



UNIVERSITÀ DEGLI  
STUDI DI SCIENZE  
GASTRONOMICHE DI  
POLLENZO

*Master in*

*Management dell'enogastronomia*

*Anno accademico 2011-2012*

**Project Work di**

*Fabrizio Picchiarelli*

**Relatore**

*prof. Franco Fassio*

## SOMMARIO

<b>1</b>	<b>Il design sistemico</b> .....	<b>4</b>
1.1	Quale design? .....	4
1.2	I princìpi ispiratori .....	6
1.3	Food Design .....	12
1.4	Un nuovo approccio alla vita .....	14
<b>2</b>	<b>CERERE</b> .....	<b>26</b>
2.1	Il mito .....	26
2.2	I simboli e il cibo .....	32
2.3	Il culto e i giochi .....	35
<b>3</b>	<b>Cerealia</b> .....	<b>39</b>
3.1	Il rilievo olistico .....	39
3.2	La panificazione nell'antica Grecia .....	41
3.3	L'evento .....	46
<b>4</b>	<b>Eventi: tips &amp; tricks Olistici</b> .....	<b>60</b>
<b>5</b>	<b>Bibliografia e sitografia</b> .....	<b>68</b>

## INDICE DELLE FIGURE

Figura a - Commercial vs Open Source.....	8
Figura b - Evoluzione sistemica.....	21
Figura c - la Grande Madre .....	27
Figura d - Demetra .....	32
Figura e - Dolci Antica Grecia .....	44
Figura f - C.A.E. Roma.....	49

# *1 IL DESIGN SISTEMICO*

## 1.1 Quale design?

Molto è cambiato rispetto alla condizione storica cui era legato l'operare, la reputazione e l'idea stessa del design, un settore che invece è oggi divenuto centrale nell'agire dell'impresa, dell'attenzione dei media, nell'atteggiamento accorto del consumatore evoluto. Questo ha portato, oltre naturalmente ad un'inutile notorietà, a conoscenza e a valorizzazione, ad alcune ambiguità, per cui, ad esempio, talvolta lo stesso termine design è utilizzato intendendo cose differenti o contraddittorie. In tale situazione di iper-comunicazione, in grado di incidere sul mercato, capita che venga proposto come 'buon design' soprattutto il prodotto facile e di immediato impatto visivo, ideale per le copertine della riviste di settore, a scapito di una chiave di lettura articolata e complessa che ne faccia emergere il carattere di approccio globale, funzionale alla realizzazione di prodotti, sistemi e servizi. D'altra parte, tale superiore riconoscibilità e tale esposizione hanno aumentato le responsabilità attribuite a imprese e designer, assegnando loro un ruolo importante nella definizione del sistema

delle merci contemporaneo.<sup>1</sup> Secondo il filosofo Vilem Flusser «il termine design è riuscito a ritagliarsi una posizione chiave nel linguaggio quotidiano perché iniziamo (forse a buon diritto) a non credere più che l'arte e la tecnica siano fonti di valore e a renderci conto dell'intenzione (design) che le sorregge, perché in sostanza il concetto di design sostituisce quello di idea».<sup>2</sup>

Oggi tutto è diventato design, niente è più design. La presunta democraticizzazione del termine, delle informazioni e della comunicazione relativa ha ammantato tutto di un'aura di indeterminatezza dove il diverso è identico, non essendo in grado di riconoscere né specificità né merito.<sup>3</sup>

Il vero design è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno ed effetto sociale positivo.<sup>4</sup>

Design è il processo di costruzione di un'idea che la renda visibile e condivisibile dagli altri permettendone la realizzazione concreta. In caso contrario parleremmo di intuizione, di arte, di artigianato, di pensiero ma non di progetto. Per questo è fondamentale sbagliato parlare di oggetti di design mostrando l'oggetto in se e/o al massimo citandone autore e periodo storico. Peggio ancora se per

---

<sup>1</sup> Internet: <http://www.treccani.it>, industrial design XXI Secolo

<sup>2</sup> V. Flusser, *The shape of things. A philosophy of design*, London 1999 (trad. it. *Filosofia del design* Milano 2003).

<sup>3</sup> A. Bassi, Antonio Citterio. *Industrial design*, Milano 2004., p. 11

<sup>4</sup> G.K. Koenig, *Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione?*, «Ottagono», 1983, 68, p. 24

oggetto di design si addita una forma strana, inusuale, magari sinuosa o antropomorfa. Poiché il design del prodotto o di un servizio o di una manifestazione non sta nel controllo formale della materia, dello spazio o del tempo ma nel controllo del suo processo di generazione, nelle necessità che ha dovuto interpretare e superare (ergonomia, costi di produzione, logistica di assemblaggio e stoccaggio, condizioni di utilizzo e funzione), nella tecnologia utilizzata (tecniche di lavorazione, proprietà dei materiali) e nel linguaggio adottato (metafore, simbologie, scuole di pensiero).<sup>5</sup>

### 1.2 I principi ispiratori

Nella necessità di definire nuovi modelli di produzione, si è preso ispirazione da altri concetti e aspetti dei saperi e della vita, i principali dei quali vengono brevemente enunciati.

#### Open Source

Col termine inglese Open Source nato in ambito informatico, si indica un software i cui autori (più precisamente i detentori dei diritti) ne permettono e favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti. Questo è realizzato mediante l'applicazione di apposite licenze d'uso.

---

<sup>5</sup> Internet: <http://foodforfuture.wordpress.com/tag/definizione-design>

Il fenomeno ha tratto grande beneficio da Internet, perché esso permette a programmatori geograficamente distanti di coordinarsi e lavorare allo stesso progetto.<sup>6</sup> Storicamente lo si può datare tra il 1984, con lo sviluppo del sistema operativo GNU, e il 1985 in cui Richard Stallman fondò la Free Software Foundation con lo scopo di permettere a tutti gli utenti di cooperare allo sviluppo di un programma secondo la loro volontà; di fatto si rivendica il valore sociale della cooperazione e quello etico della libertà in netta contrapposizione con gli accordi di non divulgazione (NDA) delle grandi software house. Il termine vero e proprio di Open Source verrà usato per la prima volta nel 1997 come nuova definizione ideologica atta a specificare meglio quello che il termine inglese “free” rendeva ambiguo, libero non era necessariamente gratuito.

Di lì a qualche anno si iniziò a diffondere l'idea di Open Content, ovvero il concetto non è più l'aver disponibile liberamente il codice sorgente di un programma ma i contenuti da esso generati: testi, immagini, musica e video diventano patrimonio di tutti.

Ma perché questo escursus in campo informatico?

L'open source e l'open content hanno generato l'idea di una vera e propria filosofia di vita dove condividere il sapere e scriverlo in

---

<sup>6</sup> Internet: [http://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source)

## Design sistemico

maniera condivisa generano un valore culturale, etico e sociale che evolve in maniera esponenziale.

Applicare questa concezione ai processi produttivi industriali significa innanzitutto parlare di interazione consapevole tra le varie discipline.

Significa sovvertire il modello produttivo da lineare ad aperto, multirelazionale.

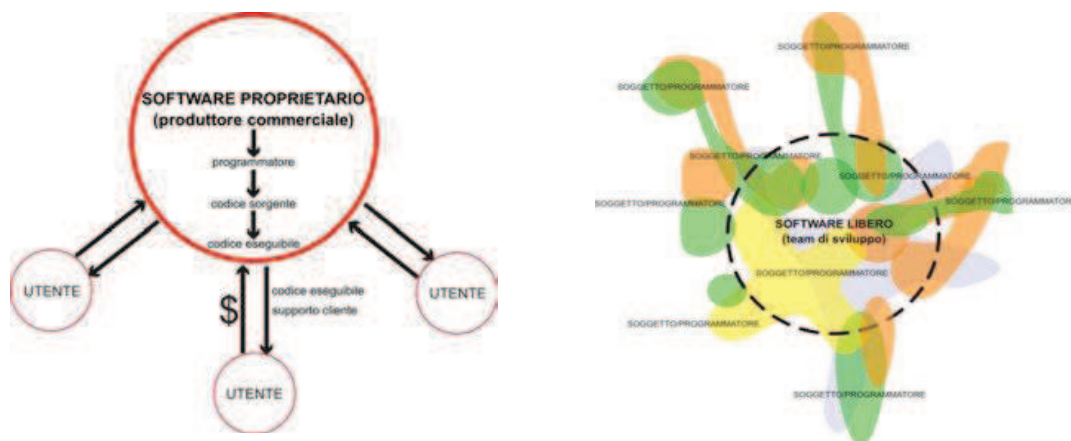


FIGURA A - COMMERCIAL VS OPEN SOURCE <sup>7</sup>

### Natura

Lo spazio che ci permea non è quello del grigio asfalto ma quello della natura, nonostante gli sforzi per relegarla ad aspetto

---

<sup>7</sup> Immagine tratta da Design Sistemico di Luigi Bistagnino Pag. 263



secondario nella condizione umana tutto ci riporta ad essa a cominciare dal nostro patrimonio genetico, un imprinting fortunatamente indelebile. E proprio questa potrebbe essere la via di salvezza della natura stessa e dell'uomo. Sin dalla sua comparsa l'umanità a dovuto fare i conti con l'ambiente circostante dal quale doveva trarre sostentamento, protezione e al contempo doveva convivere con esso. Quel che è certo è che tutto ciò che l'uomo ha appreso è un'imitazione di quel complesso e affascinante universo che la natura offre, tutte le tecniche che si ripercuotono nella vita ogni giorno hanno origine dall'osservazione della natura.

La scienza che per anni si è inebriata di se stessa credendo di potersi sostituire alla natura, oggi ne riconosce la piena importanza con branche come la biomimetica che studia i processi biologici e biomeccanici della natura quali fonte di ispirazione per migliorare le attività e le tecnologie umane.

Il design non fa eccezione a questa regola. Sempre più spesso si prende spunto da una tecnica della natura o un processo e lo si applica in ambito industriale o ad un prodotto ma la visione era ancora limitata. Ci si sofferma su un aspetto o su un altro, spesso si analizza di un soggetto in natura solo l'estetica o la fisica o la sua funzione nel compiere un dato atto ma non si pensava alla sua importanza in senso globale a come tutto avesse ripercussioni globali.

La famosa teoria del battito di ali di farfalla ha aperto gli occhi su come gli eventi, tutti gli eventi compiuti dalla natura come sistema e dall'uomo sono in stretta correlazione e hanno conseguenze importanti sul futuro.

L'analisi di un intero atto in natura ci porta a scoprire non solo la meccanica del volo, del nuoto o altro, non solo le tecniche di sopravvivenza, non solo la biologia fantastica di altri regni bensì ci fa capire come questi siano un'unica grande macchina in evoluzione che non produce scarti.

E' questo dunque il nuovo aspetto che un designer può cogliere ed usare per formulare nuovi modelli. Pensare ai rifiuti di produzione già in fase di progettazione, come detto, può rendere possibile l'auspicato scarto zero.

Gli esempi di questo tipo sono pressochè infiniti ma semplicemente osservando quanto accade ad un seme sino a diventare albero, poi fiore, frutto e da lì cibo e fertilizzante e ancora seme ci da perfettamente l'idea di circolarità del processo ed evidenzia come nei varii stati intermedi ci siano sempre nuovi prodotti e mai prodotti inutilizzabili che noi chiameremmo rifiuti.

