

a veces nos hace perder la perspectiva conceptual), de la belleza, del compromiso, de los críticos, de los medios y las herramientas, y pueden hacer lo que

les dé la gana. Esperemos que no surjan nuevas etiquetas y que el mercado del arte no fagocite (demasiado) las nuevas energías.

Investigación en diseño para el desarrollo social del Mediterráneo

Marinella Ferrara. Istituto Politecnico di Milano

Este artículo se centra en el papel y las prácticas del diseño en los países mediterráneos. El texto se basa en la investigación realizada en el marco de las actividades editoriales de la revista *PAD* desde 2008 hasta el presente, y en la organización del Concurso de Diseño Mediterráneo en 2009 y 2010. El artículo describe una interpretación del diseño en el área mediterránea y propone una selección de proyectos desarrollados más o menos durante los diez últimos años en diferentes contextos del ámbito mediterráneo, y que han respondido a problemas emergentes explotando las oportunidades vinculadas a los recursos territoriales. La actividad de diseño documentada adquiere cierta relevancia en la perspectiva de un diseño orientado a promover el desarrollo social y económico mediante la innovación en «diseño social».

El diseño como catalizador del cambio social y económico

Antes de examinar los diversos tipos de investigación en diseño que se dan en los países mediterráneos, es importante aclarar el papel y el objetivo actuales de la investigación en diseño. El diseño¹ es una actividad que analiza el presente y lo proyecta² hacia el futuro, abriendo nuevas oportunidades y visiones a fin de transformar la realidad contingente mejorando las actividades y el bienestar de la gente.

Los diseñadores son buenos observadores. Saben cómo identificar problemas existentes, comprender necesidades y expectativas sociales, y prever soluciones. El proceso de diseño implica tomar decisiones sobre el futuro y establecer conexiones entre las condiciones locales y globales, y requiere desarrollar una estrategia orientada a un resultado preciso,

aprovechar recursos y oportunidades de producción y tecnología, y seguir un claro programa de implementación. El resultado de esta vía «intencional» genera artefactos materiales e inmateriales (objetos y sistemas de objetos, además de artefactos de servicios y de comunicación) con una gran relevancia visual y perceptiva, capaces de mostrar escenarios futuros, y que desencadenan cambios en los valores de las cosas.

En cada período, las capacidades de los diseñadores han afrontado necesidades contingentes, adaptándose a los paradigmas tecnoproductivos, socioeconómicos y culturales que se han ido alternando en las diferentes etapas históricas, o tratando de anticipar otros nuevos.

A lo largo de dos siglos, la investigación en diseño ha afrontado el «modelo de mercado», que ha visto desarrollarse el diseño en los países más industrializados.

1. Un término adoptado en muchas lenguas como sinónimo de «proyecto». El término pretende expresar la singularidad de la disciplina y la profesionalidad que requiere el diseño de objetos complejos, tanto material como conceptual, lo que lo diferencia de otras disciplinas como la ingeniería, etc.

2. El término se deriva del latín *proiectare*, frecuentativo de *pro-jacere*, que significa «lanzar hacia delante».

zados como una profesión especializada en el diseño de producto y de comunicación visual, encargado por empresas de producción y orientado al mercado de consumo. En este modelo, el desarrollo industrial se ha considerado un socio en el esfuerzo humanitario para aliviar la pobreza en los países subdesarrollados.

En la década de 1970 este paradigma empezó a mostrar algunas debilidades. Ya en los años previos a la Segunda Guerra Mundial, Buckminster Fuller, adoptando una postura de activista social y medioambiental, criticaba el sistema económico-político que afrontaba el diseño. Fuller alentaba una transición de una economía competitiva a otra cooperativa, donde la guerra ya no sería necesaria. Como positivista, confiaba sobremanera en el diseño, que hace un buen uso de la tecnología para servir a la gente. Y solía decir que «nunca se cambian las cosas luchando contra la realidad existente. Para cambiar algo, construíd un nuevo modelo que haga el modelo existente obsoleto».³ Posteriormente, en los tiempos de la globalización y la crisis energética, tras la protesta social y el marxismo crítico de la Escuela de Francfort, empezaron a difundirse nuevos conceptos en la cultura, perfilando un nuevo enfoque del desarrollo según un «modelo social» (Margolin y Margolin, 2002).

