**  
M. Sironi
- 21 **Cercare e trovare un maestro**  
M. Brusatin
- 27 **Speculations**  
Pete Thomas

## **#INTERMEZZO** / per Stefano Asili

### **#TRACK 1 : fare esperienza**

- 41 **Riancorarsi al territorio: il progetto come "campo relazionale" e ambiente interattivo**  
L. Decandia

### / progetti

- 46 **Design per il paesaggio naturale. Strategie di interazione semiotica tra uomo e ambiente**  
V. P. Bagnato
- 53 **HMI design for a self-driving car. Integrated communication between the urban environment and a vehicle**  
F. Caruso, V. Arquilla, F. Gaetani, F. Brevi
- 66 **Forme della tipografia nello spazio pubblico. Lettering urbano a Venezia**  
P. L. Farias, E. Bonini, Lessing, F. Bulegato
- 77 **MEET. Multifaceted Experience for Enhancing Territories**  
A. Bosco, S. Gasparotto
- 87 **Quartieri sani e inclusivi. Il design per lo sviluppo di strategie e scenari progettuali per città prossime e in salute e per l'invecchiamento attivo della popolazione**  
S. Viviani, D. Busciantella Ricci
- 95 **Scenari e strumenti per XR senza visore. Un sistema gestionale per installazioni immersive museali, fuori dalla bolla**  
V. Malakuczi
- 106 **Gli spazi e i tempi della fabbricazione digitale. L'impresa Maker nella Regione Lazio e il rapporto con il territorio**  
L. D'Elia
- 115 **SiRobotics. Progettazione HCD di un robot umanoide assistenziale**  
C. Porfirione, F. Burlando

/ idee

- p. 125 **Design Sistemico per la Civiltà dell'Acqua**  
C. Padula
- 133 **EMPS. Exhibit museale per la pre-diagnostica posturale e la promozione della salute**  
G. Nichilò, G. Pontillo
- 139 **SWAPHYPE. Servizio compensatore di pratiche di riuso**  
C. Olivastri, G. Tagliasco, X. Ferrari Tumay, D. Schillaci
- 146 **Tipografia italiana e paulistana dei primi del '900. Proposta di un archivio aperto per una comparazione di documenti**  
F. Mariano Cruz Pereira, E. Lessing, P. Farias
- 153 **Geografie, relazioni e ritual personas. Strategie e strumenti di progettazione partecipata per l'heritage made in italy**  
F. Delprino, L. Parodi, O. Tonella, S. Pericu

**#TRACK 2 : intrecciare saperi**

/ progetti

- 166 **Intessere reti di territorio: esperienze di dialogo con l'intorno, tra digitale e formazione**  
I. Fiesoli, E. D'Ascenzi, D. de Spirito, M. Sottani
- 179 **Archivio e direttore creativo. Heritage come progettazione**  
D. Colussi
- 186 **Smart & green design. Per un arredo urbano interspecie**  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, S. Iole, G. Nicolau Adad
- 198 **Meta 4.0. Possibilità e potenzialità della progettazione 4.0**  
L. Casarotto, P. Costa, A. de Feo
- 208 **Design con il Mediterraneo. Progettare in un nuovo intorno.**  
M. Marseglia, F. Cantini, E. Matteucci, M. Vacca, A. Tanzini
- 219 **Produzione additiva per il merchandising museale. Prospettive progettuali nella valorizzazione del patrimonio**  
I. Caputo, M. Oddone
- 228 **SPHead. Smart Personal Health-care Devices. Soluzioni integrate per il monitoraggio dello stato di salute degli anziani nelle RSA**  
A. Giambattista, L. Di Lucchio, C. Gironi
- 237 **Moowe. Un servizio inclusivo per l'orientamento di persone con disabilità visive a Venezia**  
M. Manfroni, C. M. Priola, L. Casarotto, P. Costa
- 248 **Inter-connessioni urbane. Rigenerazione di spazi dimenticati all'interno del Comune di Borgo San Lorenzo (FI)**  
F. Armato, P. Bagheri Moghaddam, M. Corti, L. Petrini
- 257 **L'identità svelata. Il design narrativo e lo spazio urbano**  
S. Follesa, P. Yao, A. Cheng

/ idee

- 267 **Design per la sostenibilità socio-ambientale come medium culturale per lo scaling-out dell'agroecologia**  
M. Manfra

- p. 272 **Circular Made in Italy.**  
Una strategia di Design per un'innovazione sostenibile di identità e cultura materica dei territori nazionali a partire da scarti  
F. Papile, L. Trebbi, V. Coraglia, T. Leone, F. Cantini
- 280 **Color Hub.**  
Riscoprire la tradizione tintoria attraverso una visione cross-settoriale  
A. Pereno
- 287 **Promuovere la cultura della sostenibilità.**  
Design Sistemico per uno sviluppo territoriale sostenibile, in sinergia con il Distretto UNESCO  
A. Aulisio
- 295 **Meta-artigianato e design da collezione.**  
Nuovi scenari di promozione, commercializzazione e consumo nella transizione digitale  
S. Gabbatore, L. Abbate, C. Germak
- 303 **Tessuti riciclati sostenibili basati sulle tende beduine tradizionali**  
G. M. Cito, O. Alazhari
- 315 **Il gioiello 4.0.**  
Gli impatti dell'artigianato tecnologico nel distretto orafa vicentino  
E. Cunico
- 323 **230 Miglia Blu.**  
Disegnare un legame lungo 230 miglia passando dal mare  
L. Inga
- 333 **Intercultural craft.**  
Progettare un ponte tra le conoscenze e le culture tradizionali  
M. Vacca, F. Ballerini
- 343 **I "Cadernos de refêrencias" di Hudinilson Jr.**  
Una proposta di rimediazione digitale  
S. Rossi

### **#TRACK 3 : *generare conoscenza***

- 352 **Generare conoscenza: partecipazione, progettazione e terza missione**  
A. Calosci