*L'uomo*

Quello che sembra totalmente dimenticato nel progettare attualmente è l'uomo, ovvero si considerano solo alcuni aspetti legati all'uomo come ad esempio l'ergonomia ma sempre in una chiave di prodotto consumistico e di logiche di mercato.

Si dovrebbe invece considerare l'uomo come fulcro da cui dipanare il progetto.

Carlo Petrini parla di "nuovo umanesimo"<sup>8</sup> diffidando, però, dalla mera nostalgia di tempi passati dove la vita rurale non era solo rispetto per la natura ma anche grandi sforzi e difficoltà.

L'uomo moderno è visto dalla produzione industriale come un mero consumatore, qualcuno da indottrinare e veicolare verso i consumi che il mercato detta; in questo, la concezione che si delinea, non entra in netta contrapposizione con l'idea di consumo ma ne fa un'analisi critica riscrivendone i contorni. Il consumatore, che è per questo attore passivo, diventa, sempre secondo la terminologia di Petrini, un coproduttore, ovvero un produttore attento e responsabile al punto da diventare attivo. L'idea trasforma il fare un acquisto da un'azione negativa (nell'accezione suddetta) a positiva. In questo si attua la nuova concezione umanistica, in questo modo si fa innovazione.

---

<sup>8</sup> Intervista Carlo Petrini da parte di Luigi Bistagnino ([www.polito.it/design](http://www.polito.it/design))

Va inoltre ricordato che l'uomo è inevitabilmente in stretta correlazione con il cibo e la natura, mettere al centro di un progetto uno dei due significa pensare immediatamente all'altro e alla natura. Se l'uomo non è più un semplice consumatore, il cibo non può essere più solo un prodotto: i sistemi produttivi del cibo vanno ripensati intorno al cibo come attività fondamentale e pluridisciplinare dell'uomo.

### 1.3 Food Design

Food Design è la progettazione degli atti alimentari (Food Facts) è in sintesi elaborare i processi più efficaci per rendere più agevole e contestualizzata l'azione di assumere una sostanza commestibile in un preciso ambiente e circostanza di consumo, in rapporto con un ambito di analisi sociologica, antropologica, economica, culturale e sensoriale. Il food design prende in analisi i motivi per i quali compiamo un atto alimentare, in particolare per comprendere come andarlo a progettare.

Progettare nel food design significa proporre soluzioni alimentari efficaci in un contesto dove il prodotto sia funzionale al tipo di ambiente di consumo, e soprattutto all'esigenza dell'utente in diversi momenti e situazioni di fruizione. In una sola affermazione possiamo dichiarare che food design è progettazione consapevole di contesti,

interfacce e strumenti funzionali complementari all'atto di alimentarsi, che possono spesso consistere nell'alimento stesso.<sup>9</sup>

Progettare il *food* significa dunque comporre soluzioni multidisciplinari e sostenibili alle esigenze cognitive, sociali, tecnologiche e simboliche dell'uomo mediando tra mondo e corpo.

La progettazione sostenibile è da intendere in senso

- Economico: vi deve essere una relazione durevole tra risorse impiegate e risorse disponibili,
- Sociale: deve resistere un equilibrio di vita tra popoli e ceti e persone tale da non offendere la solidarietà e la dignità umane,
- Ambientale: devono essere preservate e favorite le condizioni naturali utili allo svolgimento ideale della vita da parte di tutte le specie animali e vegetali,
- Culturale: devono essere mantenute e favorite le particolarità culturali e locali al fine di creare e conservare l'identità soggettiva e collettiva dell'essere umano.

Il fine del "progettare" è il raggiungimento del benessere dell'uomo attraverso l'azione diretta (per mezzo della tecnica) o indiretta (agendo sull'immaginario) sull'ambiente naturale e sociale in cui egli si identifica al fine di rispondere alle sue necessità. Il designer, o progettista, ha l'esigenza di padroneggiare il linguaggio sotteso al

---

<sup>9</sup> Internet: <http://www.fooddesign.it>

paradigma in cui lavora per poter informare in modo consapevole nuovi ed efficaci linguaggi e vocaboli, siano essi fisici o immateriali.

Dobbiamo cambiare il modo di guardare alla produzione e al consumo, cambiare il quadro di riferimento, e dobbiamo iniziare dal cibo, perché è l'elemento più sistemico, quello che meglio si presta per sue caratteristiche intrinseche, che più ci può aiutare in questo sforzo. Il mondo dell'agro-industria dovrà necessariamente cogliere questa sfida e ri-progettare se stesso, pena non soltanto un danno d'immagine (e di profitti) a causa della sua sempre più palese insostenibilità, ma anche fallimento completo dal punto di vista economico.

### 1.4 Un nuovo approccio alla vita

Gli oggetti che oggi sono indispensabili diventano di colpo fuori uso, non più idonei, inadattabili ad ulteriori impieghi. Di fronte ai problemi dell'iperconsumo e alla crescente sensibilità ecologica non c'è più ragione di lasciare che le cose vadano ancora in questo modo.

Poiché fino ad oggi, nella nostra società, l'aspetto positivo di crescita è stato strettamente legato all'aumento delle disponibilità di prodotti materiali e poiché la disponibilità, come è già ampiamente risaputo, attinge alle risorse ambientali per gran parte non

rinnovabili, ecco che balza evidente la necessità di attivare in modo radicale un nuovo rapporto tra consumo e produzione. Questo rapporto è ricercato seguendo varie opportunità sintetizzabili secondo due macro strategie:

- una in cui si fa ricorso allo sviluppo tecnologico secondo una forte richiesta di efficienza;
- l'altra in cui si fa ricorso all'emancipazione culturale per stabilire le condizioni di sufficienza.

Una sorta di dialettica tra il paradigma dell'efficienza vista come risposta tecnologia ai processi produttivi per produrre meglio con meno e il paradigma della sufficienza che ricorrendo a strumenti culturali possa valutare ciò che serve e ciò di cui abbiamo veramente bisogno. Più che cimentarsi nella scelta tra i due paradigmi, la condizione attuale del progetto si confronta con la difficoltà di applicare modelli già acquisiti, spesso per incapacità di gestire e correlare le informazioni disponibili ritenute incongruenti.

Un altro aspetto strettamente correlato con i principi di efficienza è quello temporale, non solo come tempo di lavoro, ovvero quanto tempo occorre per realizzare, bensì anche il tempo di utilizzo, ovvero per quanto tempo la cosa deve servire. In altri termini il grado di responsabilità della durata programmata non incide solo sul come farlo con poco, visto che deve durare poco (si pensi ad

esempio agli eventi), ma accentua la problematica sul dopo, su cosa ne sarà dopo la sua breve vita. Da questo si evince che su tutto conta il grado di efficacia, ossia la capacità di avvalersi di criteri di organizzazione e gestione dell'intero processo di progettazione e realizzazione che includano come valore anche la dismissione dopo l'uso.<sup>10</sup>

Il design, e il designer a sua volta, si sono evoluti ed evolvono con i bisogni e le necessità della società.

Il modello produttivo attuale si è abbandonato alla tecnica e alle tecnologie per risolvere i problemi inerenti l'utilizzo delle materie prime, dell'energia e degli scarti mentre debbono diventare parte integrante del processo progettuale.

La tipologia di produzione industriale di tipo lineare per quanto sia protesa in termini di efficienza e possa prestare attenzione al risparmio energetico ed al riciclo, genererà sempre dei rifiuti con un conseguente costo economico e sociale.

A questo punto è evidente l'esigenza di operare un cambio di visione, l'attenzione non dovrà essere posta solo su quanto entra in un sistema produttivo ma anche su quanto ne esce, perché questo potrà generare valore. Questo comporta una maggiore conoscenza dell'intera filiera di produzione ivi compresa la parte di smaltimenti.

---

<sup>10</sup> Giampero Alfarano, Exhibition, Eco-Design per gli allestimenti temporanei



## Design sistemico

Il ruolo del designer, o meglio dell'industrial designer, deve essere interno alla struttura delle imprese ed avere una visione d'insieme.

Al designatore si chiede in sostanza un'intelligenza complessiva. Ai designer e alle imprese si vanno presentando con urgenza nuove direzioni di lavoro, collegate in generale a tematiche relative al ruolo etico dell'operare rispetto al mondo, e in particolare, fra l'altro, alle questioni di sostenibilità ambientale. Molti segnali sono già stati lanciati in questo senso, ed è nota la delicata condizione dell'intero pianeta. In tale ambito, il designer può fornire un contributo importante perché conosce l'uso delle risorse, le caratteristiche dei materiali, le logiche dei processi produttivi.

Il design come arte applicata al progetto deve rivendicare sempre di più lo studio ed il raggiungimento degli obiettivi di miglioramento delle condizioni di vita nella città e nell'ambiente; pertanto l'ecosostenibilità diventa un concetto strategico.

Le attenzioni verso l'ecosostenibile, anche sul piano economico con la nascita della green economy, sono una svolta importante per scuotere le coscienze e dare l'idea che si può coesistere con l'ambiente che ci circonda anche in un mondo moderno e tecnologicamente avanzato. I principi di ecosostenibilità hanno gettato le basi di nuove idee e allargato i campi di ricerca raccogliendo i favori di un numero sempre maggiore di persone

convinte che il sistema industriale consumistico non sia più una strada percorribile.

Tuttavia il grande problema della green economy è la richiesta di forti investimenti per avere nel tempo ritorni abbastanza limitati in termini economici: questo non ha di certo motivato le industrie a cambiare direzione se non con piccoli interventi, spesso mirati alla costruzione di una migliore immagine aziendale. Un sistema come quello della green economy può funzionare solo nei paesi ricchi ma in questo modo, di fatto, verrebbe meno il principio di sostenibilità secondo il quale tutti possono soddisfare i bisogni primari con quello che c'è a disposizione.

Sulla base di queste considerazioni e forte delle esperienze pionieristiche degli studi green, Gunter Pauli evolve il concetto nella blue economy. Questa richiede minori investimenti, maggiore innovazione e al tempo stesso vuole generare dei flussi continui di denaro, creare posti di lavoro, costruire un valore sociale e non ultimo stimolare l'imprenditorialità.

La produzione ad emissioni zero in correlazione con i principi di crescita economica non è utopica secondo questo nuovo modello di sviluppo. L'idea si fonda su principi semplici la cui efficacia è stata mostrata su reali casi di applicazione.

I presupposti su cui si basa sono:

- l'osservazione degli ecosistemi naturali,
- l'innovazione tramite la condivisione di saperi

- e la trasformazione come alternativa alla continua produzione.

Quest'ultimo concetto prende ulteriormente forma nell'idea che gli scarti di una produzione diventino le materie da lavorare per un'altra, o come sinteticamente si riassume, gli output di un sistema sono a loro volta gli input di un altro a cascata in una cosiddetta pipeline.

Proprio questo aspetto è uno dei fondamenti del design sistemico.

La nuova linfa che il design sistemico porta al settore della progettazione consta nell'innovare, non più inteso come sviluppo tecnico-tecnologico ma come nuova visione del processo nella sua interezza, sviluppando un modello aperto e ciclico.

