I materiali vegetali si impiegavano principalmente come materie da intreccio nella fabbricazione di oggetti vari, quali, ad esempio: stuoie, zerbini ordinari, graticci e cannicci, panieri e canestri di ogni specie, oggetti da imballaggio (per frutta, legumi, pesce, ecc.), gerle, valigie e bauli da viaggio, mobili (in particolare, sedie e tavolini), cappelli. Alcune di questi materiali servivano anche alla fabbricazione di cordami grossolani, di spazzole, manici da ombrelli e bastoni da passeggio, di canne da pesca, di cannucce per pipe, di giocattoli, strumenti musicali, il loro impiego si estendeva come lettiera per il bestiame o anche per la fabbricazione della pasta da carta, ecc. ecc.

Una produzione ancora viva grazie alla presenza di antichi maestri che rappresentano, nella nostra cultura mediterranea, dei veri e propri monumenti viventi dai quali potremmo apprendere come riconoscere le piante da cui trarre le fibre, le loro caratteristiche peculiari e le tecniche tradizionali di lavorazione.

Soltanto così la tradizione, comunque necessaria per mantenere vivi gli antichi modelli da cui hanno origine la storia delle cose, può originare ed evolvere forme rinnovate; liberandole da quelle parti di stilemi che bloccano il processo economico di consumo e, nello stesso tempo, divenire garanzia della stessa antica e sapiente qualità. È un patrimonio che non possiamo permetterci di dilapidare o, ancora peggio, ignorare.

Ma esiste, oggi, lo spazio per una dimensione artigianale del progetto? Che significato si può dare al nuovo artigianato dei nostri giorni?

Il tema dell'artigianato può apparire in contrasto con un'idea radicale di modernità che vede nell'artigiano stesso il residuo di un passato superato dalle tecniche industriali, a loro volta superate dall'ondata di innovazioni emerse nel campo dell'elettronica e dell'informatica, trasformando profondamente l'organizzazione della produzione. Bisogna innanzi tutto osservare che la frattura tra industrializzazione e manualità non è stata mai totalmente consumata, almeno in Italia, dove per esempio il successo del *Made in Italy* è da attribuire alla felice intuizione di conciliare la qualità dell'esecuzione artigianale con i sistemi di produzione industriali.

Rispetto a un'idea del processo produttivo, basata sulla razionalizzazione e tipizzazione degli oggetti destinati alla produzione in serie, avente come unico obiettivo la concorrenza di mercato e il marketing, il prodotto fatto a mano ha la dimensione etica e la dignità derivanti dall'essere frutto di un lavoro fatto da molti, in opposizione alla tendenza attuale verso un lavoro fatto da pochi la cui unica interfaccia è lo schermo di un computer.

Un modello di design eco-compatibile

Oltre alla ricerca, più che ventennale, diverse esperienze di progettazione e didattica partecipata hanno confermato l'idea che il lavoro creativo ha ragione d'essere se collettivo, contribuendo all'avanzamento della posizione sociale dell'individuo stesso. Lo scenario che si associa a questa idea è quella del *design*

per la sostenibilità, una progettazione che miri più ai processi che ai prodotti: una questione cioè di collaborazione più che di strumenti e tecnologie.

Il parametro di riferimento per misurare il senso di un lavoro va ricercato in un'occupazione che sia creativa e che si opponga all'alienazione della ripetitività. Un'attività umana fondata sull'esperienza continua, alla ricerca dell'innovazione é quindi di un'attività creativa in perenne evoluzione.

Per specificare meglio il rapporto tra creatività e materialità è necessario sottolineare che per i creativi il lavoro manuale è un'attività che favorisce lo sviluppo dell'intero sistema percettivo dotato di quel processo conosciuto come *sinestesia*. I creativi pertanto sono così i soli operatori che lavorano con e sulla materia, nel senso artigianale del termine, e acquistano un ruolo determinante per la società. Da qui la necessità di una compensazione attraverso la produzione artigianale di oggetti che contribuiscano a far ritrovare la capacità di percezione/emozione dei materiali.

