

MD Journal  
[14] 2022



# DESIGN FOR SURVIVAL

MEDIA MD



DESIGN FOR SURVIVAL

Editoriale

**Lucia Pietroni, Davide Turrini**

*Issue editors*

Essays

Erminia Attaianese, Vincenzo Paolo Bagnato,  
Fabio Ballerini, Massimo Brignoni,  
Francesco Cantini, Ivo Caruso,  
Massimiliano Cason Villa,  
Niccolò Colafemmina, Davide Crippa,  
Chiara De Angelis, Barbara Di Prete,  
Alessandro Di Stefano, Annalisa Dominoni,  
Andrea Facchetti, Raffaella Fagnoni,  
Daniele Galloppo, Giuseppe Lotti,  
Eleonora Lupo, Marco Mancini,  
Anuhya Mandava, Marco Manfra,  
Jacopo Mascitti, Federico O. Oppedisano,  
Davide Paciotti, Lucia Pietroni,  
Gabriele Pontillo, Lucia Ratti,  
Agnese Rebaglio, Alessio Tanzini,  
Davide Turrini, Margherita Vacca,  
Riccardo Varini

# MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 14, Dicembre 2022 Anno VI

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella, Veronica Dal Buono, Dario Scodeller

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Alessandro Ippoliti, Hans Kollhoff, Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone, Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris, Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey, Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni, Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi, Valeria Bucchetti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna, Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto, Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Carla Langella, Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Patrizia Mello, Giuseppe Mincolelli, Kelly M. Murdoch-Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza, Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellin, Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasquèz, Alessandro Vicari, Theo Zaffagnini, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Annalisa Di Roma, Graziana Florio  
Fabrizio Galli, Monica Pastore, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD  
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara  
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara  
[www.materialdesign.it](http://www.materialdesign.it)

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-17-2 [print]



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

## DESIGN FOR SURVIVAL

- 6 Editoriale  
Design for survival  
Lucia Pietroni, Davide Turrini
- Essays
- 12 Design in allerta  
Raffaella Fagnoni
- 24 *Dome culture*, olismo hippie e accesso agli strumenti  
Andrea Facchetti
- 36 Design riparativo  
Riccardo Varini, Massimo Brignoni
- 50 Produzione leggera e responsabile  
Marco Manfra, Niccolò Colafemmina
- 62 Mutual design  
Giuseppe Lotti, Margherita Vacca, Francesco Cantini,  
Alessio Tanzini, Fabio Ballerini
- 72 Prepararsi ora!  
Maria Antonietta Sbordone, Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- 84 La sopravvivenza durante l'emergenza  
Chiara De Angelis
- 96 Il design per i senza fissa dimora  
Vincenzo Paolo Bagnato
- 108 Un approccio sistemico al design per la sopravvivenza  
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo,  
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano
- 122 Emergency frame  
Erminia Attaianese, Ivo Caruso, Anuhya Mandava
- 138 SMOX®: "Healthcare Smart Box"  
Gabriele Pontillo
- 150 Dalla sopravvivenza al comfort nello Spazio  
Annalisa Dominoni
- 162 Per un "patrimonio culturale di prossimità"  
Eleonora Lupo
- 176 La salvaguardia delle opere d'arte in emergenza  
Marco Mancini, Davide Turrini
- 198 L'exhibit design verso una transizione ecologica  
Davide Crippa, Barbara Di Prete, Agnese Rebaglio,  
Lucia Ratti, Massimiliano Cason Villa
- 210 Le immagini nell'apofenia delle teorie cospirative  
Federico O. Oppedisano



In copertina  
La Valvola Charlotte,  
di Isinnova

# Design in allerta

**Raffaella Fagnoni** Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del progetto  
[raffaella.fagnoni@iuav.it](mailto:raffaella.fagnoni@iuav.it)

Siamo in allerta. Oppressi dal disastro ecologico e dal disagio sociale. La straordinarietà degli eventi sfuma ormai nella quotidianità del vivere. In allerta è la disciplina stessa del design: il mondo del capitalismo industriale è una giostra che gira troppo veloce per rimanerci sopra. Deboli segnali provenienti da progetti sperimentali, ricerche e studi aprono strade per un cambio di rotta, si adoperano per la cura, l'inclusione, l'ambiente: con materiali di scarto, intelligenze artificiali, sistemi prodotto-servizio si affacciano sui campi di un design della e per la sopravvivenza. Una moltitudine di micro-azioni che forma una galassia, tanto estesa quanto ancora sconosciuta, traccia i percorsi su cui re-agire, adottando il potenziale trasformativo suggerito dal compost, utilizzato come metafora concettuale.

