Il design è stato riconosciuto come una disciplina del fare al punto che la dimensione pratica ha sempre superato quella teorica e comunque la seconda ha sempre posto al centro la prima. Ma se questo assumeva un connotato di certezza sicuramente nel contesto del 20° secolo, oggi, nel mondo contemporaneo è possibile affermare che la dimensione del fare che il Design si porta in dote ha ancora un valore? Come si sta esprimendo la dimensione applicata di questo sapere? Esiste ancora quella "professione" del designer le cui forme erano specializzate per categorie merceologiche? Invece quale spazio occuperà tra le professioni del futuro? Quale dovrà essere il suo rapporto con i sistemi della produzione e del consumo?
Il numero 72 di **diid** apre a quelle sperimentazioni applicate dove il Design, dentro i laboratori e nei luoghi della produzione, sta delineando una diversa natura e prefigura un nuovo ruolo nella e per la società.

Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello

ISSN 1594-8528
20102
9 788832 080445

book series
diid disegno industriale › industrial design
Design 2030: Pratiche
72/20
LISTLAB

diid
disegno industriale › industrial design

Design 2030: Pratiche

Alberto Bassi, Patrizia Bolzan, Daria Casciani,
Mariana Ciancia, Andrea Coccia, Giovanni Maria Conti,
Michele De Chirico, Barbara Del Curto, Loredana Di Lucchio,
Venere Ferraro, Gian Andrea Giacobone, Angela Giambattista,
Slivia Imbesi, Giovanni Innella, Sarvpriya Raj Kumar,
Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello, Viktor Malakuczi,
Michele Marchi, Giuseppe Mincolelli, Maurizio Montalti,
Martina Motta, Davide Paciotti, Flavia Papile, Francesca Piredda,
Gabriele Pontillo, Marco Ronchi, Maria Antonietta Sbordone,
Chiara Scarpitti, Manuel Scortichini, Carlo Emilio Standoli,
Mila Stepanovic, Carlo Vinti,

Design 2030: Pratiche

diid
disegno industriale | industrial design
Rivista quadrimestrale

Fondata da | Founded by
Tonino Paris
Registrazione presso il Tribunale di Roma 86/2002 del 6 Marzo 2002

N°72/20
Design 2030: Pratiche

ISSN
1594-8528

ISBN
9788832080445

Anno | Year
XVII

Direttore | Editorial Director
Tonino Paris

Comitato Direttivo | Editors Board
Mario Buono, Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Francesca La Rocca, Giuseppe Losco, Sabrina Lucibello

Comitato Scientifico | Scientific Board
Mariana Amatullo, Vice Rettore, Global Strategic Initiatives Parsons School of Design, (USA)
Andrea Branzi, Professore Emerito, Politecnico di Milano, (Italia)
Flaviano Celaschi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Bologna "Alma Mater", (Italia)
Dijon De Moraes, Rettore, Universidade do Estado de Minas Gerai, (Brasile)
Giuseppe Furlanis, Presidente, Consiglio Nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale, (Italia)
Sebastián García Garrido, Professore, Universidad de Málaga, (Spagna)
Claudio Germak, Professore Ordinario, Politecnico di Torino, (Italia)
Christian Guellerin, Direttore esecutivo, L'École de design Nantes Atlantique, (Francia)
Stefano Marzano, Fondazione di DEAN, THNK School of Creative Leadership, (Paesi Bassi)
Fernando Moreira da Silva, Professore Ordinario, Universidade de Lisboa (Portogallo)
Raquel Pelta, Professore, Universidad de Barcelona (Spagna)
Bruno Siciliano, Professore Ordinario, Università degli Studi di Napoli Federico II, (Italia)
Francesca Tosi, Professore Ordinario, Università degli Studi di Firenze, (Italia)

Comitato Editoriale | Editorial Advisory Board
Luca Bradini, Sonia Capece, Carla Farina, Andrea Lupacchini, Enza Migliore, Federico Oppedisano, Lucia Pietroni, Chiara Scarpitti, Carlo Vannicola, Carlo Vinti

Redazione Roma | Editorial Staff
Luca D'Elia, Paride Duello, Carmen Rotondi

Caporedattore | Editor In-Chief
Carla Farina

Progetto grafico | Graphic Layout
Marc Sánchez (Blacklist Creative)