L'odierna società "dello spettacolo e dell'apparenza" è una società ibrida che ama sperimentare nuovi modelli di comportamento ambientale, ma desidera anche conservare, rievocare, ripercorrere antichi rituali. Oggi la modernità omologante ha lasciato il posto ad un paesaggio misto dove il moderno e l'antico non sono né in alternativa né in conflitto ma convivono come canali diversi mescolando i propri miti. Se quindi la società odierna è basata sulla coesistenza di opposti (alta tecnologia e oggetto primitivo, grande serie e pezzo unico, provvisorio e definitivo, oggetto di eccezione con oggetto di piccola serie fatto ad arte), si può prefigurare un percorso finalizzato ad incentivare l'incontro tra la cultura del progetto e la produzione artigianale, legata alle tradizioni e alle risorse di alcuni territori.

I progettisti dovrebbero impiegare il loro tempo, insieme agli altri, per favorire scambi tra persone differenti o tra differenti forme di sapere, incrementando la circolazione di informazioni all'interno della comunità.

In questo scenario il compito del designer non sarebbe quello di trovare risposte ma di stimolare il processo collettivo di innovazione del gruppo.

Questo modello porta a sviluppare un sistema diverso da quello proprio della cultura dominante, apparentemente varia, ma in realtà, portatrice di una singola ideologia - quella di guadagnare il massimo nel minor tempo possibile - legata soprattutto all'aspetto economico.

In tale modello, la cultura è rivolta a prestare attenzione a tutte quelle questioni come la salvaguardia dell'ambiente, l'uso corretto delle risorse, lo sviluppo dei territori, attraverso progetti innovativi eco-compatibili ed eco-sostenibili: una controcultura che privilegiando i valori civili ed etici raggiunga un livello di riflessione e di pratica decisamente superiore, rispondente ad una sensibilità storica sempre più vicina ai problemi del pianeta.

Il design eco-compatibile, è un approccio metodologico-progettuale innovativo: un insieme di strategie, metodi e strumenti che oltre a rispondere alle complesse esigenze dell'utente di riferimento, ha l'obbligo di promuovere lo sviluppo sostenibile in relazione ai tre grandi ambiti di riferimento: economico, ambientale, so-

ciale. In particolare la progettazione eco-compatibile è connotata da un rapporto con il contesto, tale da garantire condizioni di benessere con un ridotto consumo di risorse ambientali e un basso livello di inquinamento. L'obiettivo è, oggi, quello di diffondere l'approccio eco-compatibile e di integrarlo all'interno dell'iter progettuale ordinario, nelle diverse fasi progettuali e nelle diverse scale di grandezze.

Da queste esperienze possiamo asserire che i materiali derivati da fibre vegetali, siano essi prodotti artigianalmente che in modalità semi-industriali; possano essere una risorsa che oltre ad integrare, ove non a sostituire, con prestazioni uguali, se non migliori, altri materiali sintetici; possano anche concorrere alla salvaguardia dei tradizionali processi produttivi e delle maestranze ad essi dedicate e, quindi, delle identità locali di intere comunità. Ma per divenire una risorsa economica significativa e difenderne la permanenza è necessario innestare tale settore in un mercato aggiuntivo quale può essere quello del Turismo di qualità, responsabile ed interessato, come quello Relazionale ed Integrato.

Esperienze di progettazione e didattica partecipata

Alcuni eventi, ricerche e azioni formative, che si sono organizzati sul modello del design eco-compatibile e il successo che hanno riscosso, confermano l'attualità e l'importanza dei temi che si vogliono trattare e costituiscono la verifica sperimentatale di quanto affermato.

