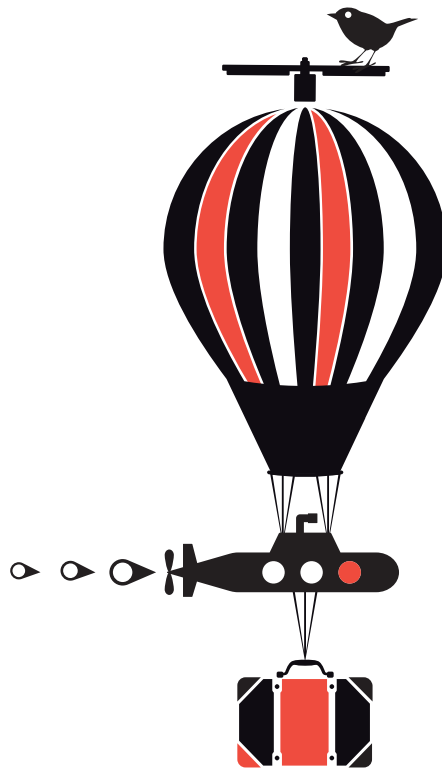




**diid**

disegno industriale > industrial design

# *travel design*



*book  
series*



# Index

p.5 › vincenzo cristallo › **Diario minimo del progetto diffuso nel viaggio** [Minimum diary of the project diffused in the trip]

## § [1] Thinking

p.12 › dario scodeller › **Design per il viaggio** [Design for voyages] p.18 › claudio germak › **Il viaggio quotidiano: da tempo perso a tempo utile** [Daily journeys: from a waste of time to time put to good use] p.24 › fabio tarzia › **L'idea del viaggio al tempo della globalizzazione. Archetipi, modelli e nuovi processi** [The concept of a 'voyage' in the age of globalisation: archetypes, models and new processes] p.30 › elisabetta benelli, laura giraldi › **Il viaggio nella forma del ricordo** [When a voyage takes the form of a memory] p.38 › lorenzo damiani › **Appunti di viaggio** [Travel notes]

## § [2] Making

p.58 › cecilia cecchini › **Esplorazioni spaziali: per viaggi estremi materiali estremi** [Space exploration: extreme materials for extreme voyages] p.64 › luca bradini › **Design On/Off Road** [On/Off-Road Design] p.70 › roberto liberti › **Travel design: dalle origini del viaggio ai "travelers" contemporanei** [Travel design: from the origins of travel to modern-day travellers] p.78 › seçil uğur yavuz › **Diventare un "nomade intelligente"** [Becoming the "smart nomad"] p.84 › mario ivan zignego › **Il viaggiare sociale attraverso l'innovazione** [Social travel through innovation]

## § [3] Overstep

p.106 › alessandro biamonti › **Nuvole in viaggio** [Drifting clouds] p.112 › marco bozzola › **Il design per il consumo del cibo tra origine e viaggio** [Design for food consumption: at its origins and 'on the go'] p.118 › fabrizio valpreda › **La meta senza il mezzo** [Destination without mean of transport] p.124 › sara dotto › **Hic sunt leones. Racconti di topografie parallele** [Hic sunt leones: tales of parallel topographies] p.130 › francesco e. guida › **Comunicare il viaggio: dalla guida al blog, dalla propaganda al branding** [Communicating a voyage: from guides to blogs, from propaganda to branding]

English text › p.149



› thinking images, p.45-55, making images, p.91-103, overstep images, p.137-147.



§

[3]

## Overstep

p.106 › alessandro biamonti › **Nuvole in viaggio**

*[Cinquantanove milioni di migranti nel mondo, con una permanenza media nei campi profughi di circa 12 anni: questi i numeri di un problema con cui negli ultimi anni siamo quotidianamente messi a confronto [...]*

p.112 › marco bozzola › **Il design per il consumo del cibo tra origine e viaggio** *[Il contributo propone una riflessione sul rapporto tra il consumo del cibo e gli spostamenti a cui i prodotti e gli utenti sono soggetti quotidianamente: dal "viaggio del cibo" al "cibo in viaggio" [...]*

p.118 › fabrizio valpreda › **La meta senza il mezzo** *[Il trasporto è una delle principali innovazioni della storia umana: personale, animale o tecnologico, ha prodotto effetti tali da renderne impossibile la rinuncia [...]*

p.124 › sara dotto › **Hic sunt leones. Racconti di topografie parallele** *[Il saggio intende indagare alcuni progetti della scena contemporanea capaci di proporre topografie parallele, ovvero letture e interpretazioni della città inattese e sovversive [...]*

p.130 › francesco e. guida › **Comunicare il viaggio: dalla guida al blog, dalla propaganda al branding** *[Per dirla con le parole di Giacomoarra il viaggio e il turismo sono comunicazione prima ancora che pratica. Negli ultimi due secoli i viaggiatori sono cambiati profondamente [...]*