Il modello produttivo sistemico dà preferenza alle risorse locali rispetto a quelle più remote e attiva, tramite gli output di un sistema che diventano input di un altro, una collaborazione virtuosa tra i processi produttivi (agricoli e industriali), il sistema dei regni naturali, il contesto territoriale e la comunità. Si crea una rete relazionale aperta che vitalizza il territorio e lo caratterizza nelle sue qualità peculiari.

Le linee guida del design sistemico si riassumono nei seguenti concetti.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Design, Politecnico di Torino e ZERI foundation

## Design sistemico

- Gli scarti di un sistema sono risorse di un altro: si incrementa il flusso economico ed i posti di lavoro
- Il tessuto del sistema sono le relazioni, interne o esterne, ove tutti i soggetti sono fondamentali
- I sistemi sono autogenerativi, si sostengono in maniera autonoma
- Si tende ad operare localmente, valorizzando le risorse umane, culturali e materiche cercando al contempo di risolvere problematiche del luogo
- L'uomo è l'anello di collegamento tra ambiente, società, cultura ed etica.

La cultura consumistica occupa un ruolo primario nelle scelte politiche ed economiche di un Paese ed influenza il sistema di valori che la società civile ha come riferimento. Il design sistemico, nella sua accezione più ampia ed olistica, rappresenta pertanto un nuovo approccio progettuale a prodotti, servizi e territorio ma anche una visione sociale, politica ed economica della vita.

## Design sistemico

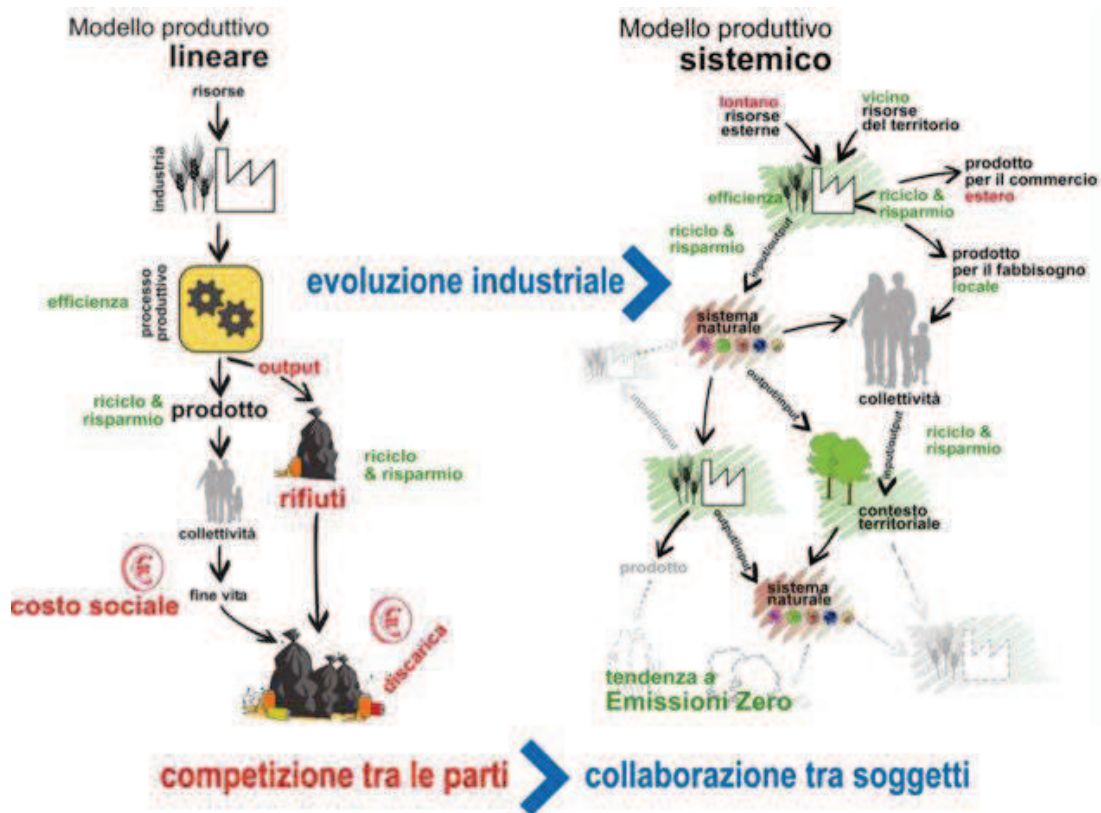


FIGURA B - EVOLUZIONE SISTEMICA<sup>12</sup>

Dando forza e sostanza ai valori connessi all'essere (uomo) anziché all'avere (prodotto), cambieranno le priorità di relazione e di valutazione sia in ambito sociale che produttivo.

Gli aspetti che più affascinano di questo approccio sono l'uso più consapevole di quello che già si ha per produrre meglio e quanto questo renda alla comunità ed ai singoli individui, in fondo quello che tutti gli uomini ricercano tanto affannosamente soddisfacendo i

<sup>12</sup> Immagine tratta da Design Sistemico di Luigi Bistagnino

bisogni più elementari o quelli più costruiti e indotti è sempre la felicità.

Un mondo più in linea con la natura, con una maggiore equità nella distribuzione delle risorse e con ritmi sincronizzati sul battito del cuore e non sulle catene di montaggio dell'industria, contribuisce ad un benessere reale, basato appunto sul criterio di felicità.

Molto si potrebbe dibattere su questi temi ma credo che il recente discorso tenuto dal presidente dell'Uruguay José Mujica sullo sviluppo sostenibile, mostri quanto sia paradossale la direzione intrapresa e come si dovrebbe iniziare a ripensare il mondo.

Di seguito si riporta il discorso integrale, tradotto in italiano, tenuto il 20 giugno 2012 alla conferenza sullo sviluppo sostenibile a Rio.

*“Autoritá presenti di tutte le latitudini e organismi, grazie mille. Grazie al popolo del Brasile e alla sua Sra. Presidentessa, Dilma Rouseff. Mille grazie alla buona fede che, sicuramente, hanno presentato tutti gli oratori che mi hanno preceduto.*

*Esprimiamo la profonda volontà come governanti di sostenere tutti gli accordi che, questa, nostra povera umanità, possa sottoscrivere. Comunque, permettetecci fare alcune domande a voce alta.*

*Tutto il pomeriggio si é parlato dello **sviluppo sostenibile**. Di tirare fuori le **immense masse dalle povertá**.*

*Che cosa svolazza nella nostra testa? Il modello di sviluppo e di consumo, che*

## Design sistemico

*é l'attuale delle società ricche? Mi faccio questa domanda: che cosa succederebbe al pianeta se gli indú in proporzione avessero la stessa quantità di auto per famiglia che hanno i tedeschi?*

*Quanto ossigeno resterebbe per poter respirare? Piú chiaramente: possiede il Mondo oggi gli elementi materiali per rendere possibile che 7 o 8 miliardi di persone possano sostenere lo stesso grado di consumo e sperpero che hanno le piú opulente società occidentali? Sarà possibile tutto ciò?*

*O dovremmo sostenere un giorno, un altro tipo di discussione?*

*Perché abbiamo creato questa civilizzazione nella quale stiamo: figlia del mercato, figlia della competizione e che ha portato un progresso materiale portentoso ed esplosivo. Ma l'economia di mercato ha creato società di mercato. E ci ha rifilato questa globalizzazione, che significa guardare in tutto il pianeta.*

*Stiamo governando la globalizzazione o la globalizzazione ci governa??? É possibile parlare di solidarietà e dello stare tutti insieme in una economía basata sulla competizione spietata? Fino a dove arriva la nostra fraternità?*

*Non dico queste cose per negare l'importanza di quest'evento. Ma al contrario: la sfida che abbiamo davanti é di una magnitudine di carattere colossale e la **grande crisi non é ecológica, é política!***

*L'uomo non governa oggi le forze che ha sprigionato, ma queste forze governano l'uomo e la vita!*

*Perché non veniamo alla luce per svilupparci solamente, cosí, in generale.*

***Veniamo alla luce per essere felici.** Perché la vita é corta e se ne va via rapidamente. E nessun bene vale come la vita, questo é elementare. Ma se la vita mi scappa via, lavorando e lavorando per consumare un plus e la società di consumo é il motore, perché, in definitiva, se si paralizza il consumo, si ferma l'economia, e se si ferma l'economia, appare il fantasma del ristagno per*

*ognuno di noi. Ma questo iper consumo é lo stesso che sta aggredendo il pianeta.*

*Peró loro devono generare questo iper consumo, **producono le cose che durano poco, perché devono vendere tanto.** Una lampadina elettirica, quindi, non può durare piú di 1000 ore accesa. Peró esistono lampadine che possono durare 100mila ore accese!*

*Ma questo non si può fare perché il problema é il mercato, perché dobbiamo lavorare e dobbiamo sostenere una civilizzazione dell'usa e getta, e cosí rimaniamo in un circolo vizioso.*

***Questi sono problemi di carattere político che ci stanno indicando che é ora di cominciare a lottare per un'altra cultura.***

***Non si tratta di immaginarci il ritorno all'epoca dell'uomo delle caverne, né di avere un monumento all'arretratezza. Peró non possiamo continuare, indefinitamente, governati dal mercato, dobbiamo cominciare a governare il mercato.***

*Per questo dico, nella mia umile maniera di pensare, che il problema che abbiamo davanti é di carattere político. I vecchi pensatori – Epicuro, Seneca o finanche gli Aymara – dicevano: **“povero non é colui che tiene poco, ma colui che necessita tanto e desidera ancora di piú e piú”.***

*Questa é una chiave di carattere culturale.*

*Quindi, saluteró volentieri lo sforzo e gli accordi che si fanno e li sosterró, come governante.*

*Só che alcune cose che sto dicendo, stridono. Ma dobbiamo capire che la crisi dell'acqua e dell'aggressione al medio ambiente non é la causa.*

***La causa é il modello di civilizzazione che abbiamo montato.***

***E quello che dobbiamo cambiare é la nostra forma di vivere!***

*Appartengo a un piccolo paese molto dotato di risorse naturali per vivere. Nel*



## Design sistemico

*mio paese ci sono poco piú di 3 milioni di abitanti. Ma ci sono anche 13 milioni di vacche, delle migliori al mondo. E circa 8 o 10 milioni di meravigliose pecore. Il mio paese é un esportatore di cibo, di latticini, di carne. É una semipianura e quasi il 90% del suo territorio é sfruttabile. I miei compagni lavoratori, lottarono tanto per le 8 ore di lavoro. E ora stanno ottenendo le 6 ore. Ma quello che lavora 6 ore, poi si cerca due lavori; pertanto, lavora piú di prima. Perché? Perché deve pagare una quantità di rate: la moto che ha comprato, l'auto che ha comprato, e paga rate, paga rate e quando arriva ad estinguerle ... é un vecchio reumático – come me – al quale già gli passó la vita davanti!*

*E allora uno si fa questa domanda: questo é il destino della vita umana?*

*Queste cose che dico sono molto elementari: **lo sviluppo non puó essere contrario alla felicità.***

*Deve essere a favore della felicità umana; dell'amore per la Terra, delle relazioni umane, dell'attenzione ai figli, dell'avere amici, dell'avere l'indispensabile.*

*Precisamente.*

*Perché é questo il tesoro piú importante che abbiamo: la felicità!*

*Quando lottiamo per il ambiente, dobbiamo ricordare che il primo elemento dell'ambiente si chiama felicità umana!"*

## *2 CERERE*

### 2.1 Il mito

La storia dell'evoluzione della coscienza umana è caratterizzata da un lungo processo in cui, per molto tempo, la coscienza matriarcale ha dominato la cultura, la religione, gli usi e i costumi di molte civiltà, tramite il dispiegarsi dell'archetipo femminile della Grande Madre.