*Compost, Design per la sopravvivenza, Intra-azione, Ipercontestuale, Transizione ecologica*

We are on alert. Oppressed by ecological disaster and social unease. The extraordinariness of events nowadays merges with the everydayness of living. On alert is the discipline of Design itself: the world of industrial capitalism is a merry-go-round spinning so fast that it is impossible to stay on it. Faint signals from experimental projects, research, and studies open paths for a change, taking care of things, people, and the environment: with waste materials, artificial intelligence, and product-service systems are appearing in the Design of and for survival. Many micro-actions forming a galaxy, as extensive as it is still unknown, trace the paths on which to (re)act, adopting the transformative potential suggested by the compost, used as a conceptual metaphor.

*Compost, Design for survival, Hypercontextual, Ecological transition, Intra-action*

## Siamo in allerta

La crisi ambientale, con le inondazioni, la siccità, i terremoti, le trombe d'aria; la crisi energetica, con lo sbilanciamento del mercato e delle forniture; la crisi sociale, con la povertà crescente; la crisi del sistema della formazione, con l'inadeguatezza di strumenti e processi; la crisi della politica, con l'incapacità di avere visione e di indicare una rotta: siamo in allerta. La condizione di sopravvivenza è intrisa nella quotidianità, la natura prorompe nelle vicende di ogni giorno, trasformando le prospettive e i mezzi necessari per affrontarle (Haraway, 2016, p. 65).

Eppure eravamo stati avvisati nel 1972, quando fu pubblicato il rapporto del MIT e del Club di Roma "I limiti dello sviluppo" [1]. Fu un annuncio precoce che dimostrava come il modello industriale del dopoguerra, basato sull'idea di uno sviluppo indefinito, si sarebbe prima o poi scontrato con la realtà di un mondo finito. Riuscire a capire e adattarsi a quei limiti sarebbe stata la più straordinaria delle innovazioni.

Lo stato di allerta impone l'urgenza di ricollegarsi a quei limiti, in particolare per il design. La disciplina del "dare forma" non può esimersi dal confronto con l'arte di vivere in un pianeta danneggiato [2] seguendo le anticipazioni di pionieri come Victor Papanek, Tomas Maldonado, Yona Friedman, fra design, ecologia e sviluppo sociale. Da allora, la cultura e la pratica del design si sono evolute ridisegnando gli oggetti per rispondere almeno in parte alle esigenze di sostenibilità e circolarità; si sono smaterializzate, passando dai prodotti ai servizi; hanno esteso i propri confini cercando di influire sul comportamento delle persone e sui problemi complessi. Sono segnali ancora deboli, i cui risultati si vedranno solo creando una discontinuità con quanto fatto in precedenza e intervenendo sulle relazioni all'interno di contesti locali.

Immaginare e costruire alternative è sempre più difficile, nonostante lo sviluppo delle capacità progettuali abbia raggiunto livelli tali da consentire di dare forma a scenari avveniristici basati sulle tecnologie e le intelligenze artificiali, forzando i confini del possibile.

Nel suo *The Imaginary Crisis*, Mulgan (2020) spiega come sia possibile far fronte alle situazioni di emergenza in cui ci troviamo solo adattandosi alle condizioni di vita con riforme radicali. Il terreno più fertile per riattivare la capacità collettiva di reindirizzare il pensiero si alimenta con l'immaginazione dialettica fra speculazioni sul futuro ed esperimenti pre-figurativi in contesti reali. Questa direzione potrebbe guidare il sistema della formazione nel soverchiare il modo di vivere «defuturante» (Tony Fry, 2020) che sta portando via il futuro a noi stessi e

agli altri non umani. Le questioni epocali che affliggono il nostro tempo, come il riscaldamento globale, il capitalismo, o l'insieme delle scorie radioattive, gli *iperoggetti* [3] (Morton, 2013), sono entità enormi e drammatiche allo stesso tempo, ci costringono a un'intimità con gli altri (tutti ne sono colpiti) e con il futuro (sono massicciamente distribuiti nel tempo). L'ecologia riguarda non solo ciò che è minacciato e da salvaguardare, ma anche ciò che lo sviluppo ha creato materialmente, socialmente e culturalmente. La sua attenzione si sposta dalla salvezza della terra, del pianeta, della vita, alla produzione delle condizioni di sostegno (Fry, 2020, p. 7). Per affrontare la sopravvivenza nella crisi climatica non ci resta che accogliere la complessità e anche l'orrore della natura con le sue catastrofi, convivervi e trasformarsi insieme nella Dark Ecology (Morton, 2018).