Curatore | Guest Editor diiid 72
Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Sabrina Lucibello

Indice

Editorial
Design 2030: pratiche possibili per il prossimo futuro > Tonino Paris 4

Think
Il senso del tempo per il design > Alberto Bassi 8
Professioni Resilienti. Quando le pratiche di Design diventano responsabili > Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista 18
Oltre l'umano: nuovi Paradigmi di collaborazione attiva nel Design > Sabrina Lucibello, Maurizio Montalti 26
Il valore delle pratiche progettuali nella ricerca scientifica: 5 paradossi > Giovanni Innella, Chiara Scarpitti 34
La quinta dimensione dell'interaction design: conversazione con Gillian Crampton Smith e Alessandro Masserdotti > Giuseppe Losco, Davide Paciotti, Manuel Scortichini, Carlo Vinti 42

Think gallery > Design 2030: Persone, Utenti, Designers > Luca D'Elia 50

Make
Focused practices for future changes > Giovanni Maria Conti, Martina Motta 70
Nuovi luoghi del design: officine nomadi > Michele De Chirico 80
Prototype-Driven Design nell'era IoT > Giuseppe Mincolelli, Michele Marchi, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone 88
Avant-garde CAD: Generative Design > Sarvpriya Raj Kumar, Viktor Malakuczi 96
Le pratiche interstiziali del Design > Carlo Emilio Standoli, Daria Casciani, Patrizia Bolzan 104

Make gallery > Design 2030: Thinking, Tinkering, Thinkering > Carmen Rotondi 112

Focus
IA, design fiction e pensiero critico > Venere Ferraro, Mila Stepanovic 128
Designer impollinatore: un caso studio > Flavia Papile, Andrea Coccia, Barbara Del Curto 136
Pratiche di design per la trasformazione > Marco Ronchi, Mariana Ciancia, Francesca Piredda 144
Design e modi differenti delle tecnologie del fare > Maria Antonietta Sbordone, Gabriele Pontillo 152

Focus gallery > Design 2030: Spazi, Fabbriche, Laboratori > Paride Duello 162

Professioni Resilienti.
Quando le pratiche di Design diventano responsabili

Se dobbiamo chiederci come sarà la pratica del Design nel prossimo futuro, certamente bisogna osservare il presente e capire quali sono i segnali di cambiamento che si stanno verificando e provare a proiettarli in una logica di *forecasting*.
E il segnale più evidente che non possiamo non considerare è la presa d'atto sempre più pressante della inadeguatezza del sistema di consumo massivo a cui la società contemporanea, almeno quella nei paesi ad economie mature, si era conformata e informata nel corso del secolo precedente.
Il Design, nato e sviluppatosi in quello stesso sistema, oggi sta dimostrando la necessità di un ripensamento e di un cambiamento dei propri paradigmi.
A livello di riflessione teorico critica, questo ripensamento e cambiamento è un dato oramai certo e già se ne sono immaginate possibili evoluzioni.
Ma quello che qui ci interessa conoscere è se e quali cambiamenti stanno avvenendo anche nel fare Design, in quella dimensione pratica con cui il Design, o meglio i designer, si esprimono e danno il loro contributo al sistema sociale, culturale, produttivo ed economico.
Per far questo gli autori hanno aperto un dialogo informale con due realtà progettuali che già nella loro struttura si configurano come un seme di cambiamento e che attraverso un agire riflessivo, critico ma altrettanto germinativo hanno fatto del loro lavoro e di loro stessi un campo di sperimentazione per il fare Design del prossimo futuro.
Ne emerge un quadro interessante dove la parola chiave è "resilienza", intesa qui non nella sua accezione politica di "resistenza" ma in quella più vicina alla psicologia che parla di "riorganizzazione positiva", di "ricostruzione sensibile" di "valorizzazione della identità".
Ecco quindi una pratica fatta di idee prima ancora che di forme, di pensieri critici che sotto forma di oggetti ridisegnano "resilientemente" il prossimo futuro quasi a rispondere al quesito "leviano" del "se non ora, quando?"