L'insopprimibile esigenza dell'uomo di ricercare un "principio", una fonte di vita, ebbe come esito la creazione di una divinità femminile onnipotente, onnisciente, che crea da se stessa per partenogenesi: la Grande Madre, dea senza volto, personificazione sia della Terra, che porta in grembo le messi da cui nasce il nuovo grano, sia della fertilità della donna, la sola a possedere il segreto della vita.

Nel Paleolitico una grande dea madre raffigurata con simboli che si sono profondamente radicati nell'inconscio collettivo, ha abitato l'immaginario umano. Principio assoluto la Grande Madre è la divinità che ispirò le Veneri del Paleolitico e i graffiti rinvenuti in varie grotte, ove è raffigurata con particolari tratti iconografici che, al fine di sottolineare il suo potere di generare, nutrire, ed accudire,

## Cerere

enfaticizzano gli attributi sessuali femminili e la ritraggono gravida.  
Una dea partenogenica, che crea dal nulla.

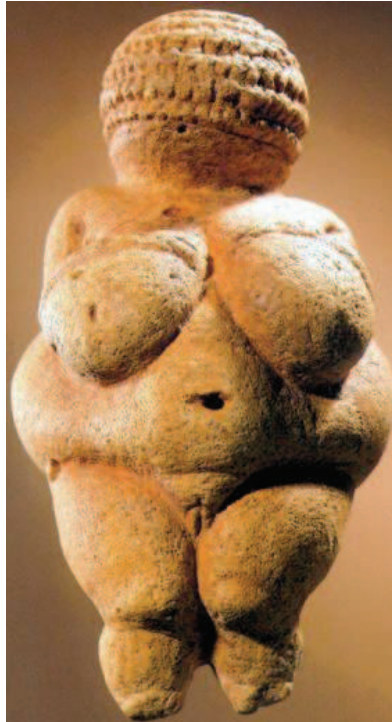


FIGURA C - LA GRANDE MADRE<sup>13</sup>

Nel Paleolitico, infatti, l'uomo non era ancora consapevole del suo ruolo nel processo di creazione di una vita, tant'è che agenti fecondanti erano ritenuti i raggi della luna, il vento e le acque, come attestato da diverse tavolette di argilla rinvenute.

---

<sup>13</sup> Venere di Willendorf, Austria ritrovamento del XXII sec a.C. circa

## Cerere

Col passaggio dal Paleolitico al Neolitico, l'uomo matura la capacità di allevare il bestiame e poi di coltivare i campi trasformandosi da "raccoltore di cibo" in agricoltore. È in questo periodo che prende coscienza del suo ruolo nella creazione di una vita.

Si tratta di una rivoluzione epocale che non poteva non ripercuotersi nel mondo delle divinità. La figura dell'antica Madre senza volto viene rielaborata, trasformandosi in una divinità poliedrica che si carica di valenze simboliche nuove e assume i volti ora di Signora del destino, dispensatrice di vita e di morte, ora di Signora degli animali o ancora di Signora della vegetazione; a lei sono legati simboli tratti dal mondo vegetale e animale: frutti, erbe, serpenti, vacche. In India e in Egitto il fiore di loto, nel mondo greco il melograno o la capsula di papavero, fino alla raffigurazione della greca Demetra che tiene in mano un mazzo di spighe.<sup>14</sup>

Secondo la tradizione Demetra si sarebbe concessa ad un giovane cacciatore cretese nel solco di un campo e con lui ebbe un figlio, Pluto (la ricchezza). La terra, per fargli una culla, subito si coprì di splendido grano. In ricordo di questo avvenimento si onorò Demetra come la dea delle messi. Dall'unione di Demetra con il fratello Zeus, re degli dèi, nacque Persefone o Kore, la bellissima dea dal viso in

---

<sup>14</sup> Internet: [http://www.ilportaledelsud.org/demetra\\_e\\_kore.htm](http://www.ilportaledelsud.org/demetra_e_kore.htm)

## Cerere

fiore. In un momento di debolezza con Poseidone, dio del mare, Demetra concepirà Dioniso, dio del vino.<sup>15</sup>

Secondo la mitologia classica greca Demetra, il cui nome significa "la Madre terra", è figlia del titano Cronos, il tempo, e di Rhea, madre degli dèi.

Demetra, una delle divinità maggiori e più venerate, era la dea dei campi, delle messi e dell'agricoltura in generale; come i contadini aveva un carattere semplice, di morale ineccepibile, di costumi austeri; proteggeva tutte le produzioni agricole ma in particolar modo quelle ritenute più importanti: le biade e i cereali.

Ella ha donato agli uomini il frumento e ha insegnato loro a coltivarlo: dà loro la pioggia e il clima più favorevole alla vegetazione del grano<sup>16</sup>, e ne protegge la maturazione<sup>17</sup>; sorveglia e protegge i lavori della mietitura, della battitura e della molitura del grano.

Demetra è dunque dea materna oltre che dea dell'agricoltura.

Il mito a cui è legata la figura di Demetra è quello che racconta del ratto di sua figlia Persefone (ricordata anche con il nome Kore), da parte di Ade, dio degli Inferi.

---

<sup>15</sup> Internet: <http://tanogaboblog.it/portalino/il-mito-di-demetra>

<sup>16</sup> Inno omerico a D., 54,192

<sup>17</sup> Iliade, V, 500 e VI, 94, allusione al colore delle messi mature

## Cerere

Persefone è intenta a raccogliere fiori in compagnia di altre fanciulle (le oceanine o le ninfe a seconda delle versioni) ma, allontanatasi da queste, la terra si spalanca e ne esce fuori Ade che rapì la fanciulla divina e la portò giù negli inferi per farla sua sposa. Demetra sente l'urlo disperato della figlia, ma è troppo lontana per salvarla; col viso sconvolto dalla disperazione, le vesti squallide e stracciate, corre da una parte all'altra della terra e del mare e per nove giorni e nove notti. Con fiaccole accese, senza riposo, senza prendere cibo o bevanda, ricerca invano la figlia, di cui ignora la sorte: sembra che nessuno sia stato testimone del ratto. Nel decimo giorno infine, Elio (dio del Sole) che tutto vede e tutto sa, la informa che la figlia Kore è stata rapita da Ade, col consenso di Zeus. Demetra si abbandona allora a un dolore che non ha conforto: sdegnata con gli dei, si apparta dall'Olimpo e vaga per luoghi solitari, gridando il caro nome della figlia non più sua. Ma la disperazione di questa mater dolorosa non è senza conseguenze: la terra, divenuta sterile, non produce più alcun frutto; una terribile carestia infuria dappertutto. Ed ecco che Zeus, che non può permettere la scomparsa del genere umano e con esso delle offerte agli déi, ordina ad Ade di restituire la fanciulla. Ade esegue l'ordine, ma prima di lasciare andare l'amata le fa mangiare alcuni chicchi di melograno. Persefone interrompendo il suo digiuno, di rigore agli inferi, sarà legata per sempre a quel mondo. Zeus promuove un accordo fra Demetra e il rapitore della figlia, per cui Persefone, ormai sposa di Ade e regina dell'oltretomba, sarebbe

## Cerere

ritornata ogni anno nell'Olimpo a vivere presso la madre dal principio della primavera alla fine dell'autunno, i mesi restanti avrebbe dimorato negli inferi. Demetra, placatasi, ritornò all'Olimpo e ridivenne la benigna dispensatrice di ogni fecondità e a quegli uomini che, inconsapevoli di chi elle fosse, durante il suo doloroso errare l'avevano benevolmente accolta ed aiutata, essa volle ora dimostrare in modo speciale la sua gratitudine, regalandogli il grano e rendendo fertilissime le loro terre.

Suddetta alternanza scandisce il ritmo delle stagioni. I mesi in cui Persefone è sotto la terra con Ade corrispondono ai mesi invernali, durante i quali il grano è assente dai campi, il periodo in cui è con la madre, ovvero in primavera ed estate, la natura può adornarsi di fiori, spighe e frutti dopo l'espiazione dell'inverno.

Demetra veniva raffigurata come una matrona severa e maestosa, ma anche bella ed affabile, con una corona di spighe in testa, una fiaccola in una mano e nell'altra un cesto di frutta. Le venivano sacrificati buoi, mucche e maiali, e le si offrivano frutta e miele: le erano sacri i papaveri, gli alberi da frutta e le spighe.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Internet: <http://mitologiagreca.blogspot.it/2007/07/demetra-figlia-di-cronos-e-di-rhea.html>

## 2.2 I simboli e il cibo

In molti scavi archeologici sono state ritrovate offerte votive di statuette di Demetra raffigurata con la fiaccola, il maialino o con le spighe di grano.



FIGURA D - DEMETRA

Sono simboli legati sia al racconto mitologico che alla funzione svolta dalla divinità. La fiaccola è servita a Demetra per scendere negli Inferi alla ricerca della figlia, il maialino (spesso usato nei sacrifici) e le spighe sono simboli di fertilità. Gli offerenti di solito portavano nei santuari, come ringraziamento per il dono dell'agricoltura, le



## Cerere

primizie dei raccolti sotto forma di repliche di terracotta o veri e propri cesti colmi di frutta e cereali.<sup>19</sup>

Tutto il racconto mitologico del ratto di Kore è pregno di valori simbolici; sebbene la divulgazione fa sì che se ne conoscano diverse versioni, alcuni elementi caratterizzanti rimangono di fondo uguali.

C'è un naturalismo di base, in cui le divinità sono ctonie, cioè connesse con la terra, la vegetazione, il suolo.

Molte sono le piante che entrano in gioco, quali lo zafferano (pare infatti che in origine questo fosse il raccolto di Persefone durante il suo rapimento, a quel tempo considerato erba officinale), il narciso (dal bulbo velenoso), la menta e molte altre.

Il melograno, in particolare, compie l'irreparabile nella vicenda di Persefone e Ade. Avendo la fanciulla accettato pochi semi del frutto alla tavola del re degli Inferi, Zeus decretò che il matrimonio era valido. Oltre alla chiave di lettura quale seme fertile, il melograno come cibo condiviso a tavola diventa l'elemento che ufficializza il matrimonio perché Persefone da rapita diventa ospite.

Il risultato dell'azione è senza dubbio il *frumento*.

La coltivazione dei cereali, iniziata nell'autunno piovoso nella speranza della primavera, introduce tuttavia in questo generico

---

<sup>19</sup> Internet: <http://www.dubidoo.it/imparare/61-le-parole-e-le-cose/1444-il-mito-di-demetra-e-persefone.html>

## Cerere

culto della fecondità un elemento nuovo. Non si chiede più semplicemente alla terra di dare frutti, ma di privilegiare una coltura rispetto a tutte le altre, legittimando una particolare nota di fede e soprattutto il lavoro dell'uomo. Dissodare, seminare, irrigare, mietere, trebbiare e conservare il grano fino alla stagione successiva è un lavoro a tempo pieno, che ancora la collettività alla terra; niente a che vedere con l'attività di raccolta esercitata dai cacciatori o con la coltivazione stagionale di un giardino.