Il successo di questo evento ha richiamato l'attenzione dei media ed è stato preso a modello, sotto l'aspetto del processo progettuale, nel Forum Expert, tenuto ad Heraklion nel luglio 2007, del progetto Technet - Interreg III B – Archimed, condotto dall'Assessorato BB. CC. AA. ed E. P. della Regione Siciliana.

La crescente consapevolezza dell'importanza e dell'urgenza di saper programmare forme di sviluppo sostenibile nel rispetto delle limitate risorse ambientali e della salute umana ha prodotto un rapporto di collaborazione e l'attivazione workshop progettuali presso la Riserva Naturale Orientata dello Zingaro.

Il lavoro, programmato con Maria Luisa Conti, è stato quello di centrare il coordinamento didattico sull'ipotesi di sostenere una cultura d'impresa attraverso la formazione di nuove competenze capaci:

- di rinvenire, orientare e potenziare le risorse locali, individuate nelle fibre vegetali;
- di operare in forma integrata, tra le diverse scale del processo progettuale e produttivo, connettendo risorse materiali e immateriali con processi di valorizzazione e innovazione;
- di consentire l'identificazione e la definizione di nuovi sistemi territoriali per lo sviluppo locale sostenibile;
- di cercare nuove modalità d'integrazione delle realtà produttive locali attorno ad un progetto di sviluppo fondato sulla coltura, produzione e lavorazione delle fibre vegetali.

In quest'ottica progetto e contesto diventano inseparabili e i giovani designer sono stati indotti a svolgere la loro attività progettuale e auto-produttiva a stretto contatto e con la collaborazione dei maestri intrecciatori della Riserva Naturale Orientata dello Zingaro.

L'idea è quella di rivoluzionare l'approccio progettuale al mondo degli oggetti, ridando peso ai materiali poveri o locali, alla ricerca primigenia di un materiale arcaico, come nel nostro caso: la *curina* della palma nana *(Chamaerops humilis)*, l'olivastro *(Olea oleaster var. sylvestris)*, la canna *(Arundo donax)*, il giunco *(Juncus maritimus e Juncus acutus)*, la *'ddisa (Ampelodesmos mauritanicus)*, la ferula *(Fèrula communis)* etc.

Le ricerche sugli strumenti della cultura contadina e i laboratori sperimentali che stiamo portando avanti attraverso la didattica partecipata - volti a recuperare il lavoro manuale nella progettazione, con un nuovo rapporto fra lavoro intellettuale ed esecuzione e con la riproposta dell'artigianato e del mestiere - copre un ambito di lavoro più che ventennale, che affonda le sue coordinate di sviluppo nelle avanguardie radicali italiane di Superstudio e soprattutto dei Global Tools: libera scuola per lo sviluppo della creatività individuale.

Il chiodo fisso di queste avanguardie era quello di recuperare la creatività delle masse, il loro diritto ad esprimere e a realizzare il loro ambiente.

In Italia una nuova generazione di progettisti impegnati ad operare in maniera critica ma propositiva dentro la civiltà dei consumi portò avanti alcune questioni di fondo come: 1) il rinnovamento del linguaggio di fronte ad un mercato che stava rapidamente cambiando il proprio gusto; 2) la ricerca tipologica come risposta a nuovi comportamenti; 3) la capacità di sperimentare nuovi materiali e nuovi prodotti a forte figurazione. In Europa, giovani designer sperimentavano materiali riciclati, indagando nel contempo sistemi alternativi di progettazione, produzione e vendita.

Il dibattito sull'eco-design si fece più acceso a seguito della collaborazione internazionale tra governi, industrie e mondo accademico. Insieme al dibattito sullo sviluppo sostenibile si è fatto strada il concetto di progettazione di prodotto sostenibile, che in definitiva esprime il bisogno che i progettisti riconoscono non soltanto l'impatto ambientale del loro lavoro nel tempo, ma anche quello sociale ed etico.