[antropocene, responsabilità, pratiche progettuali, Joe Velluto, Forma Fantasma]

Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Professore Ordinario, Sapienza Università di Roma
Ricercatore, Sapienza Università di Roma
> loredana.dilucchio@uniroma1.it angela.giambattista@uniroma1.it

Design come attitudine[1]

Il Design, può essere a ragione considerato, oltre che una disciplina e una professione, espressione di una un'attitudine propria dell'uomo il quale ha sempre cercato di migliorare la propria condizione cambiando quello che la natura non gli metteva a disposizione o sviluppando in forma artificiosa ciò che la natura stessa non gli aveva concesso (Di Lucchio, 2018).
Una predisposizione quasi ancestrale che l'uomo condivide anche con altre specie animali: e non solo con i primati a noi vicini, ma anche con gli uccelli, che costruiscono nidi più o meno elaborati, o con gli insetti, con le loro sofisticate costruzioni, e persino con le forme di vita più semplici, come batteri e virus, che di fatto modificano chimicamente l'*habitat* in cui risiedono per renderlo loro ospitale.
Nell'uomo questa propensione è stata il volano per l'inarrestabile progresso tecnologico che ci ha portato fino alla condizione contemporanea, dove però emerge con sempre più evidenza un quadro di innumerevoli ed evidenti criticità più che benefici.
Negli ultimi tre secoli, gli effetti dell'ingegno e dell'opera dell'uomo sull'ambiente globale si sono intensificati al punto tale che oggi siamo arrivati a parlare di una nuova fase geologica che abbiamo appunto chiamato l'Antropocene[2] per esprimere proprio la centralità dell'agire umano. Un'era geologica *human-dominated* (Crutzen, 2006) in cui le azioni umane impattano irreversibilmente sull'ecosistema terrestre, causando modifiche territoriali, strutturali e climatiche, e dove l'incrinarsi dei legami tra uomo e *habitat*, non riguarda soltanto le risorse naturali e l'ambiente, ma anche le sfere dell'etica e della politica.
Una condizione inedita, ma sicuramente prevedibile, in cui l'incremento esponenziale degli artefatti pone al centro del dibattito il tema dell'inquinamento; in cui l'accelerazione scientifica e tecnologica configura scenari di consumo in cui ogni scarto diventa obsolescenza; in cui le tante differenze sociali, economiche, e culturali continuano a divaricare globalmente una società già aperta; in cui le ragioni della produzione e immancabilmente del mercato si mostrano spesso distanti dai veri bisogni della vita delle persone (Imbesi, 2010).
Esaminare e percorrere le ormai irreversibili tracce antropiche significa quindi individuare e comprendere quali sono i fattori, tanto naturali quanto artificiali, che stanno determinano la creazione di queste nuove condizioni di disequilibrio.
«La natura che scarta tutto ciò che non supporta l'intero sistema un po' alla volta sta scartando anche la nostra specie» affermava Elizabeth Kolbert (2014) nel suo libro "La sesta estinzione" e la sostenibilità dell'intero ecosistema parte dalla formazione di una nuova progettualità.
In tal senso, lo sguardo analitico e scientifico del design può tentare di rispondere con soluzioni efficaci a problemi macroscopici e disequilibri tra molteplici sistemi (Thackara, 2006) ripensando profondamente la relazione tra essere umano e l'*habitat* che lo accoglie, nel tentativo di rinnovare processi di progettazione-produzione-consumo di nuovi artefatti, limitandone al contempo l'impatto ambientale, e ripensare, in chiave progettuale, il modo in cui gli esseri umani costruiscono le relazioni all'interno dell'ecosistema in cui vivono.

