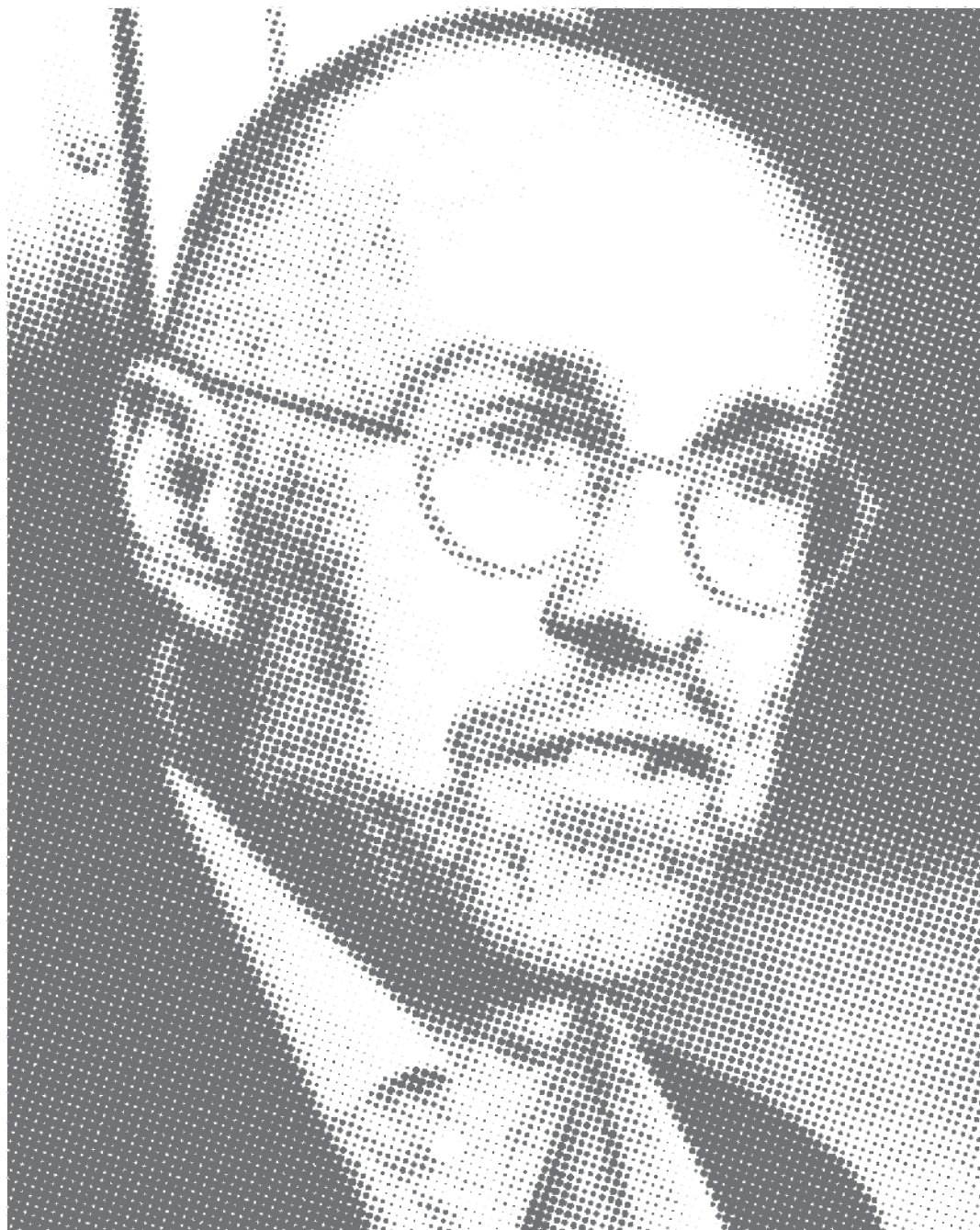


Giulio Ceppi

architetto e designer, studi alla Scuola Politecnica di Design di Milano, dottore in ricerca e quindi docente al Politecnico di Milano e prima nelle Facoltà di Architettura di Genova, Torino e Roma; dirige nel 2005 il Master in Business Design per Domus Academy, dove anche ha coordinato il Centro Ricerche fino al 1997. E' tra i fondatori di Schola Italica e membro del board del Design Museum ADI a Milano.

E' stato senior consultant di Philips Design e nel 1999 fondatore di Total Tool, società di visioning e design strategy, con sedi a Milano e Buenos Aires. Ha tenuto workshop e conferenze in oltre 25 paesi del mondo e scritto numerosi saggi sulla cultura del progetto. Ha vinto numerosi premi (Compasso d'Oro, Dedalo Minosse, Mr Planet, Confcommercio...), tenuto diverse esposizioni personali (Biennale di Venezia, Triennale di Milano) e cura dal 2018 la mostra Smart City a Milano. Vive e lavora a Milano e sul Lago di Como, dove è nato nel 1965.