Entre los pioneros del modelo social se halla Victor Papanek.⁴ Pese a tener un planteamiento muy distinto al de Fuller, en su libro *Diseñar para un mundo real* (1971)⁵ describía el diseño en la era de la producción en masa como la herramienta más poderosa con la que el hombre configura sus

instrumentos y entornos y, por extensión, a la sociedad y a sí mismo. Pero se mostraba crítico con la profesión del diseño industrial porque producía un trabajo superficial que desperdiciaba los recursos naturales e ignoraba las responsabilidades sociales. El libro ilustra la responsabilidad y el potencial del diseñador para realizar un verdadero cambio en el mundo a través del diseño.

El nuevo modelo social tomó forma demandando una redefinición de objetivos: situando la satisfacción responsable de las necesidades humanas como prioridad, sin diferencias de poder adquisitivo, e incluyendo los países pobres y a los grupos desfavorecidos. Aunque el debate en torno al «diseño como herramienta de desarrollo», producido entre las décadas de 1960 y 1980, podría considerarse una etapa crucial en el desarrollo del actual concepto de diseño social, no fue capaz de influir en los gobiernos para que estos asumieran el hecho de que el desarrollo se basa en el progreso económico, junto con la necesidad de grandes obras e infraestructuras de producción, antes que en la implementación de capacidades humanas, desde organizativas hasta tecnológicas, lo que produce el bienestar.

Volviendo al presente, en los diez últimos años un creciente número de proyectos, exposiciones e iniciativas han relevado un movimiento colectivo en pro del «diseño social» y sugerido una nueva dimensión social para la práctica del diseño, ya no un mero aliado del consumismo.⁶ El advenimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación y la producción aditiva (impresión 3D), más ligera,

3. El estadounidense R. Buckminster Fuller (1895-1983) fue arquitecto, diseñador, inventor, profesor de la Universidad del Sur de Illinois, escritor y presentador de programas de televisión. Postuló una visión sistémica del mundo y se interesó en el tema de la sostenibilidad y la supervivencia de la raza humana. Pese a su crítica del sistema socioeconómico de la época, se mostraba profundamente optimista con respecto a las perspectivas de la humanidad, incluso durante el período de la guerra fría.

4. Victor Papanek (1923-1998) fue un experto en diseño internacional de la UNESCO y decano de la Escuela de Diseño del Instituto de Artes de California. Estudió en la Cooper Union de Nueva York, en el Instituto de Tecnología de Massachusetts, y con el difunto Frank Lloyd Wright. Durante muchos años se especializó en el diseño para los discapacitados, los países en desarrollo, los enfermos, los pobres y las personas necesitadas. Ejerció la docencia y viajó por siete países, además de vivir con una tribu esquimal, así como con los indios hopis del suroeste de Estados Unidos.

5. Traducido a más de 20 lenguas, fue uno de los libros de diseño más leídos del mundo.

6. En 2002, la exposición «Diseños para el mundo real», realizada en la Fundación General de Arte y Diseño de la Universidad de Dundee, proporcionó una perspectiva crítica del desarrollo urbano, el diseño ecológico y el mundo en desarrollo; en 2007, la exposición «Diseño para el otro 90%», celebrada en el Museo Nacional de Diseño Cooper-Hewitt de Nueva York, mostraba la necesidad global de redirigir el diseño al descuidado 90% de la población; en 2005 se lanzó el Manifiesto de Utrecht - Bienal de Diseño Social, y en 2009 numerosos eventos y exposiciones de dicha bienal aspiraban a fortalecer el debate sociopolítico multidisciplinar.

sostenible y económica que las del pasado, permite replantear los procesos de desarrollo, posibilitando la coexistencia de los modelos social y de mercado.