#### / progetti

- 357 **Innovare lo scenario della pubblicazione scientifica in design.**  
Progettare "living publications"  
E. Lupo
- 370 **Polemica e design.**  
Il dissenso nella pratica critica e come pratica progettuale  
I. Patti
- 378 **Aura educational tool.**  
Design per l'insegnamento attivo di tecnologia e sostenibilità  
A. Morone, I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. N. Adad
- 388 **Design for Social Impact.**  
Riflessioni in itinere sull'esperienza didattica di un laboratorio interdisciplinare sui temi del design per l'impatto sociale  
C. Campagnaro, V. Bosso
- 400 **Progettazione e riciclo di imballaggi cellullosici.**  
Aumentare la consapevolezza dei designer di imballaggio sul loro ruolo nella progettazione in una prospettiva di economia circolare  
R. Santi, A. Marinelli, F. Papile, B. Del Curto
- 408 **Turning Design Research to Care.**  
Ricerca sperimentale per la progettazione di una educazione sostenibile e inclusiva  
A. Pollini, G. A. Giacobone

- p. 417 **Design Education per l'Economia Circolare.**  
**Approccio co-disciplinare nell'acquisizione di hard e soft skills**  
 S. Barbero
- 426 **Il laboratorio Living Hub.**  
**La tecnica della simulazione al servizio del progetto HCD**  
 I. Nevoso, A. Vacanti
- 436 **Good Plastic.**  
**Strumenti per l'innovazione sostenibile e la comunicazione  
 dei prodotti in materiali polimerici**  
 P. Costa, L. Badalucco, L. Casarotto
- 445 **Databook design per fare innovazione.**  
**Uno strumento di ricerca e analisi per attivare progettualità sostenibili**  
 S. Cretaio, S. Degiacomi, L. Moiso, C. Marino, C. Remondino, P. Tamborrini
- 456 **Pensiero, Produzione ed Educazione Responsabili.**  
**Il progetto di Winter School internazionale**  
 L. Succini, E. Formia, V. Gianfrate, E. Ciravegna, R. M. León Morán
- 466 **Progettare per la società liquida.**  
**Uno sguardo verso una differente prospettiva human-centered**  
 G. Mincoelli, F. Petrocchi, S. Imbesi, M. Marchi, G. A. Giacobone

/ idee

- 476 **Interior design come piattaforma collaborativa.**  
**Uno spazio data-driven per la conoscenza condivisa  
 sulle risorse materiali**  
 L. Calogero, M. De Chirico, A. de Feo
- 485 **Soluzioni sostenibili per il design digitale.**  
**Sensibilizzare sull'impatto ambientale del web attraverso l'info-design**  
 S. Melis, D. Murgia, P. Dore
- 497 **"Rin/tracciare" la rete della vita.**  
**Tecnologia ed ecologia verso bio-futuri preferibili**  
 C. Rotondi
- 506 **Design per le Comunità.**  
**Strumenti di comunicazione collaborativi per il progetto sociale  
 di prossimità al rione Sanità di Napoli**  
 I. Caruso, S. Parlato, I. Sarno, G. Nicolau Adad
- 516 **Your Only Thing Is Space.**  
**Le interfacce digitali come dispositivi di potere sui luoghi:  
 un framework di ricerca**  
 M. Ciaramitaro
- 524 **Patient-Centered Data.**  
**Analisi e visualizzazione di dati patient-centered  
 per la comunicazione medico/scientifica**  
 R. Angari
- 534 **Gender-complexity by design.**  
**Decostruire il binarismo di genere attraverso il design  
 di packaging innovativi e sostenibili**  
 C. Marino, C. Remondino
- 542 **Trouble #1. Design history.**  
**A new sight on design through gender studies and intersectionality**  
 S. Iebolo, V. Piras, L. Chimenz
- 551 **Complex and Multidisciplinary Identities.**  
**Nuovi processi per la costruzione di identità complesse e  
 democratiche**  
 A. Liçaj, D. Giorgetta

**#FINALE** / album della Conferenza 2022

# Design con il Mediterraneo

## Progettare in un nuovo *intorno*

**Marco Marseglia**

orcid: 0000-0002-9406-5969

marco.marseglia@unifi.it

**Francesco Cantini**

orcid: 0000-0002-0017-1788

francesco.cantini@unifi.it

**Elisa Matteucci**

orcid: 0000-0003-2430-0078

elisa.matteucci@unifi.it

**Giulia Pistoresi**

orcid: 0000-0003-4819-453X

giulia.pistoresi@unifi.it

**Alessio Tanzini**

orcid: 0000-0001-5501-888X

alessio.tanzini@unifi.it

**Margherita Vacca**

orcid: 0000-0003-4840-7240

margherita.vacca@unifi.it

Università di Firenze,

Dipartimento DIDA

### Parole chiave:

*Sustainable design, Circular economy, Materials design, Traditional knowledge, Narrative design.*

Il Mediterraneo è uno degli ecosistemi più minacciati del pianeta. Secondo il report IUCN (Boucher & Billard, 2020) "The Mediterranean: Mare Plasticum" con 1.178.000 tonnellate di plastica accumulata e il 7% delle microplastiche globali il Mare Nostrum rappresenta uno dei mari più inquinati. In questo contesto è necessario progettare nella consapevolezza di avere a che fare con un nuovo *intorno*. Un *intorno* danneggiato, in cui non è più possibile né progettare attraverso i metodi che ci hanno portato alle condizioni attuali né continuare a guardare tali condizioni con gli stessi occhi. Il progetto di ricerca *Prismamed<sup>2</sup>* opera nel contesto dell'inquinamento da plastica nel Mar Mediterraneo, ed in particolare quello legato alle reti da pesca e acquacoltura. Tale (macro)problema può essere visto come un *iperoggetto*, in quanto entità dotata di due delle caratteristiche fondamentali proposte da Morton (2018): viscosità e *non-località*. La complessità di questa tematica viene quindi affrontata in termini progettuali attraverso una prospettiva sistemica e divergente orientata ad una contemplazione multidimensionale e multiprospettica del contesto con l'obiettivo di dare una risposta, non solo tecnica, che comprende anche la dimensione culturale e narrativa del luogo. Il progetto infatti si è sviluppato dapprima in una fase di analisi field e di ascolto che ha coinvolto esperti di eterogenea natura, volta ad aumentare il grado di consapevolezza dei ricercatori e successivamente una fase di raccolta dati e analisi desk al fine di definire il quadro tecnico, storico e culturale della questione progettuale. La ricerca propone tre diverse strategie che, in sinergia, tentano di narrare la complessità di questa tematica: design for recycle, design for reuse, design for visual narrative.