› p.137-147.

alessandro biamonti

[\*]

## Nuvole in viaggio

59 milioni di migranti nel mondo, permanenze medie nei campi profughi di circa dodici anni. Questi i numeri di un problema con cui siamo quotidianamente messi a confronto: una crescente massa di persone in fuga da situazioni di pericolo. Confrontiamo la nostra professione, i nostri valori, i nostri capricci, con immagini gli esseri umani alla deriva, in cerca di un luogo dove vivere. Noi progettisti, o comunque esseri umani, che viviamo in nazioni più o meno sicure, più o meno stabili, e comunque molto diverse da quelle nazioni da dove la gente fugge per sopravvivere; noi oggi proprio con queste persone che fuggono dobbiamo, nel senso che “non ci possiamo esimere dal”, confrontarci. Una sfida che i designer hanno già assunto come obiettivo per lo sviluppo di attività sociali e nuove pratiche sostenibili legate alle varie tematiche dell'accoglienza per attivare nuove condizioni di crescita e confronto, dalle quali uscire tutti come esseri umani più ricchi, più forti, più sicuri.



#migrazione #design #innovazione sociale #esseriumani #accoglienza

[\*]

> Professore Associato presso il Politecnico di Milano, dove coordina le attività del team di ricerca Lab.I.R.Int (Laboratorio di Innovazione e Ricerca sugli Interni).

[overstep]

Il regista finlandese Kaurismaki è autore di un bellissimo film che racconta il viaggio, non fisico ma esistenziale, di una coppia, Ilona e Lauri, la cui vita è caratterizzata da una sequenza di sfortune. Ma alla fine, proprio alla fine, riescono invece a trovare un barlume di felicità e sicurezza che consente loro di fermarsi ed alzare lo sguardo. Il film si chiude con quello che vedono quando si fermano e guardano in alto: le nuvole portate dal vento, che lasciano spazio al cielo sereno. “Nuvole in viaggio” è infatti il titolo del film, ovvero eventi temporanei e passeggeri, come temporanee e passeggero sono sia le nostre esistenze che le vicende che incrociano.

Come le nuvole, l'essere umano è decisamente mobile. Non solo perché, come scriveva Francesco Maria Piave nel Rigoletto (seppure attribuendolo solo alle donne, ma erano altri tempi...) “muta d'accento e di pensiero”, ma anche perché a questa caratteristica si associa quella di avere, alle estremità inferiori, piedi su gambe e non radici.

La “mobilità” è per definizione la caratteristica di ciò che può essere mosso, spostato. L'essere umano può addirittura spostare sé stesso. Lo fanno anche altri esseri viventi, lo hanno sempre fatto, soprattutto attraverso due principali azioni, il nomadismo e la migrazione, che vengono spesso erroneamente confusi tra loro.

Il nomadismo, per definizione, è “l'abitudine di vita adottata da chi per vari motivi (personali, lavoro, etc.) cambia spesso dimora”. Dal punto di vista antropologico questo modo di vivere ha una storia antichissima: quella dei popoli cacciatori e pastori. Una storia che, da quando l'uomo ha abbandonato le grotte, è sempre stata supportata da materiali relativamente leggeri, da tecniche costruttive veloci e un po' fragili. Tecnologie sviluppate non per lasciare monumenti ai posteri, ma per proteggere le persone dalle diverse intemperie dell'oggi, per essere facilmente smontate, per essere sempre utili: da aperte per proteggere, da chiuse per farsi trasportare senza dare noia. I popoli nomadi sono ricchi di fascino, compreso quel fascino un po' misterioso del “diverso”. In effetti l'essere senza fissa dimora e muoversi seguendo le opportunità ha connotato, oltre che avventurosi cacciatori, anche briganti, banditi e tutti quanti vivessero fuori dalle regole... Un “vivere fuori” che non rappresentava solo una metafora, per secoli infatti, questi popoli sono stati chiusi “fuori le mura” da chi costruiva villaggi, città, monumenti, chiese e poi fabbriche. Ovvero dalla visione, decisamente maggioritaria o perlomeno più forte, che vedeva come un pericolo chi rifiutava le comunità stanziali.