El objetivo de la investigación en diseño social es hoy entender cómo el desarrollo social y económico podría avanzar a la misma velocidad, pero de manera responsable, a fin de acelerar y amplificar un «cambio impulsado por el diseño». El papel del diseñador es cada vez más el de identificar problemas e indicar opciones de cara a objetivos seleccionados, pero también el de construir y gestionar hábilmente redes integradas por actores y competencias que puedan ser útiles para desencadenar procesos, alentar la participación y regenerar la lógica, además de encaminar los proyectos hacia un escenario de posibles soluciones.

Diseño social para el Mediterráneo

Las cuestiones de base de la crisis estructural que ha afectado durante siglos al área mediterránea son numerosas, y los problemas que hay que afrontar en el contexto de la crisis económica mundial son muy complejos. En muchos países tanto del norte como el sur del Mediterráneo (obviamente, con sus propias diferencias), la falta de protección y apoyo a la vida, el bienestar, el trabajo y la cultura alimentan cierta incertidumbre estructural en la vida cotidiana, empeorando así los conflictos políticos y sociales. El limitado crecimiento económico, la injusta distribución de los recursos y el acceso insuficiente a los servicios básicos son hoy, como lo fueron en el pasado, la causa de la emigración de millones de personas en busca de unas mejores condiciones de vida. La inmigración irregular es desde hace años causa de muerte en el Mediterráneo, y pone de relieve el sistema de acogida de los países más afectados, como Italia. El constante aumento del número de desembarcos hace que resulte muy difícil proporcionar asistencia y primeros auxilios a un nivel adecuado. El diseño podría contribuir a estas situaciones a fin de aliviar el sufrimiento de inmigrantes y refugiados.

Tanto la emigración como las guerras civiles —caso de Siria— generan problemas urgentes, como los de proteger a la población civil de ataques químicos o mejorar las condiciones de vida para los

refugiados en estructuras provisionales y contenedores habitables. La lista de problemas a resolver puede ampliarse fácilmente. Es deseable una solución de diseño. No en el sentido de que el diseño pueda tener una capacidad directa de resolución de problemas, sino en el de que es capaz de activar procesos para el desarrollo de soluciones de cara a una vida cotidiana justa, incluso en situaciones de emergencia como las que acabamos de mencionar, y puede suscitar una solución social y política a los problemas.

Diseño de emergencia

Las situaciones de emergencia no representan un tema nuevo para el ámbito del diseño. Este las ha abordado con frecuencia en el pasado, especialmente en relación con las emergencias de alojamiento derivadas de catástrofes naturales, como los terremotos y tsunamis (Parente, 2014). Se ha subrayado que el problema de las emergencias debe abordarse con atención extrema, tanto desde la perspectiva tecnofuncional como desde la de la psicología humana, en el caso de esta última porque se debe dar respuesta a la necesidad instintiva de seguridad (Antonelli, 2005).

Un ejemplo de diseño de producto para una situación de emergencia es el requerido por el Estado de Israel. En la década de 1980, este cooperó con el Departamento de Investigación y Desarrollo de la Academia de Artes y Diseño Bezalel de Jerusalén a fin de mejorar el nivel de vida de la gente en una situación de conflicto crónico como el árabe-israelí. El proyecto se emprendió en el marco del plan de seguridad nacional, y se centró en el uso de un dispositivo para máscaras antigás, el respirador, que utiliza una presión positiva dentro de la máscara de modo que no hay necesidad de respirar por el filtro. Este forma parte de un equipo de protección personal compuesto de una máscara antigás junto con una serie de elementos corporales complementarios para proteger partes como la cabeza, los brazos y el pecho, fáciles de llevar y de utilizar por adultos, niños e incluso bebés (como, por ejemplo, la cuna portátil Mini MamaT) gracias al uso de materiales flexibles y transparentes que cubren el rostro sin limitar la visión y los movimientos. Existen también una serie de accesorios que facilitan poder beber

(como un biberón o una pajita) o escuchar la radio. La eficacia de las máscaras se ve reforzada por una serie de símbolos gráficos que indican los modos de empleo. Estos sistemas de protección, ampliamente utilizados durante la guerra del Golfo, todavía son empleados hoy por todos los ciudadanos israelíes. El kit Shmartaff (el término coloquial con el que se denomina a una canguro en hebreo) es un regalo oficial que el gobierno israelí entrega a cada recién nacido. Aparte de las consideraciones acerca de en qué medida esos productos forman parte de una «retórica política», este equipamiento de seguridad hace a los israelíes más fuertes y resistentes.