Vent'anni dopo l'uscita del saggio *Cradle to Cradle* l'appello di Braungart e McDonough (2002) rimane un punto di riferimento discusso e citato, ma ancora irraggiungibile. Il mondo che ha dato vita al design si è trasformato radicalmente. In *Design After Capitalism* Matthew Witzinsky descrive le tempistiche storiche verosimilmente sincrone del capitalismo e della distruzione ecologica, dimostrando l'impossibilità di liquidarle come coincidenze (Witzinsky, 2022, p. 116), e attribuisce al design, coinvolto in ogni ambito dell'attività produttiva umana, il compito di ripensare e creare collettivamente modi alternativi [4] di stare al mondo, più giusti, equi, postcapitalisti. Lo stesso appello è proposto da Bruno Latour, nel suo saggio *Dove sono? Lezioni di filosofia di un pianeta che cambia* (Latour, 2021) che testimonia lo spaesamento e la necessità di ritrovare il senso di una relazione, in un pianeta lacerato dalle emergenze e dalle catastrofi, ribadendo che vivere significa mantenere le condizioni di abitabilità *con* la Terra, piuttosto che *sulla* Terra, includendo in questo modo sia gli agenti che gli effetti delle loro azioni. Nonostante il capitalismo abbia colonizzato il nostro immaginario al punto da rendere assai difficile proporre alternative, consapevoli che non è possibile ricominciare da zero, possiamo solo immaginare pratiche di trasformazione nella convivenza "with the trouble" (Haraway, 2016), quindi restando nella turbolenza, nello stato di criticità, nella confusione e nel disordine. Piuttosto che trovare soluzioni al *problema* si tratta di confrontarsi con *ciò che si pone davanti* e deve essere affrontato nella sopravvivenza. Restare in vita prende il senso del con-divenire, accettando di divenire altro, in un eterogeneo assemblaggio multilivello.

### **Il concetto di compost come modello di pensiero [5] e strategia**

Lo stato di allerta induce trasformazioni rispetto al normale svolgimento delle cose, è una condizione in cui qualsiasi processo risulta difficoltoso da portare avanti. Ogni attività o procedura si intreccia e si intralcia con le altre, ogni iniziativa risente dello stato di non equilibrio in cui si svolge. Le azioni intraprese si trovano soggette a deviazioni di percorso, costrette a modificarsi e adattarsi a quello che accade intorno. È una sorta di intra-azione, «un campo di forze in cui *l'agency*, la capacità di agire, non è mai riconducibile a un solo individuo o soggetto, ma alle relazioni intime e co-dipendenti fra diversi agenti inseparabili» (Ferrante, 2022, p.9) esattamente come accade nel compost, dove un misto di materie organiche si trasforma in qualcosa di diverso e fertile grazie all'apporto sincrono di ciascun elemento di scarto, attraverso una fitta trama di relazioni. Questa metamorfosi che avviene nel processo di compostaggio è assimilabile alle dinamiche processuali e performative del fare in comune. È anche il modello di ciò che accade nello stato di allerta, nelle emergenze.

Antonia Ferrante nel suo saggio *Cosa può un compost. Fare con le ecologie femministe e queer* (2022) porta avanti le riflessioni di Donna Haraway (2016) introducendo l'analogia fra il processo del compost e un modello di pensiero critico in cui i diversi saperi devono convivere in una ecologia di relazioni e di pratiche. Nel compost il lavoro non è espresso dalla messa in valore degli scarti ma dalla costruzione di una infrastruttura che attiva il potenziale del fare comune, cambiando di senso alle gerarchie, alle priorità, cambiando di senso ai valori della vita. Si genera così un modello di pensiero che permette di procedere come "i vermi nella compostiera" (Ferrante, 2022, p.93) interagendo con la sedimentazione di linguaggi diversi, elaborando materiali, rompendo alcuni paradigmi del procedere accademico, innescando processi di intra-azione fra teorico e performativo, fra accademia e attivismo, per discipline che possono dirsi "in stato di fermentazione".