Se il nomadismo è sempre stato considerato come uno stile di vita fuori dal sistema, da tenere



Ikea Foundation, Better Shelter, 2015. Esterno



Ikea Foundation, Better Shelter, 2015. Interno



Ikea Foundation, Better Shelter, 2015. Istruzioni di montaggio

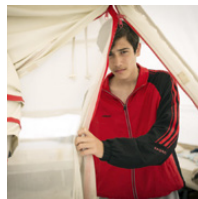
sotto controllo e del quale diffidare, la migrazione è un'altra questione. La migrazione, per le scienze sociali e l'antropologia, rappresenta uno spostamento, di una popolazione o di un gruppo, verso aree diverse da quelle di origine, alla ricerca di un luogo dove fissare la propria nuova dimora permanente. Se alle radici delle fatiche del nomadismo c'è comunque una volontà di non mettere radici, la migrazione è spesso scatenata da un motivo esterno, spesso grave, che mette in moto individui che avrebbero voluto starsene al loro posto, nella loro terra, con i loro amici, i loro affetti... ed invece si trovano ad attraversare terre o mari sconosciuti per raggiungere un luogo dove iniziare una nuova vita stabile.

Se questo non si realizza, ovvero se non vi è la possibilità di stabilire una nuova dimora, i migranti continueranno necessariamente il loro viaggio. Questo darà loro probabilmente l'aspetto di nomadi, con tutta la percezione negativa che ne consegue.

I migranti non sono banditi ma, se rifiutati e portati alla disperazione, possono diventarlo. Questo è il nocciolo di una più ampia questione con la quale siamo chiamati a confrontarci. Una questione che ha numeri impressionanti: i migranti sono nel mondo cinquantanove milioni e la permanenza media nei campi profughi è circa dodici anni. Questi i numeri di un problema con cui negli ultimi anni siamo infatti quotidianamente messi a confronto: una crescente massa di uomini e donne che scappano da situazioni dove vivere è impossibile per vari motivi. Confrontiamo quotidianamente la nostra professione, i nostri valori, il nostro pensiero, i nostri capricci, con immagini gli esseri umani alla deriva, in cerca di un luogo dove vivere. Che lo si voglia o meno, questo comporta inevitabilmente una ricaduta sui nostri sistemi, sulla nostra cultura, sulle nostre abitudini. Sulle nostre vite.

Il design, in quanto attività di progetto, ha sempre avuto nella storia l'obiettivo di analizzare criticamente e apportare migliorie ad una situazione. Questo è accaduto da quando l'uomo ha dovuto costruire le prime punte di pietra o tracciare i primi segni sulle pareti delle grotte, ben prima della famigerata Rivoluzione Industriale, perché la pratica del Design ha origini ben più antiche dell'industria, in quanto nasce con l'uomo, come sua abilità, e lo segue nella sua evoluzione sociale, tecnologica, culturale.

Oggi il design è, come l'uomo, una realtà sempre più complessa, sfaccettata, a volte anche con evidenti contraddizioni, ma che non può certo restare passivamente a guardare lo stato delle cose senza proporre soluzioni. Una disciplina ed una professione sempre più complessa, che si confronta con aspetti tecnici e materiali, ma anche, e sempre più, con gli aspetti intangibili



More Than Shelters,  
Domo, 2014.



legati a tematiche sociali. Noi progettisti, o comunque esseri umani, che viviamo in nazioni più o meno sicure, con economie più o meno stabili, e comunque molto diverse da quelle nazioni da dove la gente fugge per sopravvivere, noi oggi proprio con queste persone che fuggono dobbiamo, nel senso che "non ci possiamo esimere dal", confrontarci. Un confronto, una sfida, che i designer hanno già assunto come obiettivo per lo sviluppo di attività sociali e nuove pratiche sostenibili legate alle varie tematiche connesse all'accoglienza.

Un esempio è il lavoro svolto dall'equipe del Politecnico di Milano, sotto la guida della professoressa Anna Meroni, per il workshop "Migranti in Europa. Accogliere ed innovare". Nella fase analitica, il viaggio del migrante è stato studiato a fondo, nelle sue varie tappe, dalla iniziale fuga da una situazione di emergenza, fino alla possibile integrazione in un nuovo contesto sociale, esaminandone i bisogni e le necessità. Un lavoro analitico, necessario per poter proporre soluzioni progettuali, che ha evidenziato come la questione principale stia nella definizione di strumenti di tutela per gli attori coinvolti, in modo tutti possano partecipare con fiducia.