Diviene quindi fondamentale concepire il progetto andando a considerare tutte le interconnessioni che un prodotto, un servizio o un sistema generano con l'ambiente, inteso nella sua accezione più ampia, comprendendone gli aspetti ecologici, sociali, culturali e tecnologici (Marseglia, 2017) ed immaginando il sistema non come semplice somma delle sue molteplici parti ma come un complesso di intricate interrelazioni, dove la qualità deriva dalle relazioni e interrelazioni tra i componenti del sistema stesso (Capra, 2013).
L'obiettivo è quello di giungere a manifestazioni progettuali caratterizzate da un profondo interesse per l'umanità, il suo *habitat* e il suo sistema di relazioni, altruiste ed estroverse, attente tanto all'ambiente naturale quanto a quello sociale e capaci di sposare l'etica con l'estetica (Antonelli in Croci, 2018). Espressioni inedite, creative e *cross* disciplinari, sensibili ed orientate alla ricerca, ecologicamente responsabili e socialmente rispondenti, frutto di un rinnovato senso di responsabilità del Design che diventa così strumento radicale, rivoluzionario e resiliente (Papanek, 1972).
In questo scenario in costante modificazione, quello che emerge è un profondo cambiamento culturale in atto già da qualche anno dettato dalla formazione e diffusione di un pensiero critico e di una visione sistemica che guida l'innovazione su scala sociale ed etica e in cui il Design agisce – o dovrebbe agire – come strumento progettuale significativo e consapevole per il ripensamento di prodotti e servizi che possano prendersi cura del mondo e dell'uomo in maniera efficace.
E dunque, come si sta adattando oggi la professione del designer nel tentativo di rispondere, attraverso la pratica progettuale, alle sfide di tipo ambientale, economico e sociale che l'era antropogenica ci impone di affrontare?
Per provare a dare risposta a questo quesito abbiamo aperto un dialogo con due interessanti studi di Design che, seppure con approcci tra loro differenti, stanno entrambi affrontando il tema qui posto attraverso sperimentazioni, ricerca e produzioni.[3]
Il dialogo si è svolto sui temi della responsabilità etica del design e del ripensamento delle pratiche tradizionali: una occasione, dunque, per riflettere sul ruolo che la disciplina del progetto ha nella ricerca di un nuovo equilibrio nel rapporto interrotto tra uomo e *habitat*.

Joe Velluto: azioni resilienti[4]

La dimensione etica del progetto si trova oggi ad affrontare una nuova stagione di impegno tanto ambientale quanto sociale per rispondere alle tante emergenze/urgenze che le più recenti mutazioni antropogeniche richiedono.
Insieme allo studio Joe Velluto, ci siamo interrogati su quanto, questa nuova versione del mondo antropizzato, stia influenzando la tradizionale pratica progettuale e se la disciplina del Design è in grado di intercettare direttrici inedite di cambiamento in un'ottica resiliente che adatta la pratica progettuale alle modificazioni del mondo reale attraverso un effettivo senso di responsabilità.
La risposta è scontata. Il design sta mutando e, da un po' di tempo a questa parte, ci si domanda cosa voglia dire fare il designer nel presente antropocentrico che stiamo vivendo, o se forse, è necessario riconsiderare la piccolissima parte che rappresentiamo come esseri viventi in questo pianeta riflettendo sull'interconnessione che esiste non solo tra gli esseri umani, ma anche tra tutti gli esseri viventi di questa Terra.
Il Design, da sempre, proprio per la sua matrice evolutiva, è riuscito a plasmare continuamente le sue pratiche e le sue produzioni come risposta alle diverse dinamiche economiche, sociali e tecnologiche che si sono susseguite fin dalla sua nascita ad oggi.
Soprattutto in Italia, dopo un primissimo orientamento razionalista, c'è stata una risposta – intorno agli anni '60 – legata ad un approccio radicale, o di contro-design, che andava al di là della forma razionale entrando nel territorio più interessante e sconosciuto della riflessione. Un *Design with thought* – legato ai grandi maestri Sottsass, Munari, Mari, Castiglioni – relativo più al senso del progetto e un po' meno alla forma. C'è stato poi un approccio – intorno agli anni '90 – orientato più alla dimensione morfologica degli artefatti, dove a farla da padroni sono stati la forma, l'estetica e l'industria del consumo. Uno *Shape Desi*gn che, facendo prevalere le ragioni della tecnica e del mercato più che del senso, ha portato il Design verso una deriva formalista (Mari, 2002). Negli anni si sono poi susseguiti diversi altri approcci legati al *marketing* e al *design thinking* che hanno, di fatto, trasformato il Design in servizio, svuotando la disciplina della sua matrice di ricerca, di sperimentazione e di rischio per andare verso strade sicure che permettessero un riscontro certo in termini economici (soprattutto a seguito della crisi del 2008).
Oggi, la disciplina del Design, sta scoprendo una nuova fase storica che oltrepassa le dinamiche della precedente dando origine ad una professione che, per citare Paola Antonelli, non è più una sovrapposizione di varie discipline, ma un ciclo metabolico multiforme in cui esse si nutrono le une delle altre e si trasformano vicendevolmente. Alimentandosi e contaminandosi a vicenda generano un nuovo modo di progettare orientato al miglioramento della condizione umana per produrre progresso. Si sta passando dunque da una forma di organizzazione come insieme di competenze indipendenti, ad una fusione eterogenea di materie simultanee che ragiona, e opera, sui legami che uniscono gli uomini all'ambiente naturale che nel corso degli anni sono stati profondamente compromessi, se non completamente distrutti.
Come progettisti, dovremmo tornare a fare chiarezza gerarchica tra ciò che conta e capire che uomo e natura non sono separati, che tutto è connesso e che la vera innovazione non significa progettare l'ultimissima lampada led con tecnologia IoT, ma progettare con una nuova mentalità, possibilmente prendendo in considerazione il fine vita di un prodotto e la sua sostenibilità ambientale, sociale ed economica.
Il design antropocentrico (figlio dei grandi Maestri del passato) deve de-antropizzarsi, lasciare spazio all'immaginazione per esplorare (velocemente) nuove soluzioni utili per la comunità (Meschiari, 2019). Il ruolo del designer, in questo contesto, è estremamente importante e non può in questo senso non essere responsabile.
Allo stesso modo, le azioni progettuali dello Studio Joe Velluto, da sempre attento verso quello che è l'uomo e i suoi gesti quotidiani all'interno del teatro della vita, hanno