*The Mediterranean is one of the most threatened ecosystems on the planet. According to the IUCN report "The Mediterranean: Mare Plasticum" with 1,178,000 tons of accumulated plastic and 7% of global microplastics, Mare Nostrum represents one of the most polluted seas. In this context, it is necessary to plan in the awareness of dealing with a new environment. A damaged environment, in which it is no longer possible either to design through the methods that brought us to the current conditions or to continue to look at these conditions with the same eyes. The XXX research project operates in the context of plastic pollution in the Mediterranean Sea, and in particular that related to fishing nets and aquaculture. This (macro) problem can be seen as a hyperobject, as an entity endowed with two of the fundamental characteristics proposed by Morton (2018): viscosity and non-locality. The complexity of this issue is then faced by design through a systemic and divergent perspective, oriented towards a multidimensional and multiperspective contemplation of the context, with the aim of giving an answer, not only technical, that includes the cultural and narrative dimension of the place as well. In fact, the project first developed in a phase of field analysis and listening involving experts of a heterogeneous nature, aimed at increasing the degree of awareness of the researcher. Then followed a phase of data collection and desk analysis in order to define the technical, historical and cultural framework of the design issue.*

*The research proposes three different strategies that synergically try to narrate the complexity of this subject matter: design for recycle, design for reuse, design for visual narrative.*

## 1. Il contesto di ricerca: Un *intorno* danneggiato

Viviamo in un mondo danneggiato, nelle rovine del capitalismo (Tsing, 2021), un mondo in cui non è più sufficiente parlare di progettazione sostenibile. Lo scenario che si prefigura è quello di un contesto sociale, ambientale e culturale fortemente caratterizzato da instabilità e sconvolgimenti. Nella stratigrafia etimologica contemporanea quest'epoca assume – e continua ad assumere – diverse definizioni, assurgendo a era geologica. Tra queste: Antropocene (Crutzen, 2000), Capitalocene (Moore, 2017), Chthulucene (Haraway, 2016), Wastocene (Armiero, 2021). Quale sia la definizione più esatta ce lo dirà solo il futuro remoto, quando dell'era attuale resterà solo un sedimento nella stratigrafia dei secoli.

L'unica certezza è che ci troviamo in un nuovo *intorno*. Un *intorno* in cui non è più possibile né progettare attraverso i metodi che ci hanno portato alle condizioni attuali né



continuare a guardare tali condizioni con gli stessi occhi. In questa consapevolezza la prima sfida consiste nel definire una diversa formulazione della domanda progettuale. Dato il problema di progetto, nel nostro caso rappresentato dalle reti da pesca fuori uso disperse nel Mediterraneo, conviene ridefinire la domanda progettuale in modo alternativo. L'obiettivo della ricerca è stato quindi quello di non passare direttamente dal problema all'azione progettuale - *problem solving* - cercando di ricostruire una cornice di senso più ampia attorno alla questione progettuale di tipo 'materiale', con la consapevolezza che un passaggio diretto all'azione avrebbe portato il gruppo di ricerca ad una soluzione incompleta rispetto alla complessità delle sfide reali. A tal proposito è utile citare il concetto di *iperoggetto* proposto da Timothy Morton che definisce iperoggetti quelle entità di una tale dimensione spaziale e temporale da incrinare la nostra stessa idea di cosa un oggetto sia (Morton, 2018).

Il progetto di ricerca opera nel contesto dell'inquinamento da plastica nel Mar Mediterraneo, ed in particolare quello legato alle reti da pesca e acquacoltura fuori uso coinvolgendo le comunità di pescatori del porto di Livorno (Fig. 1). Tale (macro)problema può essere visto come un *iperoggetto*, in quanto entità dotata delle due caratteristiche fondamentali proposte da Morton: Viscosità - in quanto capace di «attaccarsi» alle entità con le quali entra in relazione (si pensi ai recenti rinvenimenti di microplastiche nella placenta umana) - e *non-località*, si pensi alla pervasività di tale fenomeno (dalle reti sui fondali marini alle microplastiche rivenute al Polo Nord). aprire una conversazione critica e creativa su possibili futuri in simbiosi con l'artificiale.

Ciò permette al designer di porre le basi comportamentali degli smart objects, allo scopo di facilitare le interazioni con l'uomo e con altre entità non umane, anticipando eventuali attriti che possono emergere, in modo imprevedibile, durante il dialogo aperto e mutevole tra artefatti e utenti.

Fig. 1 - Un pescatore intento nelle operazioni di rammendo, Porto di Livorno, 2021.



## 2. Metodi e strumenti responso-abili: Ascoltare per rispondere

Affrontare la complessità di tale tematica attraverso gli strumenti del design significa aprire il progetto ad una prospettiva sistemica (Bistagnino, 2009), che contempla un approccio multidimensionale e multiprospettico. In questo quadro, affinché la risposta progettuale sia efficace, il designer dovrebbe assumere, nelle prime fasi, una postura di ascolto. Saper ascoltare il contesto in cui si cala il progetto è necessario per sancire un legame più profondo con il problema progettuale e per instaurare un rapporto dialogico con gli attori coinvolti.

Secondo Donna Haraway la *Responso-abilità* (response-ability) è la capacità di rispondere all'altro, ma anche di rendere l'altro capace di rispondere. Le relazioni richiedono risposte. Le attività di progetto si sono sviluppate pertanto con un approccio sperimentale di participatory design al fine di definire il quadro preliminare di progetto. Inizialmente le attività di ricerca hanno previsto la raccolta dati sul campo volta ad acquisire consapevolezza sul tema trattato e, ai fini di elaborare il quadro conoscitivo sulla problematica e innescare dinamiche collaborative e di co-progettazione, sono state adoperate delle metodologie di analisi multifocali e partecipative attraverso interviste mirate a tutte le realtà coinvolte nel progetto.

Per completare il quadro di riferimento della questione progettuale è stata condotta un'analisi desk che ha permesso al gruppo di ricerca di individuare una possibile narrazione volta ad illustrare la complessità dello scenario di progetto considerando anche il contesto sociale e culturale del territorio.

