

# BODIES III

PROGETTO SCIENZA PARTECIPATA

# INDICE

Chair/Walker - Progetto di Andrea Miccio	3
Happy Pain - Progetto di Giulia Gringeri	4
Imagine - Progetto di Giulia Gringeri	5
Pacco - Progetto di Isabella Saglimbene	6
Luc'è - Progetto di Monica Palazzolo	7
SugarTOO - Progetto di Sara Sanfilippo	8
ManOcchio - Progetto di Valentina Parlato	9
Biografie	10

# CHAIR/WALKER

Andrea Miccio

Il progetto si basa sulla ristrutturazione del deambulatore clinico e vuole dare un aspetto familiare e meno ospedaliero all'oggetto finale, ho lavorato per trasformarlo in una sedia realizzata interamente in legno, un materiale che trasmette calore e ricorda casa, per mezzo di un meccanismo l'oggetto si trasforma da sedia in comodo deambulatore.



# HAPPY PAIN

Giulia Gringeri

Il progetto Happy Pain ha come obiettivo quello di distrarre i bambini in occasione delle visite mediche che li possano impaurire, ad esempio, durante il prelievo del sangue o la visita dal dentista. Il bambino viene distratto da una serie di filtri colorati all'interno delle lenti installate in un occhiale, con visione ad angolazione a 90°.



# IMAGINE

Giulia Gringeri

Il progetto nasce per aiutare le persone con disturbi specifici dell'apprendimento mediante l'utilizzo di un dispositivo che permette di immaginare ciò che si sta ascoltando e leggendo mediante una sequenza di immagini.

Il cubo "Imagine" serve a scannerizzare il testo di un libro grazie allo scanner posto sul lato inferiore del cubo. Dopo aver scannerizzato il testo e individuato un tema, il dispositivo sceglie le parole chiave e cerca su internet immagini che possono spiegare e illustrare l'argomento.



# PACCO

Isabella Saglimbene

Il progetto è nato per spronare gli adolescenti che soffrono di scoliosi ad indossare il busto e a non abbandonarne l'utilizzo.

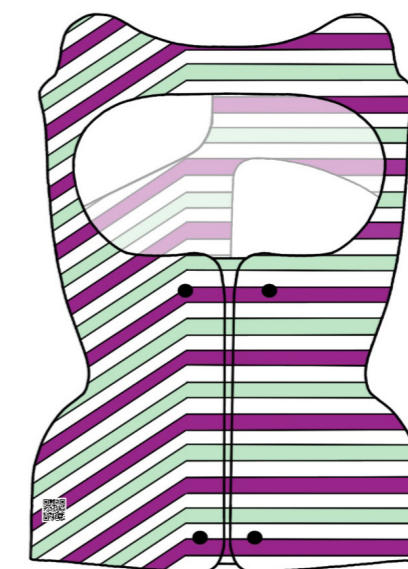
Il ricorso al busto è spesso indesiderato agli occhi dei ragazzi. Essi, a causa del dolore, del giudizio dei coetanei e della costrizione ad indossare qualcosa di rigido ed estraneo al proprio corpo, sovente manifestano un disagio psicologico che sfocia nell'abbandono o nella discontinuità del trattamento. Tutto ciò, inevitabilmente, causa un peggioramento della scoliosi.

Per evitare questa problematica, il progetto prevede un QR code che, una volta scannerizzato dal paziente, mostra una scheda con una serie di informazioni sulla sua scoliosi, come:

- il tipo di busto che sta indossando;
- la data della fine della terapia;
- gli esercizi di ginnastica posturale personalizzati che aiutano il paziente a rinforzare il tono muscolare, ad assumere una posizione corretta anche senza l'ausilio del tutore e a combattere il dolore alla schiena;
- un grafico che segna i miglioramenti nel tempo.

Il contenuto della scheda aiuterà il paziente a sviluppare una maggiore consapevolezza della propria condizione e a capire che la qualità della vita sarà migliore alla fine della cura. Il peggioramento della scoliosi, infatti, comporta alterazioni artrosiche, sindromi dolorose della colonna e insufficienza cardio-respiratoria.