Otros proyectos más recientes, como los premiados en el Concurso de Diseño Mediterráneo en 2009 y 2010⁷ (Ferrara, 2011a), se centran en la emergencia de la inmigración ilegal con el objetivo de mejorar la acogida de los inmigrantes y refugiados, y confortarles tanto en el aspecto físico como en el psicológico.

Corazones Flotantes,⁸ del diseñador italiano Giulio Iacchetti, es un sistema de boyas de señales equipadas con paneles LED y sistemas de señales de emergencia alimentados por células fotovoltaicas. El proyecto propone una solución práctica al tiempo que apela poéticamente a una metáfora. Las boyas forman el perfil de un palpitante corazón luminoso, y, extendiéndose sobre el Mediterráneo, resultan útiles para ayudar a los naufragos, o bien para señalar la posición de un naufragio. «Una señal para los marineros que pasan por allí y un símbolo de un recuerdo que permanece todavía entre las olas, menos efímero que los ramos de flores lastimosamente lanzados desde barcos tras cada tragedia marítima», como escribe el propio Iacchetti.

Brakumo⁹ es un kit de asistencia del Estudio Paolo Paladini, quien escribe: «Es importante

proporcionar a los inmigrantes que acaban de desembarcar [...] apoyo psicológico para evitar que se sientan una vez más en los márgenes de una sociedad que los rechaza. Brakumo incluye una manta, un par de zapatos y dos cajas. Objetos con un diseño simple y esencial que encarna con fuerza el gesto de romper con las actuales pautas. El nombre del kit es una transposición de la palabra «abrazo» en esperanto. Al igual que el creador de este idioma confiaba en establecer un diálogo entre la gente por medio de una sencilla lengua secundaria, nuestro kit constituye una tentativa de alterar prejuicios y acoger a los inmigrantes como personas, [...] con un caluroso y comprensivo abrazo».

Este año 2014, los estudiantes de la École de Design Nantes Atlantique, en la ciudad del mismo nombre, abordaron la cuestión de la supervivencia a una catástrofe en la exposición «Survival». Entre sus proyectos, Vestaïs¹⁰ es un brasero utilizado para la calefacción, una acogedora estufa de leña. En la parte superior se puede colocar una parrilla plegable sobre el contenedor para cocinar alimentos. Los calentadores colocados sobre el trípode se pueden quitar para calentarse. La posición de la estufa ayuda a hacer que la gente comparta pensamientos e ideas; como tal, fomenta la sociabilidad. Funciona con el metano producido por una pila de compostaje de siete litros y la madera introducida en el contenedor. Si la pila de compostaje no se utiliza para encender fuego (la metanización requiere veinticuatro horas), se puede reemplazar por una bombona de gas con un quemador universal. Las barras transversales sostienen y secan la madera, y también se pueden utilizar para secar la ropa.

Otro proyecto es el Armadillo,¹¹ una cápsula sanitaria que aspira a crear un entorno tranquilizador para una persona que aguarda a ser rescatada. Es una

7. Gracias al tema libre del Concurso de Diseño Mediterráneo, organizado por el PAD. Las páginas de la revista *Art and Design* (www.padjournal.net) se han revelado un interesante punto de observación de las tendencias en el diseño mediterráneo. De hecho, ha habido proyectos que trataban de dar respuesta a los problemas del ámbito mediterráneo.

8. Primer premio del Concurso de Diseño Mediterráneo 2009, en la categoría de diseño de producto.

9. Mención especial del Concurso de Diseño Mediterráneo 2010, en la categoría de diseño de producto.

10. El proyecto Vestaïs, de los estudiantes P. Dufour, I. Le Pays Du Teilleul, M. Leproux, D. Letassey, H. Louradour y J. Rolland, se desarrolló con el respaldo de Armor, colaborador del evento «Survival», y se expuso en el Salone Satellite, en la Feria del Mueble de Milán 2014. El prototipo se fabricó con el respaldo de ArcelorMittal SoluStil.