D'altra parte l'introduzione del pane di frumento dà una svolta definitiva alla qualità della vita: il contenuto di glucidi, lipidi e sostanze minerali quali potassio, fosforo e calcio, nonché il famoso *glutine*, ne fanno l'alimento per eccellenza anche rispetto agli altri cereali. La differenza fisica tra gli agricoltori stabili e le popolazioni nomadi che vivevano di caccia, ad esempio, ha fatto nascere nel Nord Europa le innumerevoli leggende del "popolo piccolo" fino a creare l'immagine della fatina o del folletto che abitano tra i fiori.

Una netta barriera fisica e sociale divide gli agricoltori stabili dagli altri. Il rapporto con la terra si fa attivo e faticoso. Ad una più o meno lieta accettazione della realtà, si sostituisce un intervento netto: ai boschi ed acquitrini i campi coltivati, che poi difende con braccio armato il territorio, così trasformato, da chiunque voglia goderne. Ecco dunque la necessità di messaggi di vita e di speranza oltre alla

morte fisica, che in tutta la civiltà umana coincidono con la coltivazione stabile dei grandi cereali e l'inumazione dei morti.

Retaggi culturali si ritrovano nella vita contadina ancora osservabile, come la tradizione di cospargere il capo degli animali con grano o farina prima della macellazione a promessa di una rinascita.

In ogni caso, senza scarifici e lacrime pare proprio sia impossibile coltivare grano!

### 2.3 Il culto e i giochi

Tutto il mondo mediterraneo è costellato di santuari dedicati a Demetra e il suo culto si sviluppa tra il VII e il IV secolo a. C..

Il suo culto era molto diffuso in Tessaglia, nella Beozia, nell'Attica, a Corinto e in tutto il Peloponneso fino ad arrivare in Sicilia, che per la sua fertilità divenne la dimora preferita dalla dea. Aveva una figlia avuta da Zeus, Persefone.

Le due figure femminili erano venerate sempre in stretta correlazione al punto da venire anche rappresentate come una sola figura femminile dal doppio volto, di dea anziana da un lato e giovane dall'altro (ad esempio la doppia erma di Agrigento).

## Cerere

La dea Persefone passò, tra il 5° e il 3° sec. a.C., nella religione dei Romani, che la venerarono col nome di Proserpina. Il suo culto, secondo una leggenda, fu stabilito a Roma insieme con quello di Dite, in occasione di una pestilenza. Invece, secondo Varrone e Tito Livio, esso sarebbe stato introdotto nel 249 a.C. per ordine dei Libri Sibillini, consultati a causa di insoliti prodigi, con sacrifici nel Tarentum. Si ritiene probabile che la città greca di Taranto sia stata il luogo di origine in Italia del culto della dea, passato (5° sec. a.C.) in Apulia, e circa due secoli dopo a Roma, dove Persefone fu identificata con l'indigena Libera.<sup>20</sup>

I romani chiamarono la dea greca Demetra col nome di Cerere e ambientarono le vicende mitologiche elleniche in Sicilia, la riserva di frumento dell'impero romano. Anche la presenza di Proserpina con la madre Cerere viene fatta coincidere con il periodo tra l'arrivo della primavera fino al momento del raccolto, in ottemperanza al clima mite dell'isola che si protraeva per circa due terzi dell'anno; i restanti mesi freddi, Proserpina sarebbe tornata da Plutone (Ade)<sup>21</sup> ed il tempo in cui la natura non genera fiori e frutti.

Si hanno documentazioni di come questa divinità non solo presiedesse la fecondità dei frutti della terra e degli animali, ma di come fosse legata anche al matrimonio, sia nei rituali di nozze sia

---

<sup>20</sup> Internet: [www.treccani.it](http://www.treccani.it)

<sup>21</sup> Internet: [http://www.entasis.it/grandtour/cerere\\_1.htm](http://www.entasis.it/grandtour/cerere_1.htm)

## Cerere

nella separazione. A Roma esisteva una legge chiamata “legge di Romolo” che imponeva che i beni del marito che allontanava la moglie senza che lei si fosse macchiata di adulterio, sottrazione delle chiavi o dell’avvelenamento dei figli, fossero per metà dati alla moglie e per metà consacrati a Cerere.

I “ludi” erano gli spettacoli della Roma antica che, strettamente legati ai giorni di *feriae* (le feste in generale), assunsero, a partire dal II sec. a.C., sempre più un ruolo particolare nella società del tempo. Le prime manifestazioni ludiche, nate nel VII sec. a.C., furono i “Ludi Romani”, avevano la funzione di propiziare il raccolto ed erano parte integrante delle cerimonie delle varie ricorrenze fissate dai calendari sacri.

Con il trascorrere dei secoli e, precisamente, al tempo della seconda guerra punica, si decise di moltiplicare le occasioni di disputa dei ludi. Nel 220 a.C. si diede alla plebe l’occasione di celebrare i propri ludi, i Ludi Plebei, in un proprio circo. Durante il periodo critico della seconda guerra punica, tra il 212 ed il 202, si introdussero i Ludi Apollinares, i Ludi Megalensi, in onore della Magna Mater, ed i ludi in onore di Cerere, i Cerialia.<sup>22</sup> I “ludi Ceriali” erano i giochi alle idi di aprile (dal 12 al 19) che si svolgevano al Circo Massimo<sup>23</sup> ed anticipavano i Cerialia in onore appunto, della dea Cerere; per

---

<sup>22</sup> Internet: [www.dannoh.net/specials/timemachine/nonsologufo/ricerche/ludi/ludi.htm](http://www.dannoh.net/specials/timemachine/nonsologufo/ricerche/ludi/ludi.htm)

<sup>23</sup> Tacito, Annali XV.53

## Cerere

l'occasione delle donne vestite di bianco correvano con delle torce accese, rappresentando Cerere errante in cerca della figlia.<sup>24</sup> Anche gli spettatori col tempo dovevano essere vestiti di bianco ma, nelle occasioni di lutto pubblico tutte le feste e i giochi non venivano celebrati e le matrone potevano apparire in costumi bianchi.<sup>25</sup>

L'origine e lo scopo esatti dei rituali restano incerti ma durante le feste dei Cerialia venivano sacrificate alla dea delle scrofe gravide e offerti i frutti della terra per ringraziarla del dono della prosperità e del raccolto abbondante.

Secondo un racconto un giovane contadino sorprese una volpe che gli stava sottraendo delle galline e provò a bruciarla viva. La volpe riuscì a fuggire sebbene in fiamme e nella sua corsa bruciò i campi e il raccolto sacro a Cerere. Si dice che da allora, durante i Cerialia, le volpi fossero punite facendole correre con delle fiaccole legate alla coda; probabilmente lo scopo reale era quello di avvisare i condadini del pericolo del fuoco per il raccolto.

Solo durante l'ultimo giorno di celebrazioni si svolgevano le corse dei carri nel Circo Massimo.

Il culto della dea a Roma fu sempre legato alla plebe e divenne la protettrice delle messi, dei raccolti, della fertilità e del matrimonio.

---

<sup>24</sup> Ovidio, I fasti

<sup>25</sup> Tito Livio, XXII.56, XXXIV.6

### *3 CEREALIA*

#### 3.1 Il rilievo olistico

Il punto nevralgico dell'approccio del design sistemico, tanto per i prodotti quanto per i servizi, è proprio il rilievo olistico come analisi approfondita della situazione sulla quale si pensa di intervenire.

Per poter ridefinire e ottimizzare un processo produttivo è necessario analizzare i due macro aspetti che lo caratterizzano e sui quali si può operare in termini progettuali: stiamo parlando dei flussi di energia e materia per l'ambito di riferimento e delle relazioni d'interazione tra soggetti e oggetti che entrano in contatto sul territorio.

Secondo quanto detto nella caratterizzazione di uno studio sistemico, si devono acquisire informazioni sugli input e sugli output di un dato sistema approfondendone l'origine e la natura, conoscerne tutti gli attori coinvolti, le tecniche e tecnologie a disposizione e il rapporto con il territorio. In buona sostanza si deve conoscere tutto quanto entri o possa entrare a far parte di un sistema con riferimento all'ambito territoriale.

Per ogni aspetto del flusso progettuale si deve fare i conti sia sul piano delle quantità che della qualità, intesa come conoscenza della materia o del servizio.

Un'indagine approfondita deve scendere nello specifico delle relazioni causa-effetto concernenti:<sup>26</sup>

- qualità delle risorse a disposizione (output) ed usate (input);
- uso eccessivo di materia ed energia per ogni fase del processo;
- emissioni di CO<sub>2</sub>, di inquinanti, di rifiuti e di sfruttamento del suolo;
- sproporzioni e/o eccessi di costi di produzione, di gestione, di logistica e di smaltimento;
- sovrapproduzione di beni in relazione alla richiesta; disconnessione tra sistema prodotto e sistema territoriale locale, ovvero dipendenze da capitali, materie, energie e culture extraterritoriali;
- sottoimpiego e sottovalutazione delle competenze e della forza lavoro locali.

Da questi pochi punti è facile capire l'importanza della territorialità, sia per la diminuzione dell'impatto sull'ambiente dovuta agli spostamenti a distanze ridotte, sia per la maggiore possibilità di instaurare relazione con soggetti pubblici e privati.

---

<sup>26</sup> Design Sistemico di Luigi Bistagnino Pag.287



Alla figura del designer, ovviamente non si richiedono conoscenze in ogni campo delle scibile, ma di applicare tutto il proprio know-how al servizio dell'armonizzazione di flussi produttivi e degli attori in gioco, cercando di tendere a impatto zero.

### 3.2 La panificazione nell'antica Grecia

*Produrranno cereali e vino, e si nutriranno ricavando farine dall'orzo e dal frumento, impastandone eccellenti focacce e cuocendone pani. Come companatico avranno sale, olive e formaggio, e faranno bollire cipolle e ortaggi. Avranno fichi secchi, ceci e fave, e abbrustoliranno al fuoco bacche di mirto e di faggio, che accompagneranno con una moderata assunzione di vino... (Platone, Repubblica 372)*

Ogni anno Cerealia ospita una nazione del Mediterraneo che, per questa edizione, è la Grecia ed in particolare l'isola di Creta ha portato le danze, i suoni e i profumi di una delle culle della civiltà.

La civiltà dell'antica Grecia si è sviluppata intorno al primo millennio a.C., nelle regioni della Grecia continentale, nell'Italia meridionale (Magna Grecia), in Sicilia, nelle isole del Mar Egeo e sulle coste occidentali della Turchia. È molto probabile che alla formazione culturale della società Greca contribuì l'influenza della civiltà minoica o cretese, prima, e di quella Micenea, Egea o Achea dopo.

## Cerealia

I Minoici occupavano l'isola di Creta, un popolo pacifico di commercianti e agricoltori, che basavano la loro economia sull'agricoltura, soprattutto ulivi e vite, e sull'allevamento di pecore.

Questa civiltà, verso il 1450 a.C. scomparve definitivamente e fu soppiantata dagli Achei o Micenei, un popolo bellicoso che si era esteso nelle regioni della Grecia attuale.

La produzione agricola era diversificata (si disponeva di viti, ulivi, fichi e, in pianura, frumento, orzo e mandorli), grazie a zone interne montuose intervallate da zone pianeggianti lungo il corso dei fiumi e al clima mite con inverni corti; ma fu soprattutto con l'introduzione dell'aratro che si ebbe una vera e propria svolta.