La metafora proposta dal modello del compost suggerisce un riorientamento delle pratiche progettuali articolato secondo tre possibili direzioni:

- *re-agire altrimenti* (dal basso oltre che dall'alto)
- *re-agire comune* (in reti e comunità)
- *re-agire ipercontestuale* (all'interno di un determinato contesto)

### re-agire altrimenti

L'insieme di oggetti, esperienze, artefatti, servizi, progettati per la nostra quotidianità conferisce forma al nostro modo di vivere. Possiamo immaginare uno scenario alternativo per il design, inteso sia come disciplina che come insieme di pratiche professionali interconnesse? Queste ed altre questioni affrontate da Wizinsky (2022) sono in realtà portate avanti in diversi contesti, dalle esperienze circolari di produzione di materiali locali fino agli arredi coltivati e prodotti da Alice e Gavin Munro con il progetto Full Grown [6] avviato in UK quasi vent'anni fa. I loro tentativi sperimentali di progettazione agricola modellano le piante facendole crescere direttamente come prodotti d'arredo attraverso «una stampa 3D organica che utilizza aria, suolo e sole come materiali di partenza» [7] riducendo consumi e inquinamento, testando modelli di proprietà e di produzione collettiva.

Nel corso della storia vari movimenti o progettisti si sono cimentati con proposte alternative al sistema capitalistico. Ne sono testimonianza il movimento britannico Arts and Crafts del XIX secolo, e Enzo Mari con *Autoprogettazione* del 1974. Recentemente, con la diffusione delle tecnologie di manifattura additiva, si sono sviluppate sperimentazioni in varie parti del mondo che creano processi per trasformare scarti di materiali industriali in nuovi prodotti originati dal basso come, ad esempio, Precious Plastic [8], attività avviata come progetto di tesi a Eindhoven nel 2012 e oggi con oltre duecento gruppi attivi sparsi nel mondo, tracciati attraverso una piattaforma che ha creato una comunità di riciclatori in crescita. Il movimento globale di creatori e innovatori che “hackerano” i materiali così come è stato fatto con i software e l'hardware open source [9] opera anche nel settore dei tessili, sfruttando materiali prodotti biologicamente che possono essere reperiti, coltivati e raccolti localmente in rottura radicale con il modello lineare, ecologicamente disastroso, della produzione di tessuti e indumenti all'interno delle catene globalizzate. Il brand Tabinotabi di Venezia [10] produce tessuto ricavato da un'alga incorporata in una fibra di cellulosa naturale, adottando un processo selettivo che raccoglie soltanto la parte di alga in grado di rigenerarsi, e sviluppato a circuito chiuso, senza rilascio di rifiuti chimici. Andando oltre il sistema della monocoltura, il progetto Syntropia Re-FREAM [11] combina la fabbricazione 3D con l'agronomia sperimentando la produzione circolare dal seme alla produzione di scarpe. L'obiettivo di questo progetto è studiare come una transizione ecologica dei sistemi agricoli da cui provengono le biomasse utilizzate per la fabbricazione di biomateriali possa in-

fluenzare un ripensamento di filiera, e allo stesso tempo come le nuove filiere che producono biomateriali possano influenzare la progettazione di sistemi agro ecologici. Sempre nel settore tessile, attraverso l'impiego di materiali di origine naturale o rigenerati da tessuti pre e post consumo molte aziende lavorano per l'eliminazione di sostanze tossiche e inquinanti dai tessuti. In particolare in Italia si è molto diffuso l'utilizzo della certificazione *de-toxè* [12]. I designer si trovano coinvolti in questi processi per ripensare prodotti e collezioni, o progettando servizi per abilitare su grande scala la vendita di capi e accessori upcycled (De Biase, 2022, p.107).