Dedicato a Carmelo: il design che esplora è solo di coloro che esplorano il design

Giulio Ceppi | giulio.ceppi@totaltool.it



“Gli alfabeti del XXI secolo saranno coloro che non sanno imparare, disimparare e re-imparare”

Alvin Toffler

[AFFRONTARE IL DIVERSO, QUANDO NON L'AVVERSO]

Ho incontrato Carmelo Di Bartolo nei primi anni 90, grazie al mio amico e compagno professionale Paolo Bodega, architetto con anni di pratica presso lo studio di Renzo Piano in Genova, e precedente allievo di Carmelo al Master in Bionica in qualità anche di autore di un braccio robotico ad ispirazione zoomorfa, che ricordo aver visto in Triennale esposto alla bellissima mostra Neomerce di Denis Santachiara.

In quei tempi lavoravo al Centro Ricerche di Domus Academy (successivamente denominato DARC) in qualità di coordinatore e responsabile di progetto: tra Domus Academy e IED vi era indubbiamente una forte rivalità, almeno sul piano delle ambizioni, essendo allora gli unici attori degni di tale nome nel panorama formativo del design milanese. Al Centro Ricerche dell'Istituto Europeo di Design (poi CRIED) era la figura di Carmelo Di Bartolo con la sua curiosa passione per la bionica che dava un taglio unico ed alquanto singolare all'approccio progettuale, miscelando anch'egli, come accadeva in Domus Academy, ricerca e didattica. Al DARC era invece Antonio Petrillo con la sua intelligenza relazionale che coinvolgeva i professionisti ruotanti intorno a Domus Academy in interessanti ed uniche esplorazioni progettuali. Se nel primo caso vi era un forte legame con la didattica e gli studenti, nel secondo con il mondo della professione e dei professionisti. Tuttavia vi era un fattore comune: il tema dell'attenzione al design dei materiali e alla qualità della materia, al guardare la tecnologia con occhi nuovi e diversi, con un'attenzione sistematica che il design raramente aveva avuto in Italia.

Si capisce quindi come fossi curioso di incontrare quella persona, una sorta di alter ego e forse anche di potenziale rivale al luogo dove io stesso crescevo progettualmente. Inoltre, attraverso sempre Paolo Bodega, condividevo in quegli anni anche molte conoscenze di approccio e di metodo con la scuola architettonica di Renzo Piano, da cui Paolo appunto proveniva e che per certo ha influenzato i 10 anni della nostra comune attività professionale in Lecco. Anche Carmelo aveva frequentato il RPBW (Renzo Piano Building Workshop) condividendone alcuni temi fondamentali nella ricerca dell'architetto genovese, quali le strutture leggere, le pelli traspiranti, le membrane tese, elementi in bilico tra ricerca e sperimentazione nel campo dei nuovi materiali, sempre su un'ispirazione naturalistica. Quindi mi legava a Carmelo un doppio nodo dialettico, fatto per una parte dalle parallele vicende tra CRIED e DARC, e dall'altro dall'incrocio virtuoso con RPBW: comune era l'approccio al mondo dei materiali e delle tecnologie innovative come condizione intrinseca del progetto, anche se forse allora non ne avevo coscienza e solo oggi, a vent'anni di distanza, sono in grado di intendere le cose in questo modo.

[RICERCARE E COSTRUIRE IL PROGETTO IMPOSSIBILE]

Il secondo ricordo su Carmelo ci porta ad un progetto per lo IED che non realizzammo, ma che segnò il consolidamento di un'intesa progettuale, diventata poi amicizia. Nel mentre Carmelo mi aveva più volte chiamato a svolgere dei workshop con i suoi studenti o a partecipare alle giurie di fine anno delle tesi dello IED ed avevamo avuto modo di conoscerci meglio. Entrambe eravamo affascinate anche dall'aver scoperto che l'interesse per la questione dei materiali e dell'innovazione insita nelle percezioni e nelle prestazioni offerte dalla materia, si incrociava inevitabilmente con un ulteriore fattore fondamentale: la dimensione culturale ed antropologica.

Fu Carmelo infatti ad introdurmi la persona di Giulio Vinaccia, che già allora, ovvero dalla metà degli



anni 90 si occupava di relazioni tra artigianato e design, tra culture locali e mercati globali. Tenemmo una serie di riunioni davvero indimenticabili, anticipatorie di temi che sarebbero esplosi e diventati evidenti alla cultura giornalistica del design solo 10, per non dire 15, anni dopo. La nostra idea era mettere insieme studenti di culture diverse e farli lavorare parzialmente prima a Milano in una fase iniziale per acquisire strumenti e approcci comuni e condivisi, per poi reinviarli, sotto monitoraggio e guida progettuale di alcuni tutor locali, nelle loro terre di provenienza, con il fine dichiarato di creare dei progetti connotati da un forte dialogo culturale tra dimensione locale e globale, tra valori autoctoni e dimensione planetaria. Alcuni studenti avrebbero anche condiviso le esperienze di altri attraverso dei gruppi di lavoro allargati e legati per genere (arredo, alimentazione, turismo...) o per tema (sostenibilità, servizio, sensoriali...) , in uno scambio aperto di localismi e tematiche generali connettive.