I cereali costituivano l'alimento base per gli antichi greci; soprattutto il farro e l'orzo venivano utilizzati per preparare pietanze simili alla polenta, servite piuttosto liquide.

Il pane, immancabile sulle tavole greche, aveva un ruolo fondamentale nell'antica Grecia, tanto da legarlo al culto della dea Demetra, la Madre Terra.

In origine era un disco piatto a base di orzo consumato dai più poveri. Successivamente si diffuse fra tutti i ceti sociali, tanto che i Greci si specializzarono in innumerevoli forme (fiori o animali) e con vari tipi di cereali. Ancora oggi il più famoso pane greco è la pita, dalla forma, appunto, di disco piatto.

## Cerealia

La farina era generalmente impastata con acqua, tuttavia non era insolito anche l'uso di miele o vino; vi era il pane cotto nel *klibano*, una specie di forno portatile, il pane cotto sui carboni e quello cotto sotto la cenere, tanto per citare i più utilizzati.

Molto diffuso era l'uso di cospargere il pane con spezie, che i greci chiamavano *melitales*, con semi di papavero, ma anche con cumino, semi di lino e sesamo. Sembra, inoltre, che i fornai greci furono i primi a lavorare il pane di notte in modo che fosse fresco e fragrante per il consumo al mattino seguente.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Flandrin J.L., Montanari M. – Storia dell'alimentazione

## Cerealia



FIGURA E - DOLCI ANTICA GRECIA

Una nota a parte merita la pasticceria ellenica che è stata protagonista durante uno degli eventi di Cerealia. Nel laboratorio teorico-pratico, mentre un cuoco era indaffarato nel confezionare dolci, venivano illustrati i significati storico-antropologici ed il valore già noto, seppur empiricamente, sul piano nutrizionale di alcuni dolci.

Il testo di riferimento adottato è *I deipnosophisti* noto anche come “I dotti a banchetto” redatto da Ateneo. In particolare, dei quindici libri

## Cerealia

che compongono l'opera, nel quattordicesimo vi è una sezione dedicata alla pasticceria con indicazioni chiare e utilissime.

Di seguito si riportano alcuni dolci con brevi descrizioni (in italiano secondo la traduzione più classica).

*Amphiphon* focaccia offerta ad Artemide, ha tutt'intorno delle candeline accese;

*Basynias* Si tratta di una pasta di farina di frumento cotta col miele;

*Kribanai* Ateneo cita lo spartano Sosibius che li descrive con la forma di seni di donna. "Gli spartani ne mangiavano durante i giorni di celebrazione della donna e venivano portati in testa al coro durante la processione prima di cantare l'encomium alla sposa". Il loro nome deriverebbe dai Klibanos, i forni usati per la cottura;<sup>28</sup>

*Staititas* Dolce a base di farina di farro e miele nominato da Epicarpo nelle "nozze di Ebe";

*Nastos* Un tipo di focaccia con dentro salse piccanti;

*Sesamides* Pasticcini a forma di palline, a base di miele, semi di sesamo tostati e olii...forse un antenato degli struffoli!?!

*Milloi* Eraclide di Siracusa nel libro sulle Istituzioni scrive che nella sua città, al culmine delle Tesmofore, si preparano dei dolci con sesamo e miele a forma di pudende femminili chiamati in tutta la Sicilia *milloi* e che vengono offerti alle dee;

*Amylos* [in mezzo ad esse fu posto un bianco midollo, il suo nome era *amylos*].

---

<sup>28</sup> Internet: <http://hellenismo.wordpress.com/tag/kribanai>

Marcus Gavius Apicius nel *De re coquinaria* scrive che in alcuni casi, per far addensare le salse, si ricorre all'amulum<sup>29</sup>. Plinio descrive così il processo di preparazione dell'amulum: l'amido è estratto da ogni tipo di frumento, ma il migliore proviene dal frumento dei tre mesi. Questa procedura noi l'abbiamo imparata dagli abitanti di Chio (isola del mar Egeo) ed è proprio da lì che proviene la qualità di amulum più apprezzata oggi. Dopo quello ricavato dal frumento dei tre mesi, viene quello estratto dal frumento più maturo. Il frumento, posto in grossi mastelli di legno, è ricoperto di acqua fresca; l'acqua viene cambiata cinque volte al giorno. Prima che il grano molle inacidisca, si passa alla colatura, usando teli di lino e cestelli di vimini. Poi si dispone su larghi spiazzi piastrellati, cosparsi di lievito, ed è lasciato così, come se stesse seccando al sole.

### 3.3 L'evento

Questa relazione intende esporre un *audit olistico* più che un'analisi olistica, nel senso che non vi è stato uno studio pre-evento, in fase progettuale, bensì si è intervenuti nel rush finale e durante la manifestazione stessa con intento di verifica rispetto alle strategie già attuate nella tendenza a impatto zero dallo staff organizzativo della M.Th.I. (Music Theatre International – associazione nonprofit).

---

<sup>29</sup> Apicius, Antica Roma a tavola

## Cerealia

L'analisi secondo i criteri di indagine olistica precedentemente illustrati, è carente quindi sotto l'aspetto quantitativo, anche se alla fine si tenterà una stima dei valori economici.

Cerealia si ispira ai *Cerialia* (i Ludi di Cerere), i giochi dell'età imperiale dedicati alla dea Cerere, che ha dato il nome ai cereali a lei sacri. Ma anche ai *Vestalia* (le feste di Vesta) e alla festa dei *pistores* (i fornai), svolgendosi la manifestazione proprio nelle date in cui si celebrano entrambe (tra il 6 e il 9 giugno).

L'evento chiaramente non intende far rivivere il mito della dea, ma mostrarne le sfaccettature proprio a partire dalla sua importanza per i popoli antichi ed in particolare per i greci e per i romani, che ne importarono poi il culto.

Il legame tra il bel paese e Cerere si conforma così intorno all'impero romano, in particolare, si concentra sui popoli del Mediterraneo e le loro tradizioni cerealicole.

L'evento rifiorisce a Roma e, nello spirito di internazionalità, ogni anno è gemellato con una nazione mediterranea, per favorire gli scambi interculturali; ecco, quindi, che in questi primi anni di vita ha visto susseguirsi l'Egitto, la Turchia ed infine la Grecia.

Le tematiche lambite sono molteplici, cultura, società, territorio, economia, alimentazione, storia e turismo, fruibili sottoforma di

## Cerealia

convegni, mostre, visite guidate, performance teatrali, degustazioni, laboratori didattici.

Entrando nel vivo, in soli 4 giorni si sono susseguiti moltissimi eventi per lo più di natura gratuita e spesso in spazi all'aperto. Riportare l'intero programma non è nello scopo di questo documento e sarebbe tedioso, ma è duopo analizzare il suo svolgimento evidenziando, per ogni situazione qui riportata, la finalità e le criticità riscontrate.

La kermesse offre ampio respiro anche riguardo i luoghi dove si è svolta. Come detto, Roma è la sua città natale, ma da lì sono germinati poi eventi nelle zone limitrofe dei Castelli Romani (Ariccia e Albano laziale), la Tuscia (Tarquinia) e il Reatino (Rieti), fino ad arrivare in Sardegna (Sassari). Una diffusione contagiosa che fa riflettere sulle potenzialità ancora inespresse di Cerealia. Nello specifico, a Roma sono stati scelti luoghi carichi di significati storici, culturali ed anche sociali.

Lo spazio che ospita molti eventi e conferenze è la Città dell'Altra Economia (C.A.E.), un'area recuperata da una porzione del vecchio mattatoio cittadino sito nello storico rione di Testaccio, proprio di fronte al Monte dei Cocci e non lontano dal Circo Massimo, teatro appunto degli antichi *Cerialia*.



## Cerealia



FIGURA F - C.A.E. ROMA

La possibilità di scoperta e valorizzazione del territorio permette di riscoprire Villa Giulia (sede del Museo Nazionale Etrusco), le Terme di Diocleziano (Museo Nazionale Romano) e molti altri siti archeologici d'indiscusso valore storico e artistico, grazie anche alla collaborazione con l'Archeoclub d'Italia sede di Roma. È indubbia la valorizzazione resa al territorio e al turismo. Va inoltre sottolineato, sul piano ecologico, che i luoghi scelti sono tutti facilmente raggiungibili con mezzi di trasporto pubblici, biciclette o a piedi, trovandosi in un raggio di pochi chilometri e al centro della città.

Per il valore sociale, con fini educativi e salutistici, si cita l'incontro "Cibo e benessere, wellness e fitness": nell'organizzazione era

coinvolta una istituzione nonprofit benefica impegnata anche nell'aiuto a minori in disagio socio-economico (ISMA). Il dibattito, che ha visto largo consenso di un pubblico in età avanzata, era incentrato sull'influenza del cibo e dell'attività motoria sulla salute umana, a tutte le età. Al termine del dibattito si è assistito a dimostrazioni pratiche di Tai Chi e Yoga e a seguire è stato offerto un buffet. Di quest'ultimo aspetto se ne apprezzava l'uso di acqua in bottiglie di vetro e bevande in caraffe riducendo al minimo l'impatto ambientale causato altrimenti da contenitori non riutilizzabili; al contempo si è dovuto notare quanto l'ISMA non ha prestato attenzione a scegliere un catering che fornisse pietanze salutari, sia in termini di preparazioni, che di stagionalità delle materie prime (largo uso di maionese, panna cotta e grassi di natura industriale), in netto contrasto con quanto professato durante il dibattito.

Ampio e grande l'interesse al convegno "Pane al Pane, Primo convegno Romano sulla Pasta Madre", che ha visto il susseguirsi di interventi di esperti in materia di panificazione, dieta alimentare e coltivazione. L'evento è stato curato dall'associazione La Casa del Cibo e tirava le fila della Comunità della Pasta Madre, una "confraternita", come ama definirsi, di appassionati ed esperti di lieviti naturali e panificazione. Proprio quest'associazione è stata il motore trainante delle attività svolte alla C.A.E. per quanto riguarda incontri e laboratori, smuovendo largo consenso ed interesse

## Cerealia

intorno a Cerealia; questo nonostante le evidenti lacune organizzative al suo interno. I laboratori organizzati da La Casa del Cibo, con dimostrazioni pratiche tenute da esperti, tra i quali i coniugi Supiot e il noto panettiere capitolino Pierluigi Roscioli, da un lato sono stati un successo per il consenso ottenuto e l'interesse vivo dei partecipanti, ma dall'altro hanno presentato notevoli problemi di organizzazione, completamente lasciata allo sbando e con una quota di venti euro a laboratorio pagata solo da pochi, mentre altri ignari (si spera) del compenso da versare, si accodavano al gruppo. Senza entrare nel merito di quando fosse corretta o meno la cifra da corrispondere o quanto fosse etico lasciare che molti non pagassero, rimane di certo un'immagine contrastante tra la filosofia dell'organizzazione centrale di M.Th.I., che ha fatto il massimo possibile per mantenerne la natura gratuita e quindi ampiamente fruibile, e La Casa del Cibo che si è mossa in direzione opposta.