Un altro esempio dell'*agire altrimenti* attraverso il progetto di servizi di sharing/noleggio è quello della startup *Non Si Butta Via Niente*, nata dal programma d'incubazione “Innovamusei” di Cariplo Factory, per rimettere in circolo allestimenti e giacenze accumulate nei magazzini di strutture museali [13]. Attraversando diversi ambiti, molte di queste pratiche che sperimentano direzioni di un fare alternativo, nascono come forme ibride di organizzazione sociale fra designer produttori e utenti che forniscono ispirazione sui modi in cui si può progettare al di là delle logiche capitalistiche. Il potenziale dell'attività generata da queste azioni è una galassia tanto estesa quanto ancora inesplorata. *L'agire altrimenti* intende quindi valorizzare quell'approccio che si discosta dal lavoro tradizionale del designer progettista di novità più avanzate delle precedenti, che si distingue dall'innovazione di soluzione (Verganti, 2017) e anche dall'innovazione di significato (Krippendorf, 2005; Verganti, 2017; Cautela, Rampino, 2019). È un approccio che conferisce un valore altro, non sempre quantificabile e più viscerale, ma che antepone il sistema e l'ambiente nel rispetto dei limiti imposti dal contesto, all'interno di una trasformazione collettiva, come quella che avviene in un compost.

### re-agire comune (reti e comunità)

Progettare è scegliere, e la scelta giusta è quella che contribuisce a migliorare le relazioni tra le persone, quella che fa bene a tutti (De Biase, 2022, p.213). La sopravvivenza spinge verso la ricerca pratica e teorica di alternative ai modelli di sviluppo dominanti, passando attraverso la valorizzazione delle forme endogene di economia e di democrazia partecipativa, di cui parlavano già Edgar Morin (2012), Richard Sennett (2012) o Tim Jackson (2011) evidenziando l'importanza del saper fare per rivalutare le economie informali e a piccola scala. La diffusione di modelli di convivenza focalizzati su sistemi economici più sostenibili, sia sotto l'aspetto ambientale che sociale,

implica maggior consapevolezza e senso civico, un *agire comune* inteso come la volontà di lavorare anteponendo gli interessi collettivi ai propri. Si riconosce nelle azioni di una rete plurale di piccoli gruppi, brand, startup che si attivano per fare impresa di comunità, rivitalizzano spazi dismessi, condividere conoscenza e beni, disegnare filiere corte e circuiti solidali in tutti i campi, dai processi di riuso dei rifiuti alle attività di inclusione, progettando servizi, dagli orti condivisi ai coworking, dal risparmio energetico alla mobilità alternativa. Sono azioni che ruotano intorno all'innovazione sociale, ovvero il novero di idee, prodotti, servizi, sistemi che soddisfano contemporaneamente i bisogni sociali in modo più efficace rispetto alle alternative, creando nuove relazioni (Murray, Caulier Grice, Mulgan, 2010). Il fatto di aver strutturato e classificato l'innovazione sociale inserita in un sistema che coinvolge anche il design permette di introdurre le competenze del progettista come esperto a servizio di una comunità (Manzini, 2015) che non insegue l'originalità dell'idea ma la sua bontà e l'efficacia, il senso di responsabilità sociale e ambientale, con umiltà. Richiamando il concetto di *humus*, vicino alla terra, l'umiltà, più che un atteggiamento passivo, è una postura di ricerca di profondo e attivo realismo. (De Biase, 2022, p.98-99).

#### **re-agire ipercontestuale**

L'*agire ipercontestuale* presuppone il restringimento dei circuiti materiali, uno spazio geografico definito, il radicamento territoriale, la circolarità dei processi legati alla produzione e al mercato dei prodotti, la dimensione locale con la vicinanza nelle relazioni umane. Sono condizioni indispensabili per creare un senso di comune appartenenza e di solidarietà (Cacciari, 2016, Manzini, 2021) e contribuiscono al riposizionamento della cultura progettuale ripensando il rapporto fra design, produzione e crisi ambientale. Accanto all'interesse rivolto al consumatore si colloca quello per l'infrastruttura, il sistema, il contesto. Il progetto ipercontestuale integra la relazione cose-persone-luoghi con il tempo, crea un rapporto con le tracce e con le tradizioni presenti nel luogo. Fa riferimento al concetto di *iperspazio* [14], che, nel linguaggio matematico, aggiunge alle tre dimensioni dello spazio fisico la quarta relativa al rapporto con il tempo. Il progetto ipercontestuale alimenta la possibilità di immaginare soluzioni partendo da ciò che c'è, da ciò che è prossimo. Il periodo di pandemia degli ultimi due anni ha accelerato trasformazioni da cui non possiamo più prescindere. La transizione ecologica e digitale di cui si parla nei documenti e nei programmi ministeriali oltre che nella

letteratura accademica, vede un ruolo chiave dei progettisti impegnati sul fronte dei prodotti-servizi e della servitizzazione, anche per prendersi cura delle situazioni fragili nelle economie e culture locali. Il cambio di rotta proposto dall'*agire ipercontestuale* consiste nel ripensare, riposizionare e praticare le attività del design all'interno di contesti specifici, come atti endogeni (Cardini, 2022) con dinamiche dal basso, come specie autoctone, piuttosto che come elementi esogeni impiantati in sistemi esistenti ad alto rischio di rigetto.