Il tema del rapporto tra design e artigianato è oggi all'ordine del giorno, come quello del riequilibrio tra paesi ricchi e poveri e tra forme sostenibili sviluppo e progresso. Una curiosa ed ultima nota consiste nel fatto che il giovane assistente al Master (che poi non si fece per ragioni interne allo IED e di natura organizzativa) era un simpatico ragazzino di nome Matteo Ragni, oggi tra i più noti designer italiani.

[LASCIARE LIDI NOTI PER IGNOTI, PRENDENDOSI PER PROPRIE RESPONSABILITÀ]

La terza tappa ci porta alla fine degli anni 90, ad un ennesimo parallelismo tra me e Carmelo. Carmelo lascia lo IED (di cui aveva assunto la direzione) ed il CRIED, mentre io, dopo aver già lasciato il DARC nel 1997, abbandono Philips Design, dopo 3 intensi ed eccezionali anni all'interno di una delle più innovative strutture di progetto al mondo, capitanate da Stefano Marzano. Io e Carmelo ci troviamo quindi, dopo anni di complessa navigazione in strutture collettive e di gruppo, a fare il salto verso una nostra struttura propria, ad iniziare un'avventura in totale autonomia.

La nostra intesa era forte e più volte ci trovammo a ragionare insieme, da neofiti, sul nostro modo di voler "fare design" e di non diventare "uno studio", ma di riuscire a portarci dietro il seme delle esperienze passate, ovvero della ricerca, della condivisione, del lavoro interdisciplinare in network con altri soggetti internazionali: forse in modo, apparentemente presuntuoso, ma in verità per noi calzante, l'ideale ingenuo, semmai, della "bottega rinascimentale".

Entrambi abbiamo sentito il bisogno o semplicemente colto l'opportunità di aprire delle sedi e dei punti operativi fuori dall'Italia (Carmelo in Spagna e Cile, io in Giappone ed Argentina) e di non celebrare a priori l'italianità del design in maniera nazionalistica e narcisistica, ma di cercare di passare dal Made in Italy al Make by Italians, costruendo una rete di partner e di relazioni di portata internazionale. Entrambe infine, ci chiediamo soprattutto e reiteratamente il perché della fatica che tutto questo costa, ignari degli sforzi necessari e che l'impresa in autonomia sarebbe stata così ardua ed impegnativa, anche sul piano personale e delle scelte di vita. Tuttavia penso di poter affermare, anche per Carmelo, che nessun di noi avrebbe potuto o voluto fare altro.

[L'IMPORTANZA DELLA SCALA SISTEMICA: LA METAFORA BIONICA E LA SUA FORTUNA NELL'AVVENTO DELL'ERA DELL'ECONOMIA CIRCOLARE]

In questa seconda parte, che prende la forma più pretenziosa di un saggio, come richiesto dal curatore di questo volume, mi piacerebbe, attraverso un breve excursus storico, imprescindibile per inquadrare la questione della bionica dentro il sistema del design italiano, far comprendere come il lavoro di Carmelo di Bartolo sia stato in qualche modo anticipatore di una visione oggi di grande importanza: la biomimetica e l'economia circolare. Chiedo al lettore di pazientare e provare e seguirmi in questo rapido viaggio.

[IL CAMBIO ANTROPOMETRICO DEL DESIGN ITALIANO: DAL CUCCHIAIO ALLA CITTÀ]

Già dal primo dopoguerra italiano, quindi dagli anni 50 e con il boom a seguire, la celeberrima espressione di Ernesto Nathan Rogers "dal cucchiaio alla città", interpretava perfettamente come il progetto fosse sempre più un metodo che in quanto tale consentisse di affrontare indifferentemente diverse scale e diversi temi. La cultura del design avanzava a scale complementari, esprimendo in Italia personalità alquanto distinte e approcci differenti e contraddittori, per sensibilità e gusto. Spesso gli incroci tra la scala dell'oggetto, dell'architettura, della grafica, dell'arte sono in Italia particolarmente evidenti e connotanti, soprattutto guardando ai maestri del design italiano: come intendere altrimenti figure come Ettore Sottsass, Marco Albin, Marco Zanuso o Vico Magistretti... incomprensibili senza valutarne l'interdisciplinarietà e la contaminazione di generi e scale.

Una conferma di tale approccio fortemente trasversale viene dalla grande orchestrazione progettuale messa in scena in Italia da un'azienda come Olivetti proprio a partire dagli anni 50, in cui l'attenzione comunicativa e visiva, la dimensione del prodotto nella logica sistemica, la concezione architettonica



degli spazi, fino alla visione territoriale (il celeberrimo Piano Regolatore della Valle d'Aosta del 1937 fatto con BBPR, Bottoni, Figini e Pollini e coordinato dallo stesso Adriano Olivetti) concorrono, in uno scenario fortemente interdisciplinare, a dimostrare la grande capacità organizzativa della cultura progettuale.