Pur apprezzando qualche degustazione a base di pietanze greche, il bel concerto di musica tradizionale cretese alla C.A.E., le danze tipiche greche tenutesi al Mercato Contadino di Ariccia e le acculturate performance teatrali negli siti museali, gli organizzatori non sono riusciti a coinvolgere la Comunità Greca di Roma, pur avendola invitata a partecipare; venendo meno così la possibilità di creare una sinergia e interazione tra le comunità e mancando uno degli obiettivi della manifestazione stessa.

Un'altra occasione persa d'integrazione sociale internazionale e, in questo caso, anche territoriale è stata quella con la comunità dei rifugiati curdi. Il gruppo, composto di soli uomini, abita uno spazio all'interno dell'area dell'ex mattatoio, proprio di fronte alla Città dell'Altra Economia. Ha messo a disposizione le sedute per i laboratori de La Casa del Cibo e sarebbe stato ben lieto di mostrare le tecniche di panificazione della loro regione: purtroppo nessuno li ha invitati o avvisati per tempo. La comunità è rimasta confinata nei suoi spazi restando ancora una volta spettatore passivo di un evento nell'area del vicino e non prendendo parte alla vita del contesto che abitano.

Anche l'organizzazione della Città dell'Altra Economia non ha dato il supporto auspicato, pur essendo stata sollecitata a farlo, e si è limitata a mero garante dell'uso degli spazi non sollecitando il bar biologico e il ristorante, stabili all'interno della struttura, affinché si integrassero nell'evento, magari con menù ed offerte incentrate sui cereali, come era stato loro proposto dagli organizzatori di Cerealia. D'altronde sarebbe stato auspicabile inserire un'attività che migliorasse lo stato del cortile verde, ad esempio, integrando gli orti collettivi che già vi sorgono con nuove piante. Questo sito è stato anche l'unico che ha comportato di fatto un vero allestimento temporaneo sebbene a bassissimo impatto. I dibattiti si sono svolti

nell'area chiusa della C.A.E.<sup>30i</sup> mentre per le attività all'aperto, per i punti informazioni ed i punti vendita di prodotti biologici, si sono utilizzati tavoli pieghevoli in legno e stand facilmente smontabili non creando nessun tipo di scarto. Un piccolo impatto è rappresentato dalle emissioni di CO<sub>2</sub> dovute al trasporto su gomma degli allestimenti, non è stato possibile attivare nessuna compensazione in merito per mancanza di risorse da parte degli organizzatori. Gli stand sono stati montati nelle zone piastrelate con i Sanpietrini non intaccando così le aree erbose.

Lodevole l'organizzazione delle performance teatrali incastonate in location dal valore storico-culturale, che hanno visto inscenare opere fortemente a tema come l'Inno a Demetra di Omero, tra le prime testimonianze scritte a noi arrivate sul ratto di Persefone. Sul piano della sostenibilità l'utilizzo di spazi all'aperto e in ore diurne ha permesso di eliminare l'uso di aria condizionata e di limitare al massimo l'illuminazione artificiale; si è altresì prestata attenzione alla diffusione sonora solo in acustico, eccezion fatta per esigenze di scena o per alcuni dibattiti.

Come si diceva, gli eventi legati al pane hanno riscosso molto successo. Interessanti le tavole rotonde sulla panificazione a lievito madre con farine senza glutine per celiaci, sui valori nutrizionali dei cereali e sulla coltivazione e molitura dei grani antichi. Da un punto

---

<sup>30</sup> C.A.E. Città dell'Altra Economia di Roma

## Cerealia

di vista eco-sostenibile, ad esempio, si sarebbero potuti piantare simbolicamente dei grani antichi sulla collina verde del Monte dei Cocci (ma questo avrebbe comportato la verifica di autorizzazioni da parte del Comune).

Mal inserita, in termini di orario nel quadro delle attività, la cottura dei pani, fatta durante i laboratori didattici, nel forno pubblico in terra cruda, fatto costruire nel piazzale della C.A.E. per l'occasione da La Casa del Cibo. Tuttavia ha avuto rilevanza per stimolare la comunità alla memoria di tradizioni che altrimenti andrebbero perdute. Il pane così cotto è stato distribuito liberamente e l'unico scarto prodotto è stata la cenere ottenuta da legna arsa per scaldare il forno. Purtroppo, si è persa l'opportunità di dimostrare quanto utile e versatile può essere della buona cenere. Sul piano del coinvolgimento della comunità è stato divertente e molto apprezzato "miss pagnotta", un piccolo concorso dove a "sfilare" era l'oggetto delle panificazioni amatoriali. Gli assaggiatori? Chiunque volesse provare la fragrante preparazione, rigorosamente a base di lievito madre.

Ovviamente, il legame tra Cerere, i cereali e l'alimentazione umana non poteva esimere dalla fruizione gastronomica, infatti le possibilità di degustare pietanze durante la manifestazione sono state molteplici: alcune prettamente a tema ellenico, altre più legate al pane e altre, purtroppo, per mero nutrimento e/o attrattiva di

pubblico. Di questo aspetto si denota positivamente la mancanza di scarti alimentari, grazie all'appetito del pubblico e alla generosità degli organizzatori, che hanno elargito quanto residuo. Non in tutti i luoghi del festival è stato possibile svolgere la raccolta differenziata e l'uso del mater-bi®, gentilmente offerto da uno sponsor, non è stato sufficiente per soddisfare nemmeno l'esigenza di una degustazione. Il design sistemico stimola l'ingegno anche in questo ambito, infatti, si sarebbe potuto promuovere il mater-bi®, non solo tramite l'utilizzo di piatti e posate con esso fabbricate ma anche creando un laboratorio che mostrasse come del mais non si butta nulla. Pur sollecitato, non è stato possibile per questa edizione coinvolgere lo sponsor tecnico in questo tipo di attività.

Partendo dalle materie prime utilizzate, la carta merita un'attenzione a se stante. Come in ogni evento che si rispetti, si è fornito all'utenza un pieghevole informativo sulle attività organizzate, mentre altra carta (minima) è stata utilizzata per i pannelli identificativi degli stand. Per dovere di cronaca si devono riportare due problemi. Sul piano informativo, si deve notare che purtroppo i volantini sono stati stampati e distribuiti troppo a ridosso dell'evento e, di conseguenza hanno vanificato e reso inefficace parte dell'attività di comunicazione. Inoltre, nel cortile della Città dell'Altra Economia, le indicazioni logistiche erano poco visibili, creando confusione con conseguente dispendio di energie da

## Cerealia

parte dello staff. Dal punto di vista di questa indagine, invece, la carta usata non era riciclabile e neanche in questo caso vi erano (o non erano sufficienti) punti di raccolta differenziata.

Ancora sul piano delle attività di promozione, si deve dire che Cerealia non ha sufficienti risorse per realizzare campagne di comunicazione: si è usato limitatamente il web, ma la manifestazione non ha ancora un forte impatto sui social media; così il messaggio è arrivato a pochi e con minor impatto di quello che sarebbe stato necessario. Nell'area principale delle attività outdoor alla C.A.E., erano stati allestiti due distinti punti informazioni, che non sono riusciti a dialogare: l'uno de La Casa del Cibo e l'altro dell'organizzazione generale.

Quanto su detto non intende ovviamente muovere delle critiche agli organizzatori con i quali è doveroso complimentarsi per l'idea, per lo sforzo fisico e mentale operato e per l'attenzione avuta in materia di ambiente ed eco-sostenibilità nonché, chiaramente, l'aver permesso la suddetta analisi.

Da quanto si è annotato, risulta evidente l'ottima riuscita dell'evento con una significativa riduzione dell'impronta ecologica e dello spreco di materie prime, tuttavia alcuni punti debbono ancora evolvere nell'ottica del design sistemico.



Quello che è risultato più evidente a quest'indagine, sin dalla prima riunione plenaria, in cui erano presenti solo lo staff di M.Th.I. e il rappresentante dell'Archeoclub d'Italia sede di Roma - coorganizzatore del festival - è la difficoltà di coordinare l'aggregazione e collaborazione sinergica tra i vari partner, sponsor ed istituzioni pubbliche. Per effetto domino di quanto appena dichiarato, si deve lavorare su coerenza e sensibilità uniforme nella preparazione del cibo, un piano di comunicazione e promozione ben studiato ed eseguito, una cadenza regolare degli eventi, che in alcune fasce orarie erano in sovrapposizione, mentre in altre si sono avvertiti dei buchi allontanando i curiosi che erano approdati alla manifestazione.

L'unico dato quantitativo riscontrato, è la spesa sostenuta direttamente dalle organizzazioni promotrici (MThI e Archeoclub d'Italia sede di Roma), che è stata inferiore ai 1.500 euro. Queste sono riuscite ad ottenere in via gratuita spazi, sponsorizzazioni tecniche di bene e servizi, e a contare sull'impegno volontario di tante persone appassionate. Va però preso in considerazione questo aspetto sotto alcuni punti di vista.

La M.Th.I. e l'Archeoclub d'Italia sede di Roma, sono due associazioni nonprofit, quindi senza fini di lucro. Ma, se da un lato, questo rende l'iniziativa eticamente ineccepibile, dall'altro non è la condizione in cui i promotori vorrebbero continuare ad operare. Infatti genera

una frustrazione nelle persone che curano il festival ogni anno dalla sua genesi, coinvolgendoli per più di otto mesi e costringendoli a sacrificare il proprio lavoro o le proprie entrate a discapito anche della personale soddisfazione e gratifica, senza un ritorno certo che vada a compensare gli sforzi sostenuti. Anche lo staff coinvolto durante il festival, fino ad oggi a titolo volontario, pur essendo qualificato, avverte la carenza di un riconoscimento professionale, che gli permetta d'impegnarsi nel progetto come in un lavoro a tutti gli effetti, con specifici compiti e competenze (relazioni con enti pubblici, comunicazione, raccolta fondi, ...). La penuria di entrate economiche genera anche scelte che riducono le possibilità e la libertà di azione. Perfino lo stesso intento di generare flussi di sinergia tra gli attori coinvolti, diventa complesso laddove gli operatori in staff siano pochi e debbano ricoprire molti ruoli e in più avere un altro lavoro che gli permetta di sostenersi.

Una caratteristica della kermesse è la sua molteplice sfaccettatura che spazia, come visto, fra teatro, musica, arte, gastronomia, storia e archeologia. La valutazione emersa durante l'osservazione ha generato una conclusione dal valore dualmente contrastante. Il non evidenziare un aspetto come principale tema, ne permette la piena libertà di espressione e accoglie un pubblico quanto più vasto ma, d'altro canto, disorienta il possibile fruitore, che non riesce ad appagare il proprio interesse verso un dato argomento, inoltre

## Cerealia

costringe l'organizzazione a tirare le fila di numerose attività diverse tra loro e con proprie complessità, con il conseguente aumento di richiesta di know-how e forza lavoro.

Proprio questi ultimi due temi accendono la sfida che Cerealia ha di fronte a sé, in un momento in cui l'evento, dopo tre edizioni, ha un suo pubblico, ha smosso interesse e contatti, ed è in quella fase dove deve trovare un suo equilibrio autogenerativo per poter crescere, pena la sua stessa estinzione.

Le potenzialità sono molte, le capacità dimostrate dall'organizzazione non da meno e l'apprezzamento di chi vi ha preso parte è sembrato notevole. Sarebbe per tanto spiacevole non poter prender parte alla prossima Cerealia, magari in una veste rinnovata. Questo vuol essere un augurio!

