

Santa Marta

Qualcosa che merita

Come dice Alice Rawsthorn il design è sprecato nella società. Ne facciamo il miglior uso possibile o stiamo perdendo il suo potenziale? In un “mondo che ha disperatamente bisogno di essere riprogettato” (Maldonado, 1970) il corso (Laboratorio Misto al corso di Laurea Magistrale in Design del prodotto e della Comunicazione) si concentra su tematiche emergenti e problemi del quotidiano contemporaneo, focalizzandosi sulla dimensione del Design sociale, del Design per l’innovazione sociale, del Design per i beni comuni.

I ragazzi hanno lavorato alla fase di ricerca raccogliendo materiali di vario tipo, facendo indagini dirette e indirette, interagendo con i cittadini, e inoltre raccogliendo interviste, e documentazione storica, ragionando a gruppi e con attori locali sulle esigenze e le aspettative, da cui hanno cominciato a sviluppare le loro proposte progettuali. Obiettivo del laboratorio è quello di stimolare gli studenti a leggere la realtà contemporanea, cercare i punti di forza e sviluppare proposte in relazione ai bisogni del territorio e del nostro tempo, mettendo da parte quel fenomeno di autoreferenzialità che talvolta affligge il mondo del design.

Ci interessa un approccio aperto e multidisciplinare al progetto, aprendo lo sguardo verso un panorama più ampio di opportunità; ci interessa agire come facilitatori di processi di cambiamento offrendo le nostre competenze legate all’agire progettuale, al saper progettare artefatti e comunicazione, prodotti, servizi ed eventi.

Ci interessa la possibilità di dar vita a delle azioni concrete, pratiche che sfruttano le opportunità di relazione e integrazione dei progetti culturali, che coinvolgono i cittadini nel cambiamento, che utilizzano gli strumenti del design per contribuire a creare quella atmosfera intorno alla quale far crescere la dimensione della consapevolezza civica del design: fare insieme per fare meglio.

Sintesi progetti

De Novo	Elisa M. Di Carlo, Giulia F. Patellaro, Francesca Pilon, Sveva Stanghellini	Uno spazio per artisti, dove riunire le loro opere e raccontare le loro storie. Un processo di interazioni, un servizio culturale. L'intento è quello di riscoprire ciò che è nascosto, dare voce agli abitanti, creare reti e connessioni.
Oltre*	Giulia Cassiani, Maddalena Martani, Elena Pagotto, Giulio Villano	Installazione multisensoriale. Condividere la ritrovata vista sulla laguna, aggirando l'ostacolo fisico del muro sollevando il punto di vista tramite materiali e strumenti della tradizione.
Ciacole in cucina	Anna Faoro, Alice Marescotti, Cecilia Marcolini, Emma Scala	Il progetto vuole riportare le tradizioni e la storia del quartiere attraverso la preparazione del cibo a Santa Marta, incentivando la convivialità. Texture e utensili per preparare le varie ricette, possono unire le persone e innescare relazioni.
Ndemo	Nicolò Formentini, Giorgia Pierobon, Davide Prontera, Andrea Semilia	Ndemo propone un racconto di Santa Marta attraverso un percorso evento allestito a cielo aperto che guida alla riscoperta della storia del quartiere e della comunità del luogo.
Bisegar	Gianmarco Gallina, Gianfranco Poggiana, Federica Trenti	Un percorso che ricostruisce ed esalta l'identità e la personalità di S. Marta, una passeggiata tra le larghe calli, una caccia al tesoro per scoprire le curiosità e le unicità di questo quartiere.
Ca'mpo	Giulia Beltramino, Matilde Bovo, Martina Bresciani, Mariacristina Nardone	Affondando le proprie radici nell'idea di campo veneziano, il progetto ricrea a Santa Marta uno spazio di ritrovo su misura per il quartiere: un sistema diffuso di orti/ arredi urbani, pensati per stimolare la collettività ad interagire.
Santa Marta si ricuce	Sara Cavallini, Carmen Digiorgio, Margherita Gallon, Ilenia Romana	Santa Marta si ricuce nasce come laboratorio sartoriale, che attraverso attività di recupero e ricostruzione di tessuti dismessi, vuole stimolare e riattivare la socialità di borgo e i residenti del quartiere.
Tracce	Alice Carraro, Leonardo Finotto, Luna Sala, Asia Zurlo	Una collezione di prodotti che attingono alle tracce di S. Marta, con lo scopo di connettere passato e futuro. Dare valore a storie, racconti e materiali della tradizione per raccontare il quartiere.
Together	Francesco Argentino, Francesco Carraretto, Francesca Ciulla, Anna Giambellini	Together è il frutto della partecipazione attiva delle persone che, spinte da un gioco creativo, configurano nel tempo una piazza fisica in continua evoluzione, attualmente mancante.
Dog Tour	Bruno Calza, Giovanni Capra, Mattia Marcon, Ayele Padovan	Il progetto punta a fare di Santa Marta un polo attrattivo per i possessori di cani attraverso una serie di postazioni diffuse che propongono delle soluzioni naturali per la salute degli animali.
RioBatin	Giovanni Cavazza, Giovanni Didonna, Lorenzo Meneghello, Francesca Palma	Realizzazione di un punto d'incontro che propone elementi ludici di carattere storico della laguna. L'utilizzo di riferimenti all'acqua riporterà inoltre alla memoria la festa di Santa Marta.
Spiaja	Ceccato Sara, Finotti Marta, Veloz Pena Brian Paul	Spiaja nasce con l'idea di restituire metaforicamente a Santa Marta la sua storica spiaggia e l'atmosfera attorno alle sue tradizioni, con lo scopo di fermare i flussi di persone che la transitano ma non la vivono.
SMFF S. Marta Film Festival	Anna De Lazzari, Daniela Drumea, Matthew Mahoney, Efen Trevisan	Progetto di un kit di elementi divisibili ed assemblabili in modo intuitivo tra di loro per godere di un cinema locale. Verrà inoltre organizzato un film festival, dove abitanti e studenti avranno la possibilità di incontrarsi e condividere nuove esperienze.
I Lumi di S. Marta	Francesca Ceccacci, Filippo Ferrarini, Gaia Graziotto, Eleonora Petrassi	Il muro di Santa Marta si trasforma in uno spazio espositivo partecipato con lo scopo di far rivivere la tradizione della Festa dei Lumi attraverso il racconto delle sue origini e la realizzazione di artefatti da parte degli abitanti.
Marta Marcà	Carmelo Leonardi, Ornella Magliozzo, Valentina Paciaroni, Marika Troiano	MartaMarcà è un evento/mercato basato sul baratto che ha l'obiettivo di incentivare un modello economico circolare attraverso l'incontro tra i cittadini e la condivisione di spazi pubblici ed oggetti.