In una relazione strettamente locale, ipercontestuale, l'interdipendenza fra persone, risorse, spazi, oggetti, passato e futuro ritrova una sintonia. Se prevalentemente le relazioni che hanno guidato pratiche e teorie del design sono state governate con il criterio degli "esperti" dall'alto, dominando i processi della produzione di massa e gli eccessi del consumismo, una corrente di pratiche locali si sta facendo largo. Molte delle innovazioni guidate dal pensiero sostenibile affermatesi negli ultimi anni sono emerse grazie alla creatività di gruppi auto-organizzati o singoli cittadini.

Nell'*agire ipercontestuale* queste azioni si innestano sui frammenti, sui grumi, sui resti, sulle tracce che compongono la storia individuale e collettiva, riallacciandone le trame con i riti e le tradizioni che danno senso all'esistenza. Il design lavora con il passato, lo utilizza per innovare e rinnovarsi, in particolare modo nelle situazioni locali, nei progetti che nascono in un contesto definito di cui esplorano le storie: sono quelle tracce che a loro volta diventano occasione per fare innovazione, in un rapporto circolare del passato con il futuro.

Il progetto ipercontestuale abbraccia il luogo in cui agisce include il legame tra passato e presente, tra ciò che è possibile fare e i resti di quanto è stato fatto, fra un futuro probabile e un passato immutabile. Attraverso questa relazione innesca un rapporto ciclico, a spirale, che ritorna progressivamente sulle azioni e sulle situazioni con modi e forme modellati dal tempo e dalle attitudini.

#### **Conclusioni**

Sebbene le condizioni che hanno inquadrato l'ambito del design siano cambiate in maniera significativa, i segnali provenienti da progetti sperimentali che si adoperano per la cura, l'inclusione, l'ambiente, aprono strade per un cambio di rotta. Le questioni ambientali, le emergenze sociali e culturali, richiedono un'attitudine e una dedizione ad agire con empatia e con umiltà, con senso civico, prendendosi cura di quel che abbiamo da salvaguardare. Il valore economico e semiotico dei prodotti e l'idea che



un buon design debba durare per sempre sono due dei pilastri del nostro passato del design. Se prima le cose avevano valore perché pochi potevano possederle; se i processi dall'alto (top-down) hanno alimentato un design elitario, guidato dalle teorie moderniste che credevano nella perfezione di progetti studiati a tavolino da consegnare e far godere a beneficiari passivi; se le pratiche progettuali hanno rincorso la novità formale e tecnologica, schiacciando e mettendo in secondo piano le montagne di rifiuti e di scarti, oggi le catastrofi e le emergenze impongono azioni di riparazione necessarie per la sopravvivenza.

Un ripensamento sugli aspetti pratici e teorici del design può alimentarsi adottando il modello del compost come dinamica processuale e performativa che attiva il potenziale del fare in comune, cambiando di senso alle gerarchie e alle priorità, ad alcuni valori della vita. Un ripensamento che investe anche il sistema della formazione, innescando la rottura di alcuni paradigmi del sapere, e che presuppone la combinazione del fare accademico con l'attivismo.

Compito della formazione è far crescere la consapevolezza civica, e orientare il progetto promuovendo l'*agire ipercontestuale*, circoscritto fisicamente e geograficamente e innestato sulle tracce e i resti del suo vissuto; promuovendo l'*agire comune*, facendo rete e attivandosi in comunità; promuovendo l'*agire altrimenti*, non alla ricerca smodata della novità, ma antepoendo l'interesse comune all'interesse personale. In questo modo il design si trova ad affrontare la sopravvivenza, intesa come processo trasformativo, recuperando saperi ancestrali e pratiche comunitarie per trasformarsi insieme, riproponendo il modello concettuale di ciò che accade agli scarti nel compost.