#### 4 *EVENTI: TIPS & TRICKS OLISTICI*

L'analisi olistica di Cerealia è un esempio estremamente utile per delineare un approccio progettuale nell'organizzazione di eventi tendenti all'impatto zero.

L'idea che si andrà delineando è pensata per eventi con allestimenti temporanei ma i concetti cardine e le domande da porsi sono fondamentalmente le medesime.

Gli *allestimenti temporanei* sono di sovente utilizzati per presentare prodotti o servizi di soggetti pubblici o privati in occasione di fiere o festival ad hoc e spesso hanno una cadenza ciclica; questa loro natura fortemente transitoria, con durata limitata a pochi giorni, perfino poche ore, potrebbe trarre in inganno e far credere che proprio per questo l'impatto ambientale sia minimo o ancora che poco si possa fare per migliorare. Nella realtà la situazione è completamente opposta perché la quantità di materiali ed energia messa in campo non è meno importante di quella usata per allestimenti permanenti o di lungo periodo, anzi, si hanno spesso maggiori rifiuti; se si vuole cambiare la cose, si deve intendere la sua transitorietà periodica come un'opportunità. Infatti, in questo tipo di allestimenti, si può facilmente:

## Tips & tricks olistici

- \* sperimentare progetti di eco-sostenibilità ed eco-design,
- \* averne feedback in tempi brevissimi,
- \* creare ottime occasioni per promuovere i principi di rispetto dell'ambiente e del sociale, la manifestazione stessa diventa un ottimo biglietto da visita sia per il settore pubblico che per il privato.
- \* Infine, forti della ciclicità dell'allestimento, si può progettare tenendo conto di effetti sia sul breve che sul lungo periodo.

Come si è visto nell'argomentare questo testo, prima di affacciarsi alla progettazione, prima ancora di pensare al cosa o al dove abbiamo bisogno di un nuovo modo di concepire l'atto progettuale, si deve realizzare che si sta andando nella direzione errata e intraprendere una nuova strada, che non dimentichi il passato, in termini di visione e concettuali.

Vanno allora rivisti i principi basilari che animeranno la nuova visione dell'organizzazione.

- ✓ *La natura*, è senza dubbio il principio ispiratore su tutti, il più armonico, il più antico, il più semplice all'occhio e complesso nella realtà;
- ✓ *L'uomo* al centro del progetto, qualunque sia la finalità dell'evento lo si deve realizzare mettendo in primo piano *l'essere* e le relazioni che gli orbitano tutto intorno;

## Tips & tricks olistici

- ✓ *Non esistono rifiuti* intesi come beni privi di qualsiasi uso;
- ✓ Tutto il processo organizzativo è un *flusso circolare*;
- ✓ *Il territorio e le relazioni* sono fondamentali;
- ✓ Si deve generare un' *economia* positiva e di esempio.

Andando più sul pratico, organizzare un evento comporta necessariamente il passaggio e l'analisi di tre macro fasi di facile intuizione:

1. allestimento,
2. utilizzo e
3. dismissione.

Si potrebbe pensare a 3 studi separati dei 3 momenti su indicati, evincendo per ognuno di essi le criticità e le peculiarità, tuttavia per il concetto di flusso a cascata la fase dismissiva diverrà a sua volta uno o più inizi per nuove attività e per produrre nuove economie. Inoltre, non si deve dimenticare il ruolo di orchestratore del designer che sarà trasversale in ogni fase di progetto. A tal fine le linee guida indicative che seguiranno, dovranno essere prese in considerazione in ogni fase temporale del processo di realizzazione.

Pur avendo evidenziato come l'iter progettuale sistemico passi per i flussi di energia e materia e per le relazioni sul territorio, di seguito andremo a riportare gli aspetti fondamentali che una prima semplice

## Tips & tricks olistici

check list dovrebbe comprendere nell'approccio progettuale, per ogni tema si mostreranno gli aspetti di cui tener conto.

La scelta del *luogo* è di fondamentale importanza, non solo ai fini comunicativi e della riuscita in termini di affluenza, ma anche per l'impatto che avrà su molti attori in gioco. Sono da considerare, pertanto:

- \* la raggiungibilità con mezzi a basso impatto ambientale
- \* l'illuminazione naturale
- \* la riduzione d'uso di aria condizionata o riscaldamento
- \* la possibilità di audio acustico, non amplificato
- \* le aree verdi
- \* la riappropriazione di aree in disuso o a valore socio-culturale
- \* il prevedere un piano di compensazione di emissioni di CO<sup>2</sup>
- \* il tracciare tutti i legami e le relazioni che il luogo stesso intreccia
- \* il pensare sempre di lasciare il territorio migliore di come lo si è trovato
- \* e, nel caso di eventi su suolo naturale, non intaccare il manto verde nonché il tenere conto dello stato precedente l'allestimento ad esempio fotografando in precedenza l'area.

In correlazione al luogo è utile preparare un piccolo piano di *mobilità*.

Si prende in considerazione

- \* la distanza dal luogo di stazionamento dello staff di lavoro e allestimento, preferibilmente collocati in un'unica struttura ospitante;
- \* inserire nella comunicazione le indicazioni per raggiungere l'evento con trasporto a basso impatto (mezzi di trasporto pubblici, car sharing...);
- \* ridurre in ogni modo le emissioni dovute al trasporto chiedendo di fare lo stesso anche ai fornitori di materiali e servizi coinvolti;
- \* pensare delle promozioni per gli utenti che si sono mossi con trasporto pubblico o biciclette;
- \* ottimizzare i percorsi per fornitori e approvvigionamenti;
- \* rendere un canale di spostamento un'attrattiva, un divertimento.

L'attenzione alle *materie prime* quando si affrontano temi in materia di ecologia è primaria:

- 🌱 stimare bene le reali necessità quantitative di materiali, accertarsi del loro impatto ambientale in fase di produzione e dismissione e degli effetti che potrebbero avere determinate sostanze sulla salute umana;



## Tips & tricks olistici

- 🌸 pensare a materiali che siano già riciclati o che saranno riciclabili;
- 🌸 favorire il riuso;
- 🌸 ridurre al minimo gli imballaggi;
- 🌸 evitare sprechi di acqua
- 🌸 usare carta riciclata, minimizzandone il consumo per la comunicazione usando i nuovi media.

L'*energia*, la produzione e l'impiego delle fonti energetiche è forse uno degli argomenti più dibattuti in tema di sostenibilità e, vista la sua ampia complessità, ci si limiterà a dire che si dovrà quanto più evitare il dispendio energetico sia in fase di allestimento che in fase di utilizzo o dismissione; incentivare l'uso di energia pulita e usare le forze della natura presenti sul territorio sono un must.

I *rifiuti* sono il paradosso della società iperconsumistica, una continua spesa in termini economici, ecologici e salutistici che, se ben analizzata, può diventare un valore economico. Il problema degli scarti nasce infatti alla nascita dei materiali di base, si deve cioè pensare allo scarto nel momento in cui si immette nel sistema un materiale o un prodotto, ci si deve proiettare nel suo ciclo vitale per evitare acquisti in apparenza vantaggiosi ma che si riveleranno presto o tardi dannosi. Ricordarsi sempre la base del design sistemico dove l'output di un processo diventa l'input di un altro e in questo senso si realizza circolarità di produzione.

## Tips & tricks olistici

Il *cibo* è un elemento fortemente multidisciplinare basti pensare che incide sui trasporti, sul territorio, sulla società, sulla cultura e talvolta sulla religione e chiaramente sui rifiuti.

- Scegliere i prodotti locali,
- Produzioni stagionali,
- Sincerarsi, nel caso di eventi gastronomici, che siano coerenti con la sua finalità
- e, in generale, far sì che tutti possano sentirsi accolti con menù che non violino tabù alimentari di una data comunità.

Il porre un nuovo sguardo nell'approccio progettuale permette che non ci si abbandoni allo sviluppo tecnologico ma che si ricerchi un'emancipazione culturale.

Per questo è utile mettere a sistema *l'impatto culturale e benefico sulla comunità*. Un evento può essere un'ottima occasione per portare una serie di valori alla comunità locale:

- ◆ apporto di lavoro
- ◆ rivalutazione di aree degradate
- ◆ rinfoltimento aree verdi
- ◆ miglioramento delle condizioni di salute
- ◆ educazione ecologica e alimentare
- ◆ ottimizzazione delle risorse naturali
- ◆ attenzione alle categorie sociali più deboli

## Tips & tricks olistici

Un ultimo punto da non dimenticare in questa piccola lista di attenzioni è la *condivisione dei saperi*, la trasparenza nel progettare affinché si crei un vero *sistema aperto* in cui possano generarsi nuove relazioni e nuovi sistemi a loro volta.

## Bibliografia

### 5 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- 
- Internet: <http://www.treccani.it>, industrial design XXI Secolo
  - V. Flusser, *The shape of things. A philosophy of design*, London 1999 (trad. it. *Filosofia del design* Milano 2003).
  - Bassi, Antonio Citterio. *Industrial design*, Milano 2004., p. 11
  - G.K. Koenig, *Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione?*, «Ottagono», 1983, 68, p. 24
  - Internet: <http://foodforfuture.wordpress.com/tag/definizione-design/>
  - Internet: [http://it.wikipedia.org/wiki/Open\\_source](http://it.wikipedia.org/wiki/Open_source)
  - Immagine tratta da *Design Sistemico* di Luigi Bistagnino Pag. 263
  - Intervista Carlo Petrini da parte di Luigi Bistagnino ([www.polito.it/design](http://www.polito.it/design))
  - Internet: <http://www.fooddesign.it/>
  - Giampero Alfarano, *Exhibition, Eco-Design per gli allestimenti temporanei*
  - *Design*, Politecnico di Torino e ZERI foundation
  - Immagine tratta da *Design Sistemico* di Luigi Bistagnino
  - Venere di Willendorf, Austria ritrovamento del XXII sec a.C. circa
  - Internet: [http://www.ilportaledelsud.org/demetra\\_e\\_kore.htm](http://www.ilportaledelsud.org/demetra_e_kore.htm)
  - Internet: <http://tanogaboblog.it/portalino/il-mito-di-demetra/>
  - Inno omerico a D., 54,192
  - Iliade, V, 500 e VI, 94, allusione al colore delle messi mature
  - Internet:<http://mitologiagreca.blogspot.it/2007/07/demetra-figlia-di-cronos-e-di-rhea.html>
  - Internet:<http://www.dubidoo.it/imparare/61-le-parole-e-le-cose/1444-il-mito-di-demetra-e-persefone.html>
  - Internet: [www.treccani.it](http://www.treccani.it)
  - Internet: [http://www.entasis.it/grandtour/cerere\\_1.htm](http://www.entasis.it/grandtour/cerere_1.htm)
  - Internet:[www.dannoh.net/specials/timemachine/nonsologufo/ricerche/ludi/ludi.htm](http://www.dannoh.net/specials/timemachine/nonsologufo/ricerche/ludi/ludi.htm)
  - Tacito, *Annali* XV.53
  - Ovidio, *I fasti*
  - Tito Livio, XXII.56, XXXIV.6
  - *Design Sistemico* di Luigi Bistagnino Pag.287
  - Flandrin J.L.; Montanari M. – *Storia dell'alimentazione*
  - Internet: <http://hellenismo.wordpress.com/tag/kribanai/>
  - Apicius, *Antica Roma a tavola*