ampliato il loro significato nel tentativo di adattarsi, con coerenza, efficacia e responsabilità alle diverse sfide globali che il pianeta ci chiama oggi a dover fronteggiare.
In particolare, lo Studio si è soffermato sul tema della plastica e del suo impiego indiscriminato, interrogandosi se abbia senso demonizzarlo in modo così estremo, o se è possibile individuare un'alternativa al problema che conduca ad un utilizzo più consapevole e responsabile di questa preziosa materia prima. Una primissima risposta è arrivata attraverso il progetto "*To re or not to re*", chiaro riferimento alla celebre frase dell'Amleto di Shakespeare, una collezione di vasi prodotti utilizzando una plastica "seconda vita" post-consumo, che quindi deriva direttamente dai rifiuti, 100% riciclata e riciclabile. Ogni contenitore "indossa" una maschera che rappresenta i "contenitori originali" da cui proviene il vaso stesso rappresentandone la vita passata. La gamma colori è sempre varabile poiché generata suddividendo per cromia quello che è possibile reperire di volta in volta in discarica, ovvero materiali plastici compatibili tra loro che, una volta trasformati in granuli, possano garantire una qualità del prodotto molto simile a quella di un prodotto generato con una plastica vergine. Il progetto, sviluppato nell'ambito del RO Plastic Prize, curato da Rossana Orlandi durante la Design Week di Milano 2019, si è poi concretizzato con il proseguo della collaborazione per la direzione artistica dell'azienda *partner* del progetto, Teraplast SpA, e l'avvio di una nuova ricerca progettuale sul tema dell'informazione legata all'uso consapevole e responsabile delle plastiche.
Di tutt'altro approccio, ma sempre sul tema del ciclo di vita del prodotto, il progetto "*One shot, one life*" si è interrogato in maniera critica e provocatoria su come poter reintrodurre un pezzo iconico del Design, la Superleggera, progettata da Giò Ponti per Cassina nel 1955, all'interno della catena biologica vita-morte-vita. Attraverso microfori sul legno, ottenuti sparando alle gambe della sedia, si agevola l'ingresso di tarli che avvieranno il processo di reinserimento della sedia nella catena biologica della vita. Il progetto "*One shot, one life*" si inserisce, come il precedente, nel filone di sperimentazioni riconducibili al tema "*Responsible vision for a responsible design*" che sottolinea la crucialità del ruolo del design nel fronteggiare le odierne questioni etiche. Con il sistema capitalistico per troppo tempo ci siamo concentrati sul far star bene il solo essere umano, quando in realtà l'ecosistema in cui viviamo non è composto solo dall'essere umano, al contrario siamo letteralmente la minoranza rispetto alla moltitudine degli altri esseri viventi. Il designer dunque ha il compito necessario di offrire risposte responsabili che evitino di «contaminare il pianeta con oggetti e strutture mal progettati». (Papanek, 1972)