La raccolta dati sul campo ha coinvolto direttamente le comunità di pescatori locali e *Federcoopescia Toscana* e ha permesso al gruppo di ricerca di costruire un catalogo di schede classificando le tipologie di reti scartate per materiale, forma, quantità, tempo necessario al recupero e costi. La raccolta ha supportato l'elaborazione della cornice di senso andando a corroborare il progetto nella direzione dell'economia circolare al fine di comprendere una possibile costruzione di una futura nuova filiera.

Nelle video interviste ogni soggetto ha esposto la problematica osservandola attraverso il portato delle proprie competenze, specifiche ed eterogenee, aiutando i ricercatori ad espandere dal punto di vista disciplinare la comprensione del problema progettuale. In questo contesto la video intervista è diventata uno strumento di ricerca propedeutico allo sviluppo di strategie mirate e contestuali comprendenti tutti i contributi disciplinari coinvolti.

In particolare sono state girate quattro video interviste:

- Amanda Tiribocchi (*Cooperativa di Pescatori San Leopoldo*, biologo marino), *Le minacce dell'intervento umano nella vita sott'acqua*;
- Andrea Bartoli (*Federcoopescia Toscana*, biologo marino), *Il problema delle reti da pesca dismesse e l'importanza di costituire una filiera d'approvvigionamento efficiente*;
- Laura De Cesare (*Artigiana tessile*), *Il ruolo dell'artigianato nella sfida dell'economia circolare. Come aumentare il valore intrinseco della materia di scarto attraverso strategie di riuso*;
- Ivan Martini (*Architetto, Precious Plastic Network*), *Micro-innovazione in risposta all'inquinamento da plastica. Il caso Precious Plastic Network*.

Il contributo fornito da ogni esperto coinvolto ha permesso quindi al gruppo di ricerca di ricostruire l'iperoggetto in analisi in modo sfaccettato e complesso. Ogni voce, ogni competenza coinvolta ha illuminato una parte diversa del problema. Il materiale raccolto restituisce un prezioso archivio di informazioni e offre una prospettiva multidimensionale della problematica utile alla narrativa del progetto.

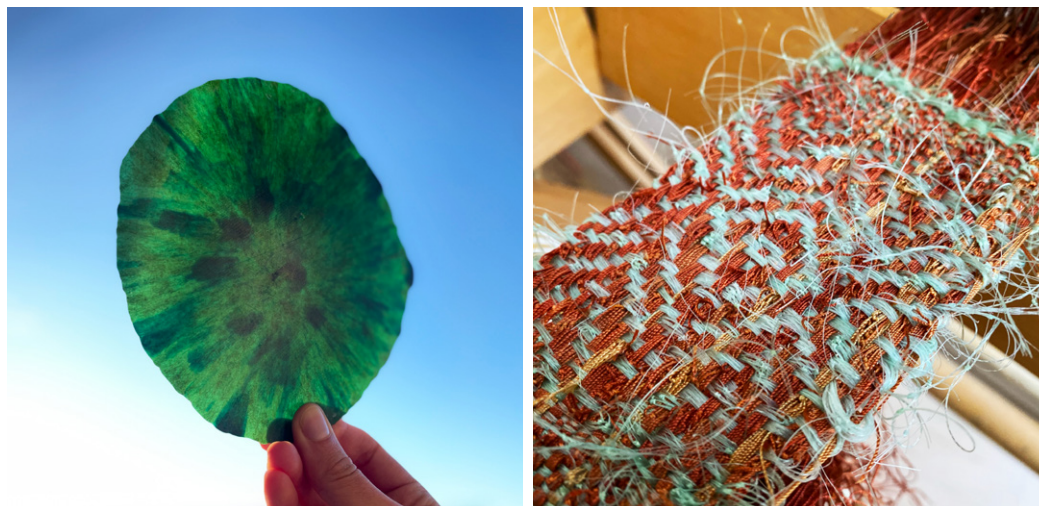
Nella seconda parte il gruppo di ricerca ha sviluppato una serie di sperimentazioni volte ad esplorare le possibili strategie di riciclo e riuso dei materiali precedentemente schedati, nello specifico mediante i metodi del *material tinkering* (Parisi S. et al., 2017).

In particolare per la strategia di riciclo sono stati realizzati campioni di materiali utilizzando strumenti per il riciclo meccanico della plastica (polietilene e nylon) e per il riuso sono stati realizzati campioni di semilavorati tessili coinvolgendo una maestra tessitrice locale che utilizza tecniche artigianali tradizionali. Tali sperimentazioni hanno portato ad una collezione di campioni di studio da cui sono stati estratti i dati utili a comprendere il comportamento del materiale durante i processi di riciclo e di riuso e che hanno permesso al gruppo di ricerca di definire le applicazioni per i prodotti finali. Questa fase ha fatto emergere vantaggi e criticità della proposta, sia sul piano della sostenibilità del processo, sia su quello della resa finale. Fig.2 e Fig.3

Il processo progettuale si è sviluppato “con” e “tra” le parti interessate, secondo un approccio partecipativo, bottom up e co-creativo (Jansen, Pieters, 2017). In questo senso

Fig. 2 - Campione di materiale realizzato riciclando le reti in Polietilene.

Fig. 3 - Campione di tessitura realizzato riusando le reti in Nylon.



l'azione progettuale è stata polifonica tentando di armonizzare l'intreccio di conoscenze tradizionali, le tecniche empiriche proprie del *Material Tinkering* e tutta la base di conoscenza costruita nella prima fase di progetto.

La sintesi finale di progetto verte su due livelli distinti ma in dialogo tra loro: il primo consiste nella produzione di oggetti dal forte valore simbolico, volti a contribuire alla produzione di immaginario propria del Mediterraneo. Secondariamente è stato sviluppato un sistema di narrazione/comunicazione volto a riscoprire quel profondo e complesso modello culturale che da sempre lega l'uomo a quest'area geografica.