11. El proyecto Armadillo, de los estudiantes I. Hauck, M. Le Bas, C. Germain, D. Le Cléac'h, C. Sanz y L. Chatain, se desarrolló con el respaldo de Armor, colaborador del evento «Survival», y se expuso en el Salone Satellite, en la Feria del Mueble de Milán 2014.

mochila de supervivencia parecida a una concha, que incluye equipamiento de primeros auxilios, un GPS y una linterna, lo que permite ser detectado fácilmente por los equipos de rescate. También incluye un bolsillo vacío, que se puede utilizar según las necesidades de cada uno. El usuario saca la bolsa de su alojamiento y parte en busca de un lugar más seguro. Entonces abre la concha, convirtiendo la mochila en una especie de capullo, en el que puede sentarse. Como los tuaregs, uno puede quedarse inmóvil durante largo rato gracias a un cinturón que se pasa alrededor de las rodillas y la espalda. Es lo bastante grande para un adulto. El cómodo asiento protege las piernas del usuario de los suelos duros. Una manta de Gore-Tex® con colores relajantes por dentro mantiene al usuario caliente y seco, al tiempo que impide la condensación del sudor. Las partes externas de la mochila y la manta son de un color reflectante para que resulten fácilmente visibles por los equipos de rescate.

Hoy, el problema básico de esta clase de diseño es el de quién puede promover, financiar y fabricar el producto, así como encontrar a actores capaces de promover, financiar, fabricar y distribuir dicho producto a los destinatarios interesados. A veces esto último lo hacen organizaciones humanitarias y filantrópicas, asociaciones y ONG, y los diseñadores cooperan con ellas para identificar áreas y estrategias problemáticas a fin de asegurar que los productos, servicios y sistemas son adecuados para fines humanitarios. Algunas empresas están empezando a centrarse en estos temas y a incorporarlos a sus estrategias de promoción de marca.

Diseño para el desarrollo socioeconómico en los países mediterráneos

La conciencia de que el diseño puede ser un verdadero agente de desarrollo en diversas realidades ha llevado a la investigación en diseño a responder a temas menos urgentes que los que hemos comentado. Considerando la actual situación de baja

industrialización experimentada en muchos países mediterráneos, la investigación explora nuevas oportunidades en relación con los productos típicos y la producción local, o configuraciones distintas para actores y recursos, capaces de crear un nuevo valor. Los proyectos aprovechan las competencias, así como los recursos tangibles e intangibles, típicos del contexto social y territorial. Algunos introducen nuevas ideas o modelos de organización; otros integran producción manual con procesos industriales o consolidan habilidades técnicas con nuevas tecnologías.

Este es el caso del Art & Design Hub de Egipto (Di Matteo, 2012), que en la Feria del Mueble de Milán 2013 y 2014 presentó, en el Salone Satellite, varios prototipos de jóvenes diseñadores que experimentaban con nuevos productos para diversos segmentos de producción local. El proyecto de Nadal Bahr, presentado este año, es la Silla Anub, una silla de madera que combina la fina artesanía de la antigua producción egipcia, inspirada en la anatomía animal, con las innovadoras técnicas de laminación 3D.

Otro ejemplo es el proyecto Rawtating,¹² del diseñador israelí Adi Zaffran Weisler, quien ha experimentado con un proceso para la producción limitada de muebles en serie. Ha creado un juego de mesas y taburetes combinando ramas de árbol, troncos y ramitas con plástico durante el proceso de moldeado. El proyecto aúna procesos industriales y manuales, y desarrolla un método donde el punto de unión entre lo orgánico y lo sintético se crea por medio del proceso de rotomoldeado sin necesidad de juntas frías o ajustes complejos. A partir del proceso de fabricación se crea un nuevo lenguaje estético de formas básicas y materias primas.