Forma Fantasma: riflessioni resilienti[5]

In un contesto in cui gli avvenimenti accadono in maniera repentina ed incontrollabile e in cui le risorse sono sempre più limitate, emerge più che mai un'idea di *Design research-oriented* in grado di operare secondo approcci operativi complessi e frammentati che però non si limitano ad osservare passivamente ciò che esiste, quanto piuttosto a determinarne meccanismi virtuosi di trasformazioni plausibili.

Insieme allo Studio Forma Fantasma ci siamo chiesti se è oggi possibile, rilevare un cambiamento di paradigma che spinge il Design ad interrogarsi criticamente circa il superamento di concetti, pratiche e processi tradizionali per dare una risposta efficace alle sfide ambientali, sociali, economiche e tecnologiche che i nuovi assetti globali ci chiamano a fronteggiare.
Proprio come conseguenza delle sollecitazioni di varia natura che il contesto attuale ci impone, fin dall'inizio del loro lavoro, il *focus* della attività progettuali dello Studio Forma Fantasma non è mai stato quello di cercare di soddisfare necessariamente le esigenze dell'Industria. Al contrario, le loro ricerche e sperimentazioni, hanno, da subito, messo in discussione il tradizionale assetto a quadrifoglio di progetto, produzione, vendita e consumo di defuschiana memoria (De Fusco, 1985) considerato ormai passatista se posto in relazione all'attuale scenario di instabilità.
Già dal 2009, con il progetto "*Moulding Tradition*" – che esaminava l'influenza della cultura africana durante il periodo medievale in Sicilia facendone un parallelismo con l'attuale crisi migratoria – lo Studio si è concentrato molto di più sul significato degli oggetti all'interno di un contesto più ampio proprio in risposta ad un momento storico caratterizzato da una profonda crisi economica e sociale.
Molti dei loro lavori hanno avuto a che fare con ricerche nell'ambito dei materiali indagati sotto molteplici punti di vista – da quello tradizionale fino alla prospettiva del significato che essi custodiscono e portano con sé. Nel caso del progetto "Botanica" – commissionato dalla fondazione Plart di Napoli – l'oggetto di studio è stata l'analisi e l'origine dei materiali plastici nel periodo preindustriale (o pre-bachelite), vale a dire prima che il petrolio entrasse nei processi di produzione della plastica alla scoperta di consistenze, sensazioni e possibilità tecniche inaspettate offerte da polimeri naturali estratti da piante o derivati da animali. Sebbene nato su commissione, con un approccio interpretativo orientato prevalentemente alla ricerca speculativa, il progetto si è poi evoluto sotto il profilo della produzione provando a testare alcuni dei materiali individuati in fase di ricerca verso una dimensione produttiva più ingegnerizzata e sistematizzata. Un'altra fetta delle esperienze progettuali ha riguardato il lavoro fatto su località specifiche e sulla comprensione di come la produzione si collega al luogo e al contesto specifico a sottolineare l'attenzione sociale che l'azione del designer oggi dovrebbe avere. Nel caso del progetto "*De Natura Fossilium*", lo Studio ha esplorato la cultura della lava nelle regioni dell'Etna e dello Stromboli, mettendo in discussione il legame tra tradizione e cultura locale e il rapporto tra oggetti e idea di patrimonio culturale, mutando il concetto di luogo come attrazione turistica/spettacolo verso un'idea di luogo come fonte di materia prima. Con l'aiuto del centro di vulcanologia, di alcuni mastri vetrai e diversi altri professionisti, si è condotta un'esplorazione sulle possibili applicazioni di queste ceneri per la produzione di materiale a base di vetro e di fibre vulcaniche per i tessuti. Il risultato è stato una collezione di bicchieri, tavoli, sgabelli, orologi e tessili dalla linea narrativa lineare, quasi brutalista, realizzati in materiale lavico a differenti gradi di definizione, da quello roccioso al cristallo levigato.