Con gli anni 70 e l'arrivo del **Radical design** attraverso il ben noto lavoro di gruppi come UFO, Archizoom, Superstudio si assiste a un altro interessante scarto dimensionale e concettuale: la cultura del design, dell'oggetto metafisico e pop, entra esplicitamente alla scala dell'architettura, anzi dell'urbanistica e della definizione del paesaggio artificiale. Il design affronta in maniera decisa l'utopia territoriale, il tema del paesaggio artificiale, espandendosi alla grande scala, anche se con non poca ironia. Si pensi ad esempio alla No-stop City degli Archizoom Associati (1970) in cui diagrammi residenziali di sistemi microclimatizzati e illuminati artificialmente, sono disponibili per aggregazioni infinite e continue, come in un grande scaffale indifferenziato di un moderno supermarket. Mercè e luoghi sono accomunati e denunciati entrambe in quanto succubi della stessa logica mercantile. Ma la mostra che celebra il diritto del design a ripensare in toto lo status quo e a definire nuovi modelli comportamentali ed abitativi, quindi ad intervenire non solo sulle forme e i linguaggi, ma sullo stile di vita, sull'uso dello spazio e della dimensione immaginaria è certamente Italy: the new domestic landscape (1972), importante esposizione tenutasi al MOMA, curata dall'italo-argentino Emilio Ambasz. Qui il design ricrea modelli abitativi e stili di vita diversi, dall'auto alla domesticità, esprimendo forti valenze sociali e politiche, come tipico di tutti gli anni 70: l'interno viene definito e trattato con la forza emozionale di un paesaggio appunto, come suggerisce metaforicamente lo stesso titolo. Il design mostra la sua faccia sociale in maniera decisa e provocatoria, andando ben oltre il puro fattore dimensionale, giocando sulla provocazione intellettuale e miscelando aspetti immaginari e simbolici, politici e sociali.

Gli anni 80 e 90 vedono altri elementi di crescita ed espansione nella complessità fenomenologica del design, laddove il **Design primario** indaga il campo del soggettivo e del non visibile, contestando attraverso i suoi manifesti teorici (Trini Castelli, Petrillo) il primato puro-visibilista della forma geometrica. Odori, sensazioni tattili, colori, profumi...dimensioni difficili da descrivere e tracciare in forma chiara e competente da parte del design richiedono nuove grammatiche progettuali, nuovi strumenti di osservazione e analisi della realtà: luoghi come in Centro Design Montefiore o il Centro Qualistica Fiat testimoniano la nuova attenzione di design e industria verso le percezioni sensoriali e l'importanza crescente del riuscire a visualizzare e controllare parametri altrimenti sfuggenti, come l'odore o il suono, fondamentali nell'industria automobilistica ad esempio. Il tema della sensorialità e della percezione di qualità diverse dalla sola forma, anche fosse il colore analizzato in profondità sul piano semantico, percettivo e culturale...ci collega inevitabilmente all'argomento del **Design dei materiali**, celebrato in maniera esemplare da Ezio Manzini nel suo celeberrimo testo *La materia dell'invenzione* e quindi affrontato da centri di ricerca come quello di Domus Academy (Petrillo, Ceppi) o dell'Istituto Europeo del Design con il tema specifico della **Bionica** (ed ecco il nostro amico Di Bartolo).

Infatti l'idea di osservare la natura, di comprenderne i funzionamenti reconditi e le leggi forse invisibili, per trasferirli poi alla scala del materiale e del prodotto, rappresenta un primo passo nella storia verso la biomimesi e l'idea di percorsi progettuali circolari, ispirati alla natura non solo su un piano estetico o simbolico, ma funzionale e prestazione.

Nei primi anni 2000 si aggiunge la capacità del design di voler espressamente estendersi nel tempo e di anticipare il futuro, superando quella che poteva essere intesa come pura Modernità ed essere invece espressione dello zeitgeist a venire: se negli anni 50 vi erano già stati gli albori, ma nel solo settore automobilistico attraverso le cosiddette dream car americane, espressione trasognante e seducente di come sarebbe stata l'automobile del futuro, con *Vision of the future* (1996), progetto di **Visioning** voluto e coordinato da Stefano Marzano in Philips Design, dove per la prima volta un'azienda affronta sistematicamente e trasversalmente il tema di uno scenario complesso a venire. Infatti il progetto rappresenta una grande operazione mediatica e progettuale, composta da un libro, un video, una mostra, in cui a partire da contenuti di ricerca ed innovazione condivisi con Philips Research lab, si raccontano possibili soluzioni di prodotto e servizio articolati in 4 macrolivelli: personal space, domestic environment, urban space, on the move. Si tratta di una prima dichiarazione formale di come le nuove tecnologie possano generare continuità e connettere livelli e scale apparentemente separate e distinte, ma dove poi siamo noi umani che transitiamo nomadicamente tra diverse prossemiche dell'artificiale, collegandole con i nostri devices personali.