En el contexto de la crisis económica que ha exacerbado la incertidumbre ya presente en numerosos países, encontramos importantes proyectos en los que el diseño respalda la internacionalización de territorios productivos. Dichos proyectos, desarrollados por centros de diseño, instituciones o diseñadores individuales, se inspiran principalmente en el deseo de ayudar a los artesanos y pequeños productores a llegar a nuevos mercados y establecer conexiones

12. Proyecto seleccionado en el Concurso de Diseño Mediterráneo 2010, y exhibido en 2011 en la Exposición de Diseño Mediterráneo celebrada en el Disseny Hub Barcelona.

con socios de todo el mundo. En algunos casos, estos proyectos se han convertido en una auténtica oportunidad para poner en marcha una empresa y demostrar que el proceso de innovación impulsada por el diseño puede tener un papel estratégico en el desarrollo económico.

Un ejemplo es Corque Design (Mestre, 2013), una nueva marca de diseño sostenible basada en el corcho, un material sostenible mediterráneo. Corque Design es el resultado de la investigación en diseño aplicado realizada por la diseñadora portuguesa Ana Mestre, centrándose en soluciones de diseño con este tipo de material, que en Portugal se produce en gran cantidad. La marca se lanzó a nivel internacional en 2009 durante la Semana de Diseño de Milán, ofrece una gama de productos y accesorios de mobiliario de alta calidad meticulosamente diseñados por diversos diseñadores portugueses, y ya ha producido varias series limitadas, que se han expuesto y comercializado en los mercados europeo, americano y asiático.

Otro caso es Trochet, una colección de objetos situados a medio camino entre la moda y el diseño de producto (bolsos y pufs), confeccionados mediante la técnica del *crochet* o ganchillo y utilizando un hilo obtenido a partir de bolsas de plástico usadas; de hecho, «Trochet» se deriva de la fusión de los términos *trash* («basura») + *crochet*. El proyecto es de Diana Rayyan, de Arabia Saudí, fundadora de Ateeq, una joven empresa que ayuda y da trabajo a mujeres saudíes con dificultades. Los objetos tejidos a partir de bolsas de plástico usadas por las mujeres que participan en el proyecto se venden gracias a la mediación comercial de Trochet. La empresa, fundada en agosto de 2012 por dos mujeres, emplea hoy a 50 y ha producido 200.000 bolsos de plástico.

Otros proyectos proponen dar valor a la producción agrícola, los productos agroalimentarios, y los recursos y culturas locales a fin de hacerlos accesibles. La capacidad de dar valor es hoy un elemento clave en el desarrollo de sistemas de producción, considerando las oportunidades económicas, sociales y turísticas que puede comportar. Incluso el mero hecho de añadir valor a actividades típicas como la agricultura, con funciones nuevas y distintas, especialmente la protección medioambiental y territorial, crea oportunidades para que las localidades adopten nuevas dinámicas económicas y sociales (Belletti y Berti, 2011).

En los últimos años, en Italia, Francia, España y también Grecia, hemos visto un creciente interés en las iniciativas que sitúan los servicios turísticos, educativos y recreativos al nivel de la producción agrícola, en la detección y satisfacción de nuevos segmentos de consumo, y en la cristalización de productos agrícolas y territorios de producción, todo ello a fin de «sumergirse» en la cultura local y ver las experiencias de consumo como oportunidades de enriquecimiento social y cultural (Ferrara, 2011b).

El proyecto de marca Ametlla+ de Mallorca® (Flaquer, 2012), diseñado por la empresaria Bàrbara Flaquer, comparte esta visión. Ella y otras cuatro mallorquinas han creado la Empresa 3+1 en la isla. Producen y envasan varios preparados, basados en almendras y otros ingredientes, para su uso en recetas tradicionales que pueden cocinarse en menos tiempo, complementando así los estilos de vida contemporáneos. El proyecto aspira a renovar el cultivo de la almendra de Mallorca a fin de que pueda seguir siendo una actividad rentable, al tiempo que se preserva la belleza del paisaje. La comunicación de la empresa se basa en elementos iconográficos típicos de la cultura visual mallorquina, reflejando la calidad del paisaje de la isla. La atención dedicada a la autenticidad del producto y la ecosostenibilidad de la producción forman parte de una estrategia de desarrollo económico que da valor al territorio local, aunque sin volver a economías arcaicas o autárquicas.