Le cose hanno più valore quando solo pochi possono possederle. Oggi ciò che è più difficile avere è ciò che dobbiamo salvare, come una stella alpina che cresce in un luogo impervio, raggiungibile solo con fatica. In questo scenario gli artefatti, soprattutto quelli cui si delega il compito di contribuire alla costruzione dell'identità, saranno definiti sempre meno da una funzione o da un valore, sia esso estetico o economico, per acquisire invece una efficacia morale. Non si tratta di un ritorno al passato, ma di procedere avanti salendo in un percorso a spirale, per ripercorrerne tratti ad un livello più alto, riponendo fiducia nella soluzione a forza di piccoli atti, piccoli gesti di guarigione.

#### NOTE

[1] Il Rapporto sui limiti dello sviluppo (dal libro *The Limits to Growth*. I limiti dello sviluppo), commissionato al MIT dal Club di Roma, fu pubblicato nel 1972 da Donella Meadows, Dennis Meadows, Jørgen Randers e William W. Behrens III. <https://www.clubofrome.org/publication/the-limits-to-growth/> [ottobre 2022]

[2] "Anthropocene: Ars of Living on a Damaged Planet" è il titolo di una conferenza presso University of California Santa Cruz, 2014, i cui atti costituiscono una raccolta di saggi, con scritti di Anna Tsing, Donna Haraway, Heather Swanson, Elaine Gan, Nils Bubandt. Anna Tsing va alla ricerca di storie che raccontano altre storie, di relazioni che mettono in relazione altre relazioni: "i funghi matsutake ci parlano di come si sopravvive in maniera collaborativa nella confusione e nella contaminazione".

[3] Col termine «iperoggetti» Timothy Morton designa quelle entità di dimensione spaziale e temporale tale da incrinare l'idea stessa di «oggetto». L'esempio più attuale è il riscaldamento globale, che a sua volta costringe l'essere umano a prendere coscienza che «non c'è un fuori» e che la nostra esistenza si svolge di fatto all'interno di una continua serie di iperoggetti. <https://www.neroeditions.com/product/timothy-morton-iperoggetti/> [ottobre 2022]

[4] Mattew Wizinisky, MIT, nel suo saggio *Design after Capitalism*, 2022, oltre a ricostruire con analisi parallele lo scenario storico e critico del capitalismo e del design, offre alcuni esempi di modelli anticapitalisti, noncapitalisti e postcapitalisti di pratica progettuale.

[5] Nel suo saggio, *Cosa può un compost. Fare con le ecologie femministe e queer*, (2022) Antonia Anna Ferrante va oltre l'aspetto "romantico" del compost, molto utilizzato recentemente come potenziale termine-ombrello, al punto di diventare un termine di tendenza. L'autrice usa piuttosto il compost come modello di pensiero critico per interrogare l'etica della ricerca, considerando la vita stessa un brulicante compostaggio di alleanze e negoziazioni, in cui la vulnerabilità diventa ciò che permette di «ripensare il nostro ruolo negli ecosistemi fuori dalle gerarchie dell'umano» (p. 21) ricollegandosi alla posizione della Haraway, siamo *humusità* più che umanità (2016).

[6] <https://fullgrown.co.uk/> [ottobre 2022]

[7] Ibidem.

[8] <https://community.preciousplastic.com/map> [ottobre 2022]

[9] Sull'etica hacker cfr. Pekka Himanen, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age* (2001)

[10] <https://tabinotabi.com/>

[11] <https://re-fream.eu/pioneers/syntropia/> [ottobre 2022]

[12] <https://www.consortiodetox.it/> [ottobre 2022]

[13] <https://www.nonsibuttavianiente.it/> [ottobre 2022]

[14] <https://it.wikipedia.org/wiki/Iperspazio> [ottobre 2022]