Questo approccio sistemico, capace di integrare tecnologia, consumo, comportamenti e mercati dentro un'unica visione spaziale ed urbana, dove l'azienda stessa viene intesa interdisciplinariamente come capace di generare un living organism, diventa poi la premessa di nuove discipline progettuali e di relativi prodotti formativi, come dimostrano Master quali **Design strategico** (Politecnico di Milano, 1998-Manzini) e **Business Design** (Domus Academy, 2005- Ceppi). Di fatto è la dimensione del tempo, non solo della dilatazione spaziale e sistemica che entra in gioco, coniugando design e



previsione temporale, generando una progettualità che non si basa più sull'idea di un intervento puntuale, ma fluido ed esteso, sempre più orizzontale ed aperto alle dinamiche e turbolenze dei consumi e dei mercati

Inevitabilmente la questione ambientale e il **Green design** implicano la visualizzazione di variabili prima non-note e l'introduzione di scale diverse da quella puramente antropometrica: la questione planetaria e globale comporta infatti non solo una diversa coscienza, ma un'attenzione a numeriche e flussi prima non considerati, ad ecosistemi di cui noi siamo parte inevitabile ma di cui avevamo perso cognizione e coscienza. Il **Sustainable Design** si basa sul concetto di lifecycle analysis prima e di tracciabilità poi (Petrini) decretano una visione circolare e non lineare delle cose, lentamente spostando la green economy verso la blu economy (Pauli): diventano considerabili e visibili dimensioni prima non percepite, estendendo la percezione del prodotto al suo intero ciclo di vita, connettendo ecologia, biologia, chimica da un lato, ma trasporti e logistica, edilizia, urbanistica dall'altro. Le dimensioni "del prima e del dopo" si aggiungono al "durante", dove energia, consumi, materie prime...sono ulteriori livelli di visualizzazione e controllo oramai necessari alla definizione di un "buon design".

Con il **Service Design** il prodotto si decentralizza sempre più e si integra alla componente del servizio e della relazione, attraverso nuove culture d'uso sostenibili e alternative, come lo sharing, car pooling, peer to peer, pratiche virtuose della sostenibilità che richiedono condivisione di valori e inclusione di nuove misure: la carbon footprint diventa indice di valore e giudizio assoluto e il design modifica la dimensione urbana, partendo dal basso.

[LO SCENARIO EMERGENTE DELLA BIONICA: IL DIALOGO APERTO TRA ANTROPOLOGIA E BIOLOGIA]

André Leroy-Gourhan, antropologo francese di grande valore, nel suo fondamentale volume *Il gesto e la parola* ha ben descritto quel processo lineare, sottile, progressivo che vede la nostra storia della civilizzazione tecno-culturale come una continua esteriorizzazione ed espulsione infinita in oggetti, protesi, devices di funzioni che il nostro corpo non ha saputo evolvere in maniera soddisfacente, come operato invece da altre specie animali che hanno fatto della specializzazione la loro arma vincente per adattarsi all'ambiente esterno. La deambulazione verticale e la posizione eretta, la specializzazione della scatola cranica e la conseguente liberazione della mano, ci hanno consentito di trasferire in utensili, attrezzi, strumenti e quindi sistemi sempre più sofisticati i mezzi per controllare la natura ed il mondo esterno, fino a piegarlo (quasi) alla nostra volontà. La bionica mi è sempre sembrata inconsciamente un modo per marcare la differenza tra noi e le altre specie animali, cercando appunto una nuova conciliazione, un dialogo, che riequilibrasse, a volte anche in forma poetica e forzata, una nostra deviazione e deriva troppo estrema e unilaterale.

Forse ora siamo all'inizio di una potente inversione di rotta: dopo aver esternalizzato tutto l'esternalizzabile, ovvero il pensiero dentro un computer portatile, il nostro sistema di relazioni sociali dentro una rete...stiamo per trasferire tecnologicamente le relazioni dentro una città. Siamo al punto (parallelo e sincronico) di inversione. Lo scenario dell'Internet of Things (IOT) propone un mondo fatto di miliardi di sensori, una Smart City connessa da reti di reti, in cui sistemi e cose dialogano tra di loro, creando una cintura protesica infinita con la quale imparare letteralmente a navigare per sopravvivere in un universo di atomi e bit fusi insieme (de Kerchove). Lo scenario sul quale ragionava anche Wired dagli anni 90, sostenendo attraverso i suoi intriganti progetti di visioni future quanto dovessimo terminare di usare quelle scatole (bianche o nere che siano) che chiamiamo ancora computer, e auspicarci una realtà fatta di intelligenza diffusa e distribuita, di ubiquitous computing, di oggetti intelligenti, da intendersi un poco, per dirla con Stefano Marzano, come moderni butlers, come maggiordomi capaci di servizi in maniera silente ed educata. Suggestione di una città che tuttavia è intelligente solo se abitata da cittadini consapevoli e partecipi, intelligenti appunto.