Inoltre, per l'estetica del progetto, l'artista ha preso spunto dagli elementi visivi presenti nei pacchi da spedizione, per sottolineare che l'utilizzo del busto non è permanente, ma temporaneo, come temporaneo è lo stazionare di un pacco in una data località.



Il progetto prevede la realizzazione di un bastone luminoso per le persone non vedenti che cambia colore.

Ogni colore corrisponde ad una categoria:

1. Bianco: cecità totale.
2. Rosso: sordi e ciechi.
3. Verde: ipovedenza.
4. Blu: cecità parziale.
5. Giallo: ipovedenza grave.
6. Fucsia: ipovedenza medio - grave.
7. Azzurro: ipovedenza lieve.

Il bastone ha lo scopo di aiutare, soprattutto di notte, le persone non vedenti a farsi riconoscere più facilmente dalle macchine quando attraversano la strada, in modo tale da evitare eventuali incidenti stradali.

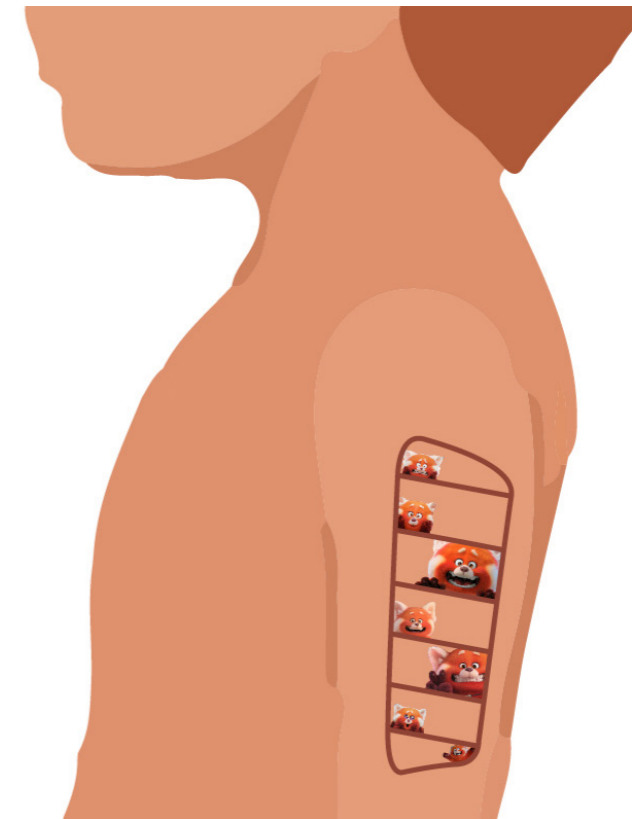


# SUGARTOO

Sara Sanfilippo

Il progetto, si attiene ad un tatuaggio temporaneo per bambini della durata massima di sette giorni, si propone di aiutare i bambini ad affrontare il cambiamento apportato dal diabete di tipo 1 nella loro vita, ovvero la terapia insulinica che sarebbe la somministrazione di punture contenenti insulina, l'ormone che il pancreas di chi è affetto da diabete di tipo 1 non produce più o non produce a sufficienza. Un pò come il personaggio del cartone raffigurato che cambia vita perché, inizia a trasformarsi, quando si emoziona troppo, in un panda rosso gigante, il bambino deve abituarsi a gestire la malattia ma soprattutto il cambio di routine ed abitudini nella propria vita. Le iniezioni di insulina che si somministrerà per la terapia nell'arco della giornata partono da un minimo di 3 e devono essere effettuate in punti diversi della zona per assicurarne una maggiore efficacia ed evitare future insulino resistenze.

Il tatuaggio ha l'obiettivo di far diventare il momento dell'iniezione un momento di gioco, dato che una delle cose che i bambini preferiscono fare sul loro corpo è proprio quella del tatuaggio, alleggerendo il peso della puntura, inoltre la sua partizione in sette aree ha la funzionalità di gestire la rotazione insulinica settimanale che assicura l'efficacia della terapia. Ovviamente non è parte integrante della terapia ma può essere applicato finché il bambino ne avrà bisogno sia come supporto psicologico sia per capire al meglio come somministrare l'insulina.





# MANOCCHIO

Valentina Parlato