Conclusiones

Hoy, la realidad mediterránea representa para los diseñadores un reto esencial de cara a la evolución sociocultural y el progreso económico en esta parte del mundo. En esta propuesta de interpretación, la gama del diseño mediterráneo resulta sumamente variada y relevante en el marco del nuevo «modelo social», que dirige las prioridades y los significados del diseño hacia la innovación social, además de económica. Podemos ver en los proyectos una notable atención a las realidades concretas y a la valoración de contextos medioambientales y recursos humanos.

Al adherirnos a esta perspectiva, queremos que el diseño contribuya al desarrollo del contexto de hiperdemocracia que menciona Jaques Attali (2006)

como la única posibilidad de evitar un hiperconflicto. Este escenario nos exige trabajar en el ámbito de las relaciones, la participación y la cooperación entre las dos orillas de Mediterráneo; tratar de hacer cosas nuevas diseñándolas juntos; promover actividades responsables a fin de repoblar el mar de personas, no solo de emigrantes, sino de nuevos ciudadanos de una nueva comunidad que pueda volver a invertir en su vecindad geográfica.

Bibliografía

- ANTONELLI, P., *Safe: Design Takes on Risk*, Nueva York, Museum of Modern Art, 2005.
- ATTALI, J., *Breve storia del futuro*, Roma, Fazi Editori, 2006. [Trad. esp.: *Breve historia del futuro*, Barcelona, Paidós, 2007.]
- BELLETTI, G., y G. BERTI, «Turismo, ruralità e sostenibilità attraverso l'analisi delle configurazioni turistiche», en A. PACCIANI (ed.), *Aree rurali e configurazioni turistiche. Differenziazione e sentieri di sviluppo in Toscana*, Milán, Franco Angeli, 2011, pp. 21-62.
- DI MATTEO, G., «From Drop City to the African hackerspace», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 9, 8 de marzo de 2012, <http://www.padjournal.net/da-drop-city-agli-hackerspace-africani>, consultado el 15 de marzo de 2014.
- FLAQUER, B., «Mallorcan Design and flowering almond trees», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 8, 9 de abril de 2012, <http://www.padjournal.net/mallorcan-design-and-flowering-almond-trees>, consultado el 15 de marzo de 2014.
- FERRARA, M., «Mediterraneo fucina per il design», *Arte e Critica*, n.º 68, 2011a, pp. 76-77.
- «Mediterranean design? Dal food design all'agrindustrial design per la riqualificazione delle attività agricole dei contesti territoriali», *ddiseño*, n.º 10, 2011b.
- MARGOLIN, V., y S. MARGOLIN, «A «Social Model» of Design: Issues of Practice and Research», *Design Issue*, vol. 18, 2002, pp. 24-30.
- MESTRE, A., «Corque Design: a New World Branding for Cork», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 10, 2013, <http://www.padjournal.net/corque-design-a-new-world-branding-for-cork>, consultado el 15 de marzo de 2014.
- PARENTE, M., «Design per l'abitare provvisorio tra emergenze, nomadismi e nuovi trend», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 11, 2014.
- PAPANEK, V., *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Londres, Thames and Hudson, 1971. [Trad. esp.: *Diseñar para un mundo real*, Madrid, Hermann Blume, 1977.]
- PENCARELLI, T. (ed.), *Marketing e Management del Turismo*, Urbino, Edizioni Goliardiche, 2010.
- SAFE, MOMA: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2005/safe/safe.html>, consultado el 10 de marzo de 2014.
- STUDIO PALADINI, «Brakumo», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 7, 2011, <http://www.padjournal.net/brakumo-comfort-kit-paolo-paladini>, consultado el 15 de marzo de 2014.
- WEISLER, Z., «Rawtating», *PAD. Pages of Arts & Design*, n.º 7, 2011, <http://www.padjournal.net/rawtating-zaffran-weisler>, consultado el 15 de marzo de 2014.