Un caso interessante di partecipazione è quanto successo a Bourj Al Shamali, una città che dal 1949 ospita migliaia di persone nelle sue case, negozi, ristoranti, strade che si sono sviluppate senza una visione urbana, senza alcuna programmazione in termini di organizzazione e sviluppo dello spazio e dei servizi. Si tratta infatti di un campo profughi palestinese in Libano e, formalmente non esiste. Non esiste una sua cartografia, se non riferita al perimetro della zona neutra che la contiene. Ora esiste un progetto affidato ad un palloncino rosso che, sorvolando la città attrezzato con una tecnologia ormai facilmente accessibile, la sta mappando.

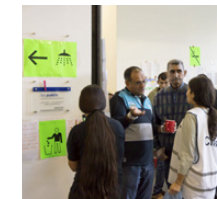
Il progetto di citizen science promosso da tre giovani, Amal Al Saeid, Mustapha Dakhul e Firas Ismail, oltre che dare dignità ad un luogo, è diventato un progetto collettivo che ha vede coinvolti i cittadini, sia in quanto finanziatori sia come fornitori di competenze, in un processo di trasformazione da soggetti passivi in attesa di aiuti, a soggetti attivi nella definizione della loro comunità.

La partecipazione attiva nella costruzione del proprio futuro, insieme allo sviluppo di autostima in un adeguato livello di dignità, è l'obiettivo di More Than Shelters. Un'impresa sociale tedesca che propone prodotti e progetti per migliorare le condizioni di vita dei rifugiati, aiutando le persone a trovare una propria autonomia personale.

Il riparo della propria esistenza è la forma più primitiva di protezione, e rappresenta una



Buero Bauer, First Aid Kit,  
Sistema informativo per rifugiati e ONG, 2015.

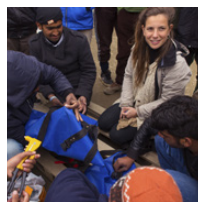


necessità ancestrale dell'essere umano, soprattutto in condizioni di emergenza o fragilità. Da sempre gli esseri umani si sono riparati costruendo gusci di rami, pelli, tessuti, o quanto la loro tecnologia potesse offrirgli. Oggi abbiamo a disposizione materiali e tecnologie in grado di assicurare prestazioni ottime. Materiali e tecnologie che ci consentono di rispondere in modo puntuale a particolari emergenze.

Interessante il lavoro dell'Ikea Foundation, che ha ideato una piccola casetta, come sistema abitativo alternativo alla comune tenda, che risulta facile da montare, trasportare e, soprattutto, facilmente auto-assemblabile. Un riparo modulare e resistente, che mette a frutto l'esperienza dell'azienda da decenni impegnata nello studio su come destrutturare gli arredi domestici per garantire agli utenti un efficace trasporto, così come un sicuro auto-montaggio a prova di inetto. Nella pragmatica visione dell'Ikea Foundation, un luogo sicuro può rappresentare la prima mossa per quello che viene definito il "cerchio della prosperità": un luogo sicuro da considerare "casa", adeguato supporto per la salute, un'educazione di qualità e un income economico per le famiglie, come fattori che possano alimentare una virtuosa crescita della qualità della vita.

Un particolare aspetto della qualità della vita quotidiana è al centro del progetto Reframe Refugees, selezionato per il brief "bringin refugees & host communities closer" della piattaforma What Design Can Do. Marie-Louise Diekema e Tim Olland si sono posti l'obiettivo di cambiare la percezione che dei rifugiati si ha dall'esterno. Solitamente queste persone vengono mostrate dai media nelle condizioni disperate in cui si trovano soprattutto all'arrivo. Reframe Refugees parte dalla considerazione che, nonostante le privazioni, il 90% dei rifugiati è in possesso di uno smartphone, con il quale, attraverso l'applicazione, possono mostrare al meglio chi sono, cosa sanno fare, accompagnando il tutto da informazioni.

Di fronte a questa emergenza (ed a questi progetti) l'odierna condizione di muovere corpi ed informazioni spesso al di là di burocratiche barriere geopolitiche, ci dovrebbe rendere anche più liberi di accogliere e ascoltare altre culture in viaggio. Attivare nuove condizioni di crescita e confronto, dalle quali uscire come esseri umani più ricchi, più forti, più sicuri, magari alzando gli occhi al cielo non per cercare - inutilmente - aiuto ma per godersi, sereni come Ilona e Lauri, il meraviglioso passaggio delle nuvole.



No Mad Makers, Workshop di auto-costruzione per rifugiati, 2016.



Angela Luna, Design for Difference Collection, 2016.