### **3. Risultati: nuove traiettorie progettuali tra industria, artigianato e metabolismi materiali e immateriali.**

I risultati propongono progetti che intrecciano metabolismi materiali e immateriali con lo scopo di innescare un'innovazione sistemica e integrata che valorizza il contesto di riferimento anche in ottica di sostenibilità intesa nella sua accezione più ampia - ambientale, sociale, culturale ed economica -. Per fare ciò la ricerca si è riferita all'immaginario collettivo dei miti e delle leggende al fine di comprendere in maniera più profonda ciò che il Mediterraneo ha rappresentato nei secoli per i popoli che lo hanno vissuto.

Il progetto è stato articolato su tre diverse strategie – design for recycle, design for reuse, design for visual narrative – e propone un possibile cambio di paradigma per il Mediterraneo, sperimentando nuovi metabolismi tra gli aspetti materici e le conoscenze tacite e tradizionali con l'obiettivo di attivare traiettorie progettuali innovative e narrazioni alternative.

### 3.1 Design for Recycle: Bestiarus Marinus Mediterranei

La strategia di riciclo ha visto la collaborazione attiva con il network Precious Plastic realtà olandese che si occupa di riciclo di plastica attraverso un sistema di open hardware composto da macchinari e strumenti che macinano, fondono e stampano materiale polimerico, consentendo la creazione di nuovi prodotti su piccola scala. Il progetto consiste in una collezione di oggetti ispirati ad alcune creature mitologiche del Mediterraneo (Fig. 4): *hydra* (la creatura acquatica modello), *karkinos* (granchio), *hippocampus* (cavalluccio marino), *chelonia* (tartaruga), *cetus* (balena). Queste cinque creature mitologiche definiscono il *Bestiarus Marinus Mediterranei* (Fig. 5) e sono state contestualizzate all'interno del sistema di progetto attraverso un'operazione di *narrative design*, ovvero di riscrittura del mito adattandolo ai nuovi *intorni* contemporanei.

Nello specifico, il design ha svolto dapprima un'azione di studio e analisi della mitologia mediterranea, rappresentata da mistero e sacralità, per poi interpretarla cercando

Fig. 4 - Eracle e l'Idra di Lerna, Gustave Moreau, olio su tela, 1876. Uno dei riferimenti progettuali.

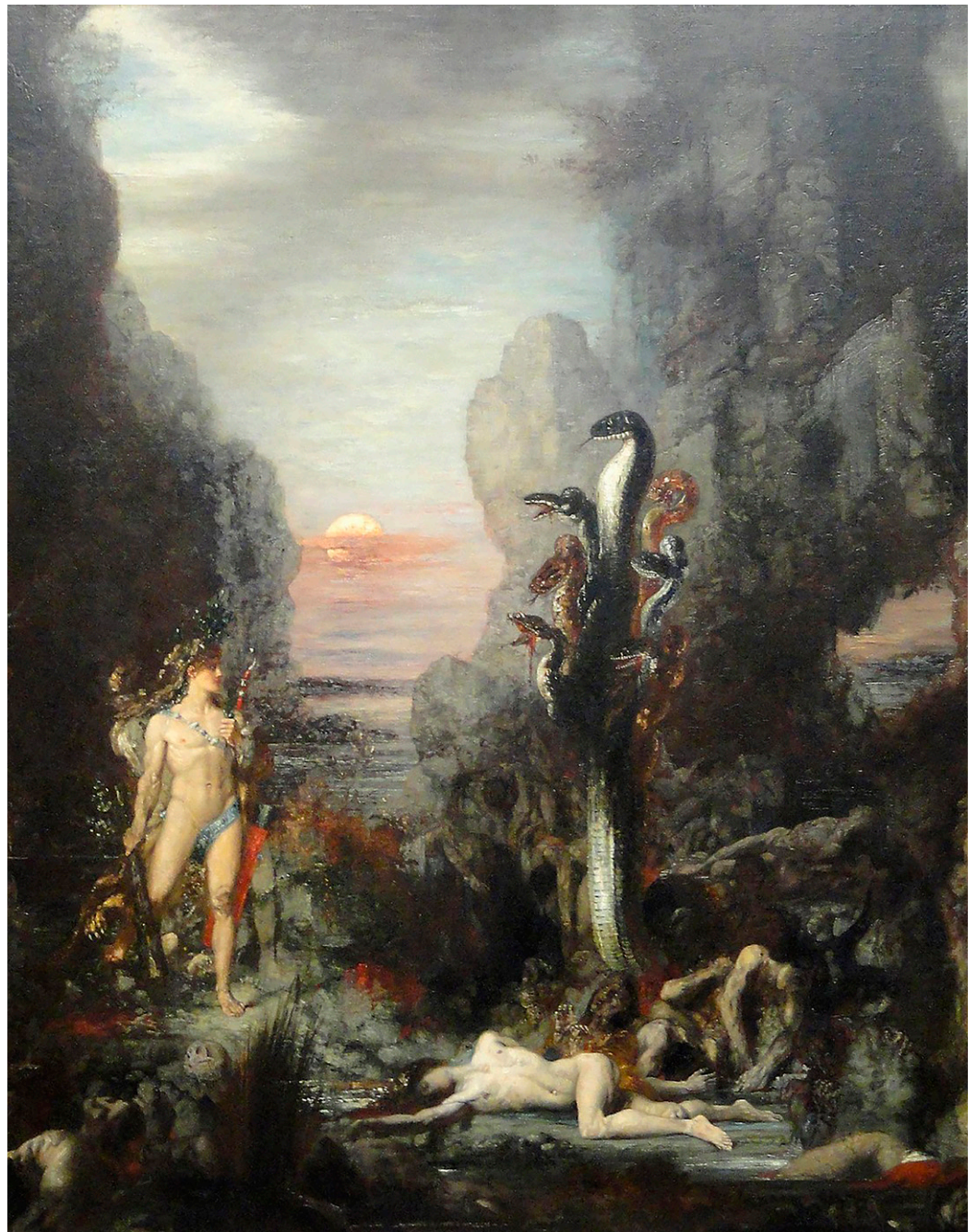


Fig. 5 - Bestiarius Marinus Mediterranei, i cinque elementi della collezione ispirati alle creature mitologiche mediterranee.