Come "Botanica", anche il progetto "*De Natura Fossilium*" ha avuto un'ulteriore fase di sviluppo che ha portato a sperimentare il materiale su scala più ampia vedendo l'impiego delle ceneri vulcaniche utilizzate come smalto per piastrelle. L'aspetto più significativo in questo tipo di applicazione risiede nel fatto che, al contrario di altre sostanze chimiche e metalli per la smaltatura di piastrelle per i quali è necessaria un'invasiva e dispendiosa estrazione dal sottosuolo, le ceneri vulcaniche sono un materiale non estraibile in grado di ridurre significativamente i costi del processo produttivo e l'impatto sull'ecosistema.
Il tema della riconfigurazione dei processi produttivi e della conseguente riduzione degli effetti che le attività progettuali hanno sul pianeta a tutti i livelli, ci pone davanti al fatto che non possiamo più a lungo ignorare quanto la nostra disciplina abbia il dovere di supportare efficacemente un sistema e una struttura economica che ci sta inevitabilmente portando alla (probabile) estinzione. In molti settori del Design, i progettisti stanno imparando a riprogettare in funzione delle vicissitudini in corso per tentare di "sopravvivere grazie alla progettazione" (Papanek, 1972).
Uno dei lavori più rappresentativi, che si è allineato a questo mutamento di paradigma attraverso una speculazione progettuale più critica e trasformativa, è "*Ore Stream*", opera commissionata dalla Australian National Gallery of Viktoria di Melbourne e successivamente ampliata per la mostra *Broken Nature* curata da Paola Antonelli e inaugurata lo scorso anno (2019) presso la Triennale di Milano.
Partendo da un'analisi circa il tessuto economico in Australia, principalmente basato sull'estrazione di minerali, il progetto si è posto l'obiettivo di indagare cosa significasse concretamente estrarre minerali, e come il design interviene irrimediabilmente all'accrescimento del consumo incondizionato e al disastro ecologico attraverso la creazione di oggetti desiderabili.
In particolare, il progetto si è focalizzato sul tema dei rifiuti elettronici – che rappresentano, da soli, il flusso di rifiuti più grande e in più rapida crescita a livello globale – andando ad analizzare quanto una progettazione mirata ad ottimizzare i prodotti e a snellire lo smaltimento e il recupero delle materie prime possa contribuire a ridurre drasticamente l'estrazione di metalli preziosi dal sottosuolo (es. oro, argento, tantalio e così via). L'abbattimento delle attività estrattive, inoltre, oltre a produrre un effetto economico immediato (il riuso di minerali è meno dispendioso dell'approvvigionamento di nuova materia prima), consentirebbe da un lato di avere un impatto in termini sociali grazie alla riduzione di possibili conflitti armati nei paesi teatro delle attività estrattive, dall'altro garantirebbe una maggiore salvaguardia in termini di salubrità dell'aria e del suolo, spesso messa a repentaglio da un cattivo stoccaggio dei minerali estratti.
In risposta a queste serie di questioni, il progetto "*Ore Stream*", attraverso una piattaforma condivisa di informazioni, installazioni, prototipi, video, video-interviste e una collezione di arredi realizzati con materiali provenienti da dispositivi elettronici, intende essere una denuncia critica, ma allo stesso tempo politica, al sistema dell'industria elettronica criticandone apertamente la smisurata sovrapproduzione e la logica dell'obsolescenza che la caratterizza attraverso gli strumenti e le partiche del design.

[1] Loredana di Lucchio è autore del paragrafo 'Design come attitudine'; Angela Giambattista è autore dei paragrafi 'Joe Velluto: azioni resilienti' e 'Forma Fantasma: riflessioni resilienti'.

[2] Il termine antropocene, per indicare l'attuale era geologica caratterizzata al forte condizionamento da parte dell'attività umana sull'ecosistema naturale, è del 2000 a opera di Crutzen e Stoermer (vedi http://www.igbp.net/download/18.316f18321323470177580001401/1376383088452/NL41.pdf) come evoluzione di un concetto, precedentemente espresso dal geologo Antonio Stoppani, nel 1873, come era antropozoica; dal geochimico russo Vernadskij, nel 1926, come noősphera; da Andrew Revkin, nel 1992, come antrocene.