Alla recente XXII Triennale di Milano, un altro siciliano, Stefano Mancuso, botanico e fisiologo vegetale, ci ha mostrato l'intelligenza insita nei sistemi vegetali, come cercava di fare dagli anni 80 il suo conterraneo DiBartolo: di fatto un esempio, toccante e visionario, di come la natura ci possa sempre essere maestra, proprio quando siamo oramai disabitati ad osservarla e narcisisticamente troppo distratti da noi stessi.

[LA NATURA RIDOMESTICIZZATA: LA CITTÀ-MONDO COME ANTIDOTO]

La scala di cui dobbiamo cogliere l'inversione non è solo simbolicamente quella dei processi invisibili della natura, ma anche quella del nostro stesso ambiente, in toto: assistiamo ad esempio alla campagna, espulsa e contrapposta dal contesto artificiale urbano negli ultimi due secoli, che torna invece vittoriosamente in città: la vegetecture propone una diversa concezione del verde in città, fortemente integrato e destinato a modificare gli stili di vita. Non si tratta di fare vino su una terrazza a Manhattan, come qualche annoiato miliardario potrebbe farci credere, ma di definire nuovi modelli



produttivi e comportamentali. Partendo da Emilio Ambasz e passando per Peter Brooks e Andrea Branzi, fino al guru dell'agricoltura verticale Dickson Despommier o ai boschi verticali di Stefano Boeri, durata e cura, produzione e consumo, soggetti viventi e cicli vitali, biodiversità, sono i concetti che stanno cambiando il disegno delle megalopoli future. Orti didattici e terapeutici, giardini sensoriali, giardini notturni per malati di Alzheimer (healing gardens) sono solo alcuni dei terreni di sperimentazione dell'**Evidence based design**, che vuole essere un approccio capace di generare benefici economici e psicologici agli abitanti delle città.

Credo Carmelo oramai osservi tutto questo con divertito distacco dal suo orto siculo, ma anche con l'amore e il rispetto che ha sempre riversato verso la natura nella sua intelligenza, come quando una volta, in viaggio insieme a Gran Canaria, fermò bruscamente la macchina lungo la strada, entrando rapidamente in una bar, ed uscendone con una bottiglia di acqua per innaffiare una piantina che aveva visto a bordo strada, di grande rarità... (e io nella mia ignoranza non ne ricordo il nome, perché il gesto di Carmelo mi impressionò ben più della pianta stessa).

Marc Augè ci ha ben spiegato la dicotomia tra la città/mondo, reale e locale e il mondo/città, virtuale e fluido. Quest'ultimo è l'equivalente del mondo come paesaggio spettacolare (Deborde), come illusione di un unico grande pianeta connesso, visto dal finestrino di una capsula spaziale orbitante: ubiquità e istantaneità dominano la nostra cultura, garantendo una diluizione senza frontiere, un'espansione senza luoghi, trasformandoci tutti in turisti globalizzati. Queste città decentrate, generate da interni grazie ai quali il globale vince sul locale, da esterni standardizzati, devono essere nuovamente colonizzate, ma partendo dal basso, dalla cultura dei servizi e del design, dove architettura ed urbanistica dimostrano di aver miseramente fallito. Oggi Car2Go vale più di un PGT, un orto sensoriale fa più educazione di un corso in laboratorio, un Festival della crescita motiva più persone di un'assemblea sindacale. La città è la città del design e anche le singole architetture, che ci piaccia o meno, sono di fatto troppo spesso grandi oggetti da archistar, celebrate come caffettiere o vasi messi su uno scaffale a scala urbana.

Diverso approccio da quello del **Design for all**, che cerca invece di includere e di comprendere le diversità, di progettare democraticamente per comprendere e accogliere le differenze di ordine sensoriale, cognitivo e culturale, fisico e cinetico. Alla fine siamo tutti "figli delle stelle", non solo le archistar per l'appunto...

[AFFRONTARE L'INFINITAMENTE GRANDE: LA CITTÀ CHE IMPARA E TRACCIA]

Stando a quanto recita Giovanni Bignami (direttore dell'Agenzia aerospaziale italiana), siamo davvero "figli delle stelle", come recitava la nota canzonetta: infatti il satellite Integral ci ha dimostrato che il ferro nasce e si compone in cielo da un'esplosione di energia di raggi gamma (che solo il ferro può emettere...), così come il carbonio. Sono i due mattoni alla base della vita e quel rosso nel nostro sangue dovrebbe ricordarcelo. La fusione termonucleare, che avviene tutti i giorni nel sole, ci insegna infatti che siamo fatti degli stessi elementi, dal carbonio dei nostri tessuti al calcio delle nostre ossa, prodotti anch'essi dalle stelle. Come dire che l'infinitamente grande ci appartiene e non dobbiamo poi, alla fine, sentirlo tanto lontano: semmai dovremmo conoscerlo, intimamente, mi verrebbe da dire, quasi per paradosso.