di darle una forma e un significato nuovi. Le creature che un tempo rappresentavano il mito diventano portatrici di significati altri. Ad accomunare i miti e le plastiche è sostanzialmente il fatto che entrambe rappresentano 'proiezioni antropiche' sul Mediterraneo, sia che siano materiali (le plastiche), sia che siano immateriali (i miti e le leggende). Con questa collezione di oggetti la ricerca tenta di definire una cornice di senso ampia collegando il paradigma produttivo dell'economia circolare con il mistero dei mostri marini che un tempo legava i popoli che si affacciavano sul Mediterraneo. Con Alcaro, *"la visione del cosmo ed il modo di rapportarsi al contesto naturale, danno vita ad un naturalismo, immaginifico e potente, di cui la modernità ha smarrito il senso (...) Io credo che per noi che viviamo nell'epoca della tarda modernità ben altra dignità e ben altro valore acquisirebbe la condizione umana se si ricominciasse a guardare la natura con gli occhi incantati dei pensatori greci, ellenistici e latini, dei neoplatonici, dei neoaristotelici medievali e dei filosofi naturalisti del rinascimento"* (Alcaro, 1999). In questo senso il progetto si fa quindi portatore di una nuova dimensione oggettuale e narrativa, non solo tecnica e tecnologica, ma soprattutto ricca di significati e valori come contributo ad un possibile 'reincanto del mondo' (Latouche, 2020).

### 3.2 Design for Reuse: Lacrime di Sirena

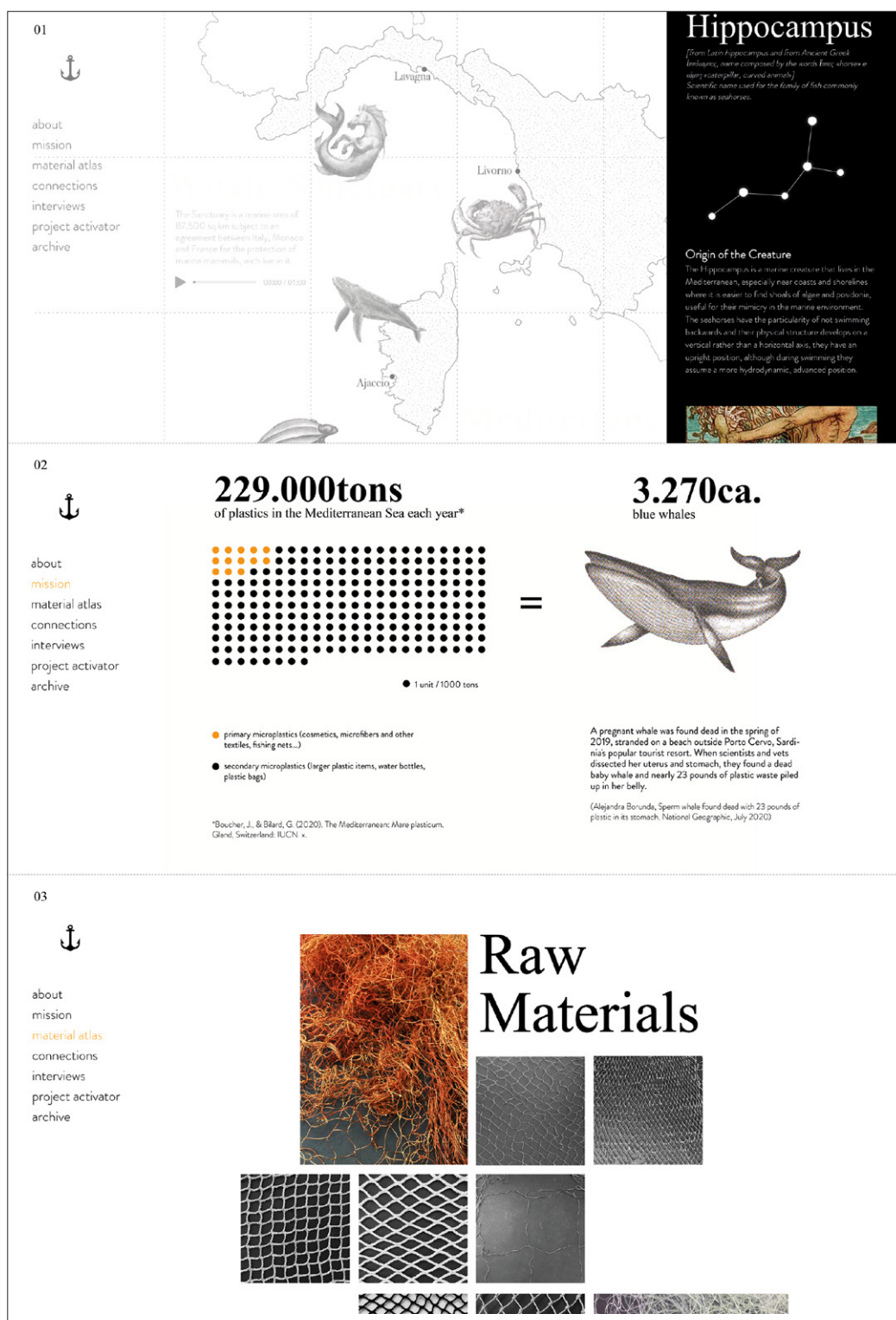
La strategia di riuso ha visto la collaborazione con Laura De Cesare, maestra tessitrice locale specializzata in pratiche di lavorazione tradizionali al telaio ed in particolare nell'elaborazione in chiave contemporanea di intrecci tessili antichi e di tradizione popolare. La prima fase relativa al processo di riuso delle reti da pesca ha riguardato la definizione della metodologia attraverso la quale trasformare le reti in semilavorati utilizzabili nella fase di tessitura su telaio tradizionale. Questa fase ha rappresentato la criticità maggiore e ha fatto emergere un grande vuoto tecnologico, quello relativo al processo di trasformazione delle reti fuori uso e della loro riconversione da scarto a materia prima seconda. Un vuoto tecnologico che il progetto di riuso ha tentato di riempire per far comprendere quanto possa essere strategica la progettazione di oggetti ad alto valore aggiunto partendo da questo tipo di materia prima seconda. Successivamente è stato necessario verificare la risposta delle varie tipologie di rete precedentemente campionate, attraverso la realizzazione di alcuni sample, analizzando il comportamento che queste assumono durante la tessitura. I campioni realizzati sono risultati essenziali per determinare la possibilità di integrare differenti tipologie di materiale in un unico intreccio, definendo le possibili lavorazioni. A seguito degli studi di fattibilità il progetto ha sviluppato un arazzo tessuto su telaio orizzontale a 8 licci. (Fig. 6)