## REFERENCES

- Maldonado Tomás, *La speranza progettuale*, Torino, Einaudi, **1970**, pp. 160.
- Papanek Victor, *Design for the Real World*, **1971** (tr. it. *Progettare per il mondo reale. Il design come è e come potrebbe essere*, Milano, Mondadori, 1973, pp. 352).
- Mari Enzo, *Proposta per un'auto progettazione*, Milano, Centro Duchamp, **1974**, pp. 32.
- Braungart Michael, McDonough, William, *Cradle to Cradle*, North Point Press, **2002**, pp. 193.
- Krippendorf Kirk, *The semantic turn: A new foundation for design*, New York, CRC Press, **2005**, pp. 368.
- Sennett Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 311).
- Jackson Tim, *Prosperity without Growth: Economics for a Finite Planet*, 2009 (trad. it. *Prosperità senza crescita*, Edizioni Ambiente, 2011, pp. 300).
- Murray Robin, Caulier Grice Joy, Mulgan Geoff, *The Open Book of Social Innovation: Ways to Design, Develop and Grow Social Innovations*, The Young Foundation, **2010**. <https://youngfoundation.org/wp-content/uploads/2012/10/The-Open-Book-of-Social-Innovation.pdf> [Ottobre 2022]
- Morin Edgar, *La Voie. Pour l'avenir de l'humanité*, **2011** (trad. it. *La via. Per l'avvenire dell'umanità*, Milano, Raffaello Cortina, 2012, pp. 297).
- Sennett Richard, *Together: The Rituals, Pleasures, and Politics of Cooperation*, **2012** (trad. it. *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano, 2012, pp. 336).
- Morton Timothy, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology After the End of the World*, University of Minnesota Press, **2013**, pp. 240.
- Manzini Ezio, *Design, When Everybody Design. An Introduction to Design for Social Innovation*, Cambridge (MA), MIT Press, **2015**, pp. 256.
- Tsing Anna, *The mushroom at the End of the World*, Princetown University Press, **2015**, p. 352.
- Cacciari Paolo, *101 piccole rivoluzioni. Storie di economia solida e buone pratiche dal basso*, Milano, Altraeconomia, **2016**, pp. 191.
- Haraway Donna, *Staying with e trouble, Making kin in the Chthulucene*, University of Chicago Press, **2016**, pp. 296.
- Verganti Roberto, *Overcrowded. Designing Meaningful Products in a World Awash with Ideas*, The MIT Press, Cambridge, MA, **2016**, pp. 264.
- Escobar Arturo, *Designs for the Pluriverse*, Durham, NC: Duke University Press, **2018**, pp. 312.
- Fagnoni Raffaella, "Practicescape. Orizzonti della pratica nella ricerca in design", p. 75-82 in *FRID 2017, Sul Metodo, sui metodi, esplorazioni per le identità del design*, Milano, Mimesis, **2018**, pp. 470.
- Morton Timothy, *Dark Ecology: For a Logic of Future Coexistence*, Columbia University Press, NY, **2018**, pp. 191.
- Bieling Tom *Design (&) Activism: Perspectives on Design as Activism and Activism as Design*. Mimesis International, **2019**, pp. 254.
- Fry Tony, *Defuturing. A new design philosophy*, London, Bloomsbury, **2020**, pp. 288.
- Mulgan Geoff, *The Imaginary Crisis*, **2020**. <https://www.geoffmulgan.com/post/social-imagination> [Ottobre 2022]
- Amaratullo Mariana, Bryan Boyer, Jennifer May, Andrew Shea, *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*, NewYork, Routledge, **2021**, pp. 418.
- Fagnoni Raffaella, "The Turn of Design Towards Common Good" pp. 1054-1071 in *Design as Common Good /Framing Design through Pluralism and Social Values, 2021 Conference Proceedings, 25-26 March 2021*, SUPSI, HSLU. <https://designascommongood.ch/> [Ottobre 2022]
- Latour Bruno, *Où suis-je? Leçons du confinement à l'usage des terrestres*, **2021** (trad. it. *Dove sono? Lezioni di filosofia di un pianeta che cambia*, Torino, Einaudi, 2022, pp. 184).
- Manzini Ezio, *Abitare la prossimità*, Egea, Milano, **2021**, pp. 176
- Cardini Paolo "Endogenesis", *Diid Disegno industriale industrial design*, n. 76, **2022** <https://doi.org/10.30682/diid7622a>
- De Biase Luca, *Eppur s'innova: Viaggio alla ricerca del modello italiano*, Roma, Luiss University Press, **2022**, pp. 208.
- Ferrante Antonia Anna, *Cosa può un compost. Fare con le ecologie femministe e queer*, Bologna, Luca Sossella, **2022**, pp. 126.
- Wizinsky Matthew, *Design After Capitalism: transforming design today for an equitable tomorrow*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, **2022**, pp. 352.