[3] I dialoghi sono il risultato di colloqui avuti tra i protagonisti e l'autrice, Angela Giambattista, in occasione del seminario "Responsible Vision for Responsible Design" di Joe Velluto del 13, maggio, 2020 e del seminario "Forma Fantasma. Open online lecture" di Forma Fantasma 23, aprile, 2020, organizzati nell'ambito dei Sapienza Design Webinars 2020 il cui responsabile scientifico è stato il prof. Lorenzo Imbesi.

[4] Lo Studio Joe Velluto è uno studio di progettazione nato dalla collaborazione tra Andrea Maragno e Sonia Tasca che si pone l'obiettivo di generare un impatto positivo sulla società attraverso un approccio progettuale rivolto alla ricerca, alla sperimentazione e al dibattito, con un'inclinazione al senso, alla consapevolezza e al bene comune.

[5] Lo Studio Forma Fantasma, fondato dal duo di designer italiani Andrea Trimarchi e Simone Farresin, attraverso indagini sperimentali su materiali, esplora temi come il rapporto tra tradizione e cultura locale, approccio critico alla sostenibilità e significato degli oggetti come canale culturale. Riconoscendo il ruolo del progettista come ponte tra artigianato, industria, oggetto e utente, lo studio mira a creare collegamenti tra pratiche basate sulla ricerca e un'industria più ampia.

References

> Croci, V. (2018). *Quando il design è sopravvivenza umana.* Domusweb (Disponibile da https://www.domusweb.it/it/speciali/innovation/2018/quando-il-design--sopravvivenza-umana.html)
> Crutzen, P.J., (2006), The "anthropocene". In *Earth system science in the Anthropocene.* DE: Springer
> De Fusco, R., (1985), *Storia del design*, IT: Laterza
> Di Lucchio, L., Giambattista, A. (2018). *Design & Challenges, Riflessioni sulle sfide contemporanee del Design.* Barcelona: LISt Lab
> Imbesi, L., (2010), Quando l'utile incontra il futile, in *DIID Disegno Industriale Industrial Design*, vol. 46/47 Design Useful&Futile, IT: Rdesignpress.
> Kolbert, E., (2014), *The Sixth Extinction: An Unnatural History*, U.S.A.: Holt.
> Levi, P., (1982), *Se non ora, quando?*, IT: Einaudi
> Marseglia, M., (2018), *Progetto, Sostenibilità, Complessità. Metodi e Strumenti per la progettazione di prodotti e servizi.* Firenze: DIDA
> Meschiari, M., (2019), *La grande estinzione. Immaginare ai tempi del collasso*. IT: Armillaria.
> Papanek, V., Fuller R.B., (1972), *Design for the real world.* UK: Thames and Hudson.
> Thackara, J., (2006), *In the bubble: Designing in a complex world.* U.S.A.: MIT Press.
> Mari, E., (2002), *Autoprogettazione?.* IT: Corraini.

Pubblicato da
LISt Lab
info@listlab.eu
listlab.eu

Direzione Artistica e Produzione
Blacklist Creative, BCN
blacklist-creative.com

Stampato e rilegato
in Unione europea
2020

Tutti i diritti riservati
© dell'edizione LISt Lab
© dei testi gli autori
© delle immagini gli autori

Vietata qualsiasi forma di riproduzione totale o parziale di questo libro con qualsiasi mezzo, senza il permesso dell'autore e dell'editore.

Vendita, Marketing e Distribuzione
distribution@listlab.eu
listlab.eu/en/distribuzione/

LISt Lab è un Laboratorio editoriale, con sedi in Europa, che lavora intorno ai temi della contemporaneità. LISt Lab ricerca, propone, elabora, promuove, produce, LISt Lab mette in rete e non solo pubblica.

LISt Lab editoriale è una società sensibile ai temi del rispetto ambientale-ecologico. Le carte, gli inchiostri, le colle, le lavorazioni in genere, sono il più possibile derivanti da filiere corte e attente al contenimento dell'inquinamento. Le tirature dei libri e riviste sono costruite sul giusto consumo di mercato, senza sprechi ed esuberi da macero. LISt Lab tende in tal senso alla responsabilizzazione di autori e mercato e ad una nuova cultura editoriale costruita sulla gestione intelligente delle risorse.