L'opera offre una visione insolita del Mediterraneo, un cambio di prospettiva che prende ispirazione dall'opera dell'artista francese Sabine Réthoré. Il mare viene rappresentato non più come confine che divide, ma come superficie che unisce e lega i popoli che vi si affacciano nella sfida comune della crisi ambientale e sociale. Il cambio di prospettiva si pone come una riflessione critica di ciò che il mediterraneo era in passato, e ciò che è oggi, enfatizzando il passaggio da mare di storie e miti, a mare di plastica e crisi sociali. L'arazzo, realizzato in reti da pesca a tramaglio dismesse, vuole dimostrare il ruolo strategico dell'artigianato e delle conoscenze tradizionali nella sfida dell'economia circolare. Il progetto si fa dunque apripista per un'innovazione di processo, l'oggetto diventa un dimostratore di possibilità, una porta aperta su un futuro di opportunità progettuali da esplorare.

Fig. 6 - Arazzo "Lacrime di Sirena" in fibre naturali e riuso di reti da pesca a tramaglio realizzato su telaio orizzontale a 8 licci.



Fig. 7 - Visualizzazione di alcune schermate del sito web. 01 | Home page che racconta la mitologia mediterranea; 02 | sezione del sito dedicata ad una visualizzazione dati comparativa.



### 3.3 Design for visual narrative

La strategia di comunicazione si concretizza in un sito web (Fig. 7) che indaga, attraverso varie sezioni, il problema della plastica dispersa nel Mediterraneo e parallelamente fa emergere la necessità di offrire una panoramica più ampia sulle possibili soluzioni. Anche il contenuto del sito, come gli altri risultati progettuali, attinge dall'immaginario mediterraneo, ed è strutturato seguendo la medesima cornice narrativa che ruota attorno al valore simbolico del mare, dei miti e delle storie dei pescatori per comprendere in

maniera più profonda ciò che il Mare Nostrum ha rappresentato nei secoli per i popoli. Il sito si articola in sette macroaree (about, mission, material atlas, connections, interviews, project activator, archive), con l'obiettivo di organizzare un percorso narrativo che offra una visione più approfondita sul tema e faccia emergere l'importanza della salvaguardia di questa porzione di mare così ricca di biodiversità e di storia. Dagli approfondimenti sulle creature mitologiche del Mediterraneo fino all'esplorazione di nuove strategie *design-driven* per il riuso ed il riciclo della plastica in mare, il sito si presenta non solo come strumento informativo ma anche come spazio digitale dedicato allo scambio di conoscenze. La finalità della strategia di comunicazione dunque, è quella di mettere in luce nuove traiettorie per il futuro, invitando anche altri designer, artigiani o artisti a confrontarsi su queste tematiche e proporre nuove possibili applicazioni per il riciclo ed il riuso delle reti da pesca dismesse presenti nel nostro mare.

#### **4. Conclusioni: Verso un nuovo metabolismo materiale/immateriale**

Le strategie progettuali sopra descritte vogliono quindi andare ad intrecciare diversi metabolismi - materiali e immateriali - allo scopo di innescare un'innovazione sistemica integrata con il territorio di riferimento che comprende la governance dei rifiuti derivanti dalla filiera della pesca. Il progetto, usando le parole di Haraway, coltiva una *responsabilità* a favore di esseri e luoghi potenti e minacciati (Haraway, 2016) ponendosi come strumento di ascolto e di risposta alla problematica; per dare voce a chi, quella problematica, la vive quotidianamente. Ascoltare, amplificare quelle voci si presenta dunque come un esercizio per restare in contatto con il problema e progettare in forma responso-abile su un luogo danneggiato e ferito (Ibid.). Il progetto di design in questo caso si fa coadiuvante per l'innalzamento del Technology Readiness Level (TRL), costruendo una cornice di senso, non solo tecnologica, per i progetti condotti nell'ambito dell'economia circolare. Il design, all'interno del progetto Prismamed, gioca dunque il ruolo strategico di intrecciare intersettorialità (manifatturiero e agroalimentare) e interdisciplinarietà (antropologia e biologia marina). Questa corrispondenza apre una serie infinita di possibilità progettuali e rappresenta la chiave per costruire un ponte tra ricerca scientifica e contesti socio-economici.

Dal progetto presentato emerge con forza come la prospettiva per la disciplina sia quella di un agire progettuale sempre più al confine, volto a esplorare i nuovi intorni scaturiti dalla complessità del reale. L'approccio interdisciplinare al progetto continua infatti a richiedere progettisti fermamente ancorati alla propria disciplina (Poggenpohl in Baule, Caratti, 2016), ma altrettanto saldamente equipaggiati con le capacità di sintetizzare, relativizzare e applicare saperi extra disciplinari. Emerge dunque la necessità per il Design di essere utilizzato con più frequenza come strumento strategico per l'agire in sistemi complessi (Buchanan, 1992), soprattutto in riferimento alla sua capacità interpretativa e proattiva di 'Vedere', 'Prevedere' e 'Far Vedere' (Zurlo, 2012), ma soprattutto grazie alla sua capacità abduktiva: "progettare è interpretare, è comprendere sia la natura di un problema, sia i modi e le forme per superarlo" (Zingale, 2012).

Citando Maldonado (1992) la speranza progettuale della contemporaneità è quella dell'assunzione di una responsabilità socio-ecologica (Papanek, 1971) da parte del designer oltre all'adozione di un approccio transcalare al progetto, inteso come una pratica di design activism (Fuad-Luke, 2009) rizomatica e cooperativa, volta a far vedere quello che potrebbe e dovrebbe essere il mondo in relazione ai molteplici, mutati, 'intorni'. In questo contesto il design dovrà rendersi capace di ascoltare anche i segnali più deboli espressi dalla complessità del reale.