Nel terzo millennio il riconoscimento dell'importanza di una "progettazione ambientalmente consapevole" dei prodotti industriali sta trovando sempre maggiore affermazione, sia a livello nazionale che internazionale, sia nel mondo imprenditoriale (l'impresa cosiddetta pro-attiva che riconosce nella variabile "ambiente" un fattore critico di successo ed un'importante leva competitiva), che inizia già ad esprimere una nuova e crescente domanda di operatori competenti.

L'attenzione nei confronti dell'ambiente e della storia socio-culturale di un territorio costituisce uno dei criteri principali nella progettazione.

L'uso eco-efficiente delle risorse ambientali, lo sviluppo di modelli di produzione e consumo sono fattori di competitività per lo sviluppo locale. Questa scelta progettuale nasce quindi, non solo per l'attenzione nei confronti delle politiche di

sostenibilità ambientale, ma anche dall'esigenza di rendere le attività e le iniziative di un territorio più adeguate ai livelli di competitività e complessità delle società attuali.

Questo percorso di ricerca è addirittura anticipativo rispetto ai progetti che l'Amministrazione regionale prevede di realizzare in Sicilia, nel periodo di programmazione 2007/2013 (PO FESR 2007-2013), tali progetti riguardano principalmente:

- azioni di marketing territoriale per la promozione di marchi d'area e la certificazione ambientale di organizzazioni ed imprese ricadenti in aree protette e in aree archeologiche;
- incentivi allo sviluppo imprenditoriale per la promozione di attività compatibili con i modelli di gestione e conservazione dei siti Rete Natura 2000, dei parchi e delle riserve;
- l'istituzione e il rafforzamento di adeguati Osservatori regionali sulla biodiversità per il contenimento dell'erosione genetica, la tutela e la conservazione delle risorse naturali;
- azioni mirate alla diffusione dei servizi culturali e turistici ed alla sensibilizzazione dei cittadini sul tema della fruizione turistica sostenibile.

Confortati dai risultati raggiunti con DESIGN ZINGARO: un'esperienza didattica partecipata, abbiamo continuato la ricerca occupandoci della progettazione di nuovi concept di prodotto.

Il corso di Design, packaging e merchandising, cogliendo appieno questa tendenza, si è proposto di utilizzare le fibre vegetali, reperibili all'interno della Riserva nell'intento:

- di valorizzare una politica di prevenzione attraverso la progettazione di packaging, che risulti migliorativa in termini di impatto ambientale;
- di promuovere un progetto di ricerca destinato all'identificazione, proposizione di "tratti culturali ed identitari" attraverso la prototipizzazione e la successiva realizzazione in serie di prodotti del merchandising.

Con l'obiettivo di diffondere e stimolare la cultura del design, elaborare progetti che reinterpretino costumi e funzioni legati al cibo, delineandone nuovi modelli di comportamento, nuovi rituali ed usi, abbinando ai materiali colori, forme, sapori e suggestioni; promuovere l'attività di invenzione, produzione e distribuzione di oggetti che interpretino il ruolo del R.N.O. dello Zingaro quale snodo tra tradizione e innovazione.

Il corso di Progettazione Ambientale ha invece focalizzato l'attenzione progettuale sugli accessori di moda, dove le fibre vegetali possono fornire prestazioni tecniche e formali a volte superiore a quelle fornite dai materiali e dagli oggetti prodotti con alte tecnologie.

Si può senz'altro asserire che l'applicazione delle fibre vegetali, in qualsiasi campo esse vengano impiegate, rispondono a pieno ai criteri di sostenibilità, compatibilità e tollerabilità alla base delle attuali scelte politiche ed economiche sulla salvaguardia ambientale e degli eco-sistemi che formano il nostro habitat.

I risultati oggettuali conseguiti, esposti nel Museo Naturalistico della R.N.O. dello Zingaro, ci ripagano dello sforzo sostenuto nel proporre e condurre un approccio di rifondazione per una cultura che sta perdendo il gusto della sperimentazione.