Non si tratta allora di prevedere la vita su Marte, ma di ragionare su visioni intriganti come il Grande Disegno, proposta da un astrofisico di particolare talento narrativo e teorico quale Steven Hawking: tra lo stato iniziale di un sistema e le nostre successive misurazioni, tali proprietà evolvono in un certo modo, che i fisici chiamano la "storia del sistema", come la definisce Richard Feynman. Queste "storie" dimostrano implicitamente che non esiste di fatto alcun concetto di realtà che sia indipendente dalle descrizioni o dalle teorie. Insomma, per dirlo in termini vicini al design, lo storytelling è fondamentale anche nella scienza e impossessarsene è necessario oggi tanto quanto nel design, soprattutto quando si opera a scale urbane. La bionica di Carmelo in qualche modo ce l'ha ampiamente dimostrato. Così in tempi recenti abbiamo appreso da **SlowFood** parlando di archetipi alimentari quali la tracciabilità e il concetto di filiera, che questi sono principi importanti per valutare qualsiasi prodotto agroalimentare.

Tracciare significa connettere l'hic et nunc, ciò che troviamo nel nostro piatto, con qualcosa di più grande e complesso, con il territorio che l'ha generato, con le specie animali e vegetali che l'anno permesso, con le lavorazioni e i trattamenti che l'hanno caratterizzato e definito. In qualche modo è creare una sorta di "cosmologia di un prodotto", definirne l'universo materiale di relazioni e connessioni, e quindi decretarne il valore e la qualità percepita. Questa presa di coscienza delle relazioni che collegano materia e uomo, universi naturali e artificiali, non è poi diversa per fascino e complessità da quanto ci racconta il satellite Integral.

D'altronde, come sostiene lo storico Niall Ferguson, la rete è poi un dejavu se la confrontiamo con quanto accaduto nel XVI secolo con l'impatto della carta stampata, che è stata in qualche modo la



prima era social, pur con modalità e tempi diversi dai nostri..

Quindi capire le connessioni, connettere il locale con il globale, la parte con il tutto, la città con il cittadino, è una sfida da sempre fondamentale per l'uomo, e se oggi religioni e mitologie non ci sembrano più sufficienti, il design ha un ruolo importante in questo processo di giustificazione del senso e del valore delle cose.

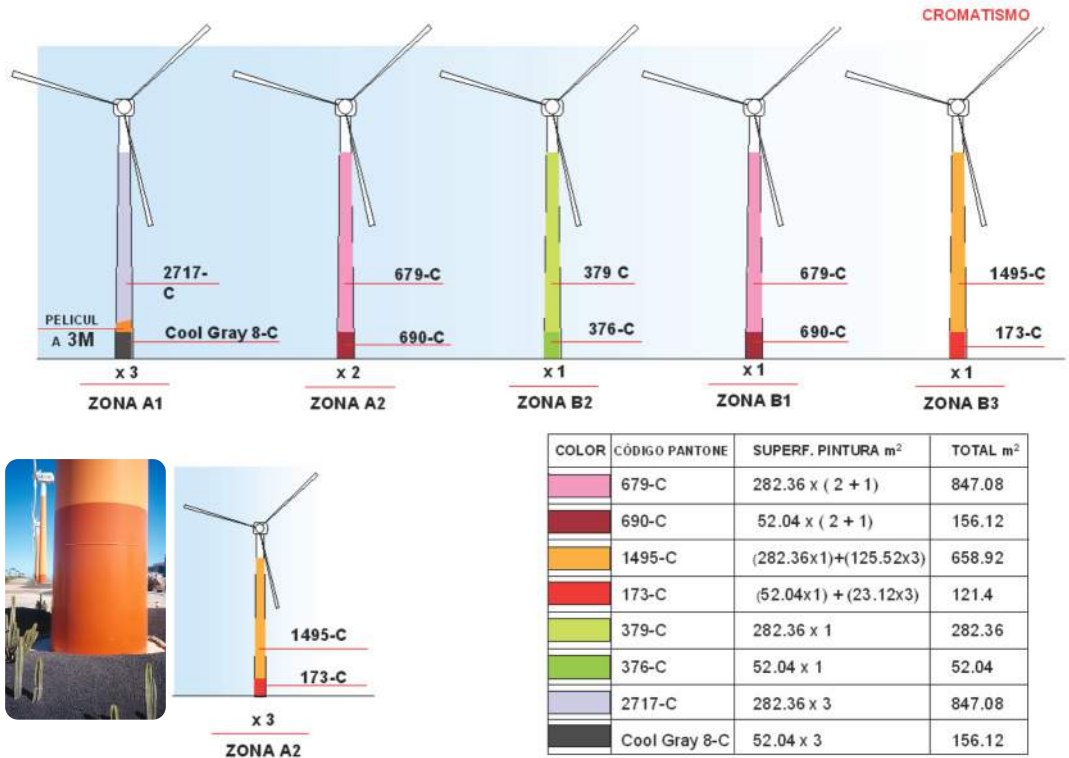
[E SE LA SMART CITY FOSSE COME UN LICHENO? LA NUOVA ERA DELL'INTELLIGENZA DIFFUSA]

Per chiudere questi ragionamenti e trovare forse quanto altrove ho definito come una via latina alla Smart city, ci può venire in aiuto una metafora, che sono certo piacerebbe al nostro eroe Carmelo. La metafora parte dalle recenti scoperte sui licheni relativamente alla loro natura ibrida: infatti i licheni, che vantano 500 milioni di anni di vita sul pianeta (noi arriviamo a 180 scarsi...), sono da una parte un organismo che ne garantisce la funzione strutturale, dall'altra un ecosistema, che ne definisce la funzione fotosintetica ed energetica. Di fatto sono l'incrocio tra un fungo ed un'alga, ovvero quella che tecnicamente viene definita in scienza una simbiosi. Possiamo definire i licheni, per circa un totale di 14mila specie, come organismi simbiotici di cellule. Concettualmente i licheni sono definibili come una "proprietà emergente" (Goward), come una soglia capace di decretare l'origine della vita, ma in cui non è l'individuo a fare la differenza, ma la rete.

Ecco cosa ci interesserebbe che fosse l'antropocene: un sistema di relazioni che producono valore, in cui il tutto sia più della somma delle singole parti, per dirla in modo gestaltico, dove la tecnologia è strumento di simbiosi, diremmo di empatia (Rifkin). Se il governo passato della città, organismo artificiale per eccellenza, avveniva in differita, per strumenti urbanistici predittivi e normativi, nella città simbiotica e bionica, la negoziazione avviene in tempo reale, le leggi si modificano secondo le trasformazioni stesse in atto, i cittadini condividono quanto sta per accadere, coscientemente. Al concetto di "intelligente" (smart) forse va forse allora preferito, nella declinazione latina, quello di "cosciente" (aware), ovvero di intelligenza capace di comprendere il valore della diversità, di essere sempre pronta alla replica, di avere consapevolezza dei processi e delle trasformazioni in corso. Una città di tutti e una città per tutti (City for all).

Anni fa ho tenuto un corso al Politecnico di Milano insieme a cari amici d'eccezione (l'artista Paolo Icaro, il life coacher Massimo Fioruzzi, il curatore Virginio Briatore, l'enogastronomo Giacomo Mojoli) che si titolava profeticamente Awareness Design, laddove ci interessava esplorare e capire cosa sarebbe successo se alla consueta attenzione posta dal progettista (designer) sull'oggetto veniva associata una attenzione continuata sul soggetto stesso? E precisamente in direzione della fonte dell'esperienza ovvero sul "sé in azione"? E cosa accadrebbe se fossero gli invece gli oggetti, gli edifici, a parlarci e a comunicare con noi, come avviene appunto nello scenario prossimo dell'Internet delle cose? Dove finisce allora, ci domandiamo, la distinzione tra soggetto ed oggetto, tra realtà e narrazione? E' possibile quindi pensare che mettere al centro del momento progettuale non l'attività stessa ma la presenza consapevole del sé in azione possa cambiare positivamente e significativamente la qualità del lavoro in una direzione esperienzialmente più ricca e significativa. Forse questo ci è servito anche ad imparare a progettare oggetti sempre più "quasi-soggetti" e a riconoscere un mondo in cui tra soggetto ed oggetto le distinzioni si fanno sempre più fluidi e sottili, dove le marche diventano dei contesti relazionali, dei frame interattivi dove produrre valore. Credo proprio siano queste le basi della qualità artificiale e naturale del nostro futuro, di una società di individui capaci di occuparsi del tutto, di andare oltre se stessi, come appunto i licheni ci insegnano, e come Carmelo ci direbbe, forse, di provare, ancora una volta, a fare.





[BIBLIOGRAFIA MINIMA DI RIFERIMENTO]

Didier Anzieu "L'epidermide nomade e la pelle psichica", Raffaello Cortina,
 Marc Auge "The future", Verso, 2014
 Giulio Ceppi "Design Storytelling" Fausto Lupetti Design, Milano, 2012
 Giulio Ceppi "Awareness Design, Fausto Lupetti Design, Milano, 2011
 Giulio Ceppi "Biogenie- 99 people into design tales", ListLab, Rovereteo, 2014
 Roberto Cingolani "Il mondo è piccolo come un'arancia", Il saggiatore, Mi, 2014
 Derrick De Kerchove, "Brainframes-Mente, tecnologia, mercato", Baskerville, 1992
 Trevor Goward, "Ways of enrichment", www.waysofenichment.com
 Stephen Hawking "Il Grande disegno", Feltrinelli, Milano, 2011
 David Le Breton "Il sapore del mondo" Raffaello Cortina editore, 2007
 Andre Leroy-Gourhan "Il gesto e la parola, Einaudi, Torino, 1982
 Ezio Manzini "Design when everybody design", MIT Press, 2016
 Stefano Marzano "Vision of the future", B+K editors, 1995
 Stefano Mancuso "La nazione delle piante", Laterza, 2017
 Gunter Pauli "Blu economy", Edizioniambiente, 2010
 Carlo Petrini "Buono, pulito e giusto", Editore Slow Food, 2016
 Jeremy Rifkin "La civiltà dell'empatia", Mondadori, Milano, 2010