In conclusione, possiamo dire che serve una generazione di designer, di esseri umani in senso lato, capace di farci uscire dall'isolamento individualista in cui la nostra specie



si è rinchiusa, facendoci emergere dall'epoca della "grande cecità" (Ghosh, 2016), una generazione disposta a riscoprire la propria parentela con gli altri esseri viventi, recuperando i procedimenti metaforici delle mitologie antiche (Latouche, 2020; Han, 2021). Come afferma Eraclito, 'se non spero l'insperabile non lo scoprirai'. Indagare, scoprire, trovare, portare alla luce, contaminare, mettere in relazione, comunicare sono azioni intrinseche alla disciplina del design. In questo senso, la direzione alternativa che il design può intraprendere è quella che fa riferimento alle logiche della Natura, come ad esempio quella dei rizomi e del mutuo appoggio, rispettando e collaborando con il proprio 'nuovo' intorno.

## Bibliografia

- Akwood, J. (2019), *Beni comuni. Diversità, sostenibilità, governance. Scritti di Elinor Ostrom*, GoWare, Creative Commons
- Alcaro, M. (1999), *Sull'identità meridionale: forme di una cultura mediterranea*, Bollati Boringhieri, Torino
- Armiero, M. (2021), *L'era degli scarti, Cronache dal Wasteocene, la discarica globale*, Giulio Einaudi Editore
- Baule, G., Caratti, E. (2016), *Design è traduzione. Il paradigma traduttivo per la cultura del progetto*, Franco Angeli, Milano
- Bistagnino, L., Petrini, C. (2009) *Design sistemico: progettare la sostenibilità produttiva e ambientale*. Slow food Editore, Bra
- Boucher, J., & Billard, G. (2020). *The Mediterranean: Mare plasticum*. Gland, Switzerland: IUCN. x, 62.
- Buchanan, R. (1992), Wicked problems in design thinking in *Design Issues*, Vol. 8, No. 2, (Spring, 1992), pp. 5-21
- Crutzen, P.J., Stoermer, E.F. (2000), *The Anthropocene*. IGBP Newsletter, n. 41: pp. 17-18.
- Fuad-Luke, A. (2009), *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, Routledge, London
- Ghosh, A. (2016), *La grande cecità*, Beat Edizioni, Vicenza
- Han, B. C. (2021), *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, Nottetempo, Milano
- Haraway, D. (2016), *Chthulucene*, Nero Edition, Roma
- Jansen, S., Pieters, M. (2017), *The 7 principles of complete co-creation*, Bis Publishers, Amsterdam
- Latouche, S. (2020), *Come reincantare il mondo. La decrescita e il sacro*, Bollati Boringhieri, Torino
- Maldonado, T. (1992), *La speranza progettuale. Ambiente e società*, Einaudi editore, Torino
- Moore, J. W. (2017) *Antropocene o capitalocene? Scenari di ecologia-mondo nella crisi planetaria*
- Morton, T. (2018) *Iperoggetti, Filosofia ed ecologia dopo la fine del mondo*, Nero Edition, Roma
- Papanek, V. (1971), *Design for the Real World* (3° ed.), Londra, Thames & Hudson
- Parisi, S., Rognoli, V., & Sonneveld, M. (2017), Material Tinkering. An inspirational approach for experiential learning and envisioning in product design education, *The Design Journal*, 20(sup1), S1167-S1184
- Tsing, A. L. (2021) *Il fungo alla fine del mondo: la possibilità di vivere nelle rovine del capitalismo*, Keller, Rovereto
- Zingale, S. (2012), *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*, Franco Angeli, Milano
- Zurlo, F. (2012), *Le strategie del design. Disegnare il valore oltre il prodotto*, Milano, Libraccio

## Note

- 1 Il testo è stato pensato e strutturato insieme dagli autori. Tuttavia si attribuisce, il primo paragrafo 1. "Il contesto di ricerca: Un intorno danneggiato" e il secondo 2. "Metodi e strumenti responso-abili: Ascoltare per rispondere" a Francesco Cantini; l'abstract, il terzo paragrafo 3. "Risultati: Nuove traiettorie progettuali tra industria e artigianato e metabolismi materiali e immateriali" e 3.1 "Design for Recycle: Bestiarium Marinus Mediterranei" a Marco Marseglia; il 3.2 "Design for Reuse: Lacrime di Sirena" a Giulia Pistoresi; il 3.3 "Design for Visual Narrative" a Elisa Matteucci; le conclusioni 4. "Verso un nuovo metabolismo materiale/immateriale" sono attribuite a Margherita Vacca. La raccolta iconografica è a cura di Alessio Tanzini.
- 2 P.Ri.S.Ma. MED *Piano Rifiuti e Scarti in Mare di pesca, acquacoltura e diporto nel Mediterraneo* è stato finanziato dal programma Interreg Marittimo IT-FR Maritime (Fondo Europeo di Sviluppo Regionale). La ricerca qui presentata è stata svolta dal Laboratorio di Design per la Sostenibilità (Dipartimento DIDA, Unifi) per conto del Distretto Interni e Design (dID) di Regione Toscana. In particolare le attività di ricerca sono state sviluppate con le comunità di pescatori presenti al porto di Livorno, coinvolgendo *Federcoopescas Toscana*.

# DesignIntorno

Atti della Conferenza annuale della Società Italiana di Design

A cura di  
Nicolò Ceccarelli  
Marco Sironi

Il confronto con il nostro “intorno” e il dialogo non nostalgico con i saperi, i materiali e le lavorazioni tradizionali; il riconoscimento dell’intelligenza che sta già nelle cose, negli attrezzi da lavoro, negli oggetti d’uso; la riscoperta della ricchezza insita nelle dinamiche e nelle interazioni sociali. Questi tratti definiscono un insieme articolato, sullo sfondo dell’accresciuta accessibilità alla conoscenza e delle potenzialità dischiuse dalla rivoluzione digitale, verso nuove sintesi tra i saperi stratificati nei tempi e nei luoghi.

La comunità scientifica del Design è sollecitata a ripensare l’intorno come elemento unificante della cultura del progetto, soprattutto nel senso delle abilità che appartengono da sempre alla figura del progettista: come attore culturale e come interprete – un po’ anticipatore e un po’ visionario – del suo tempo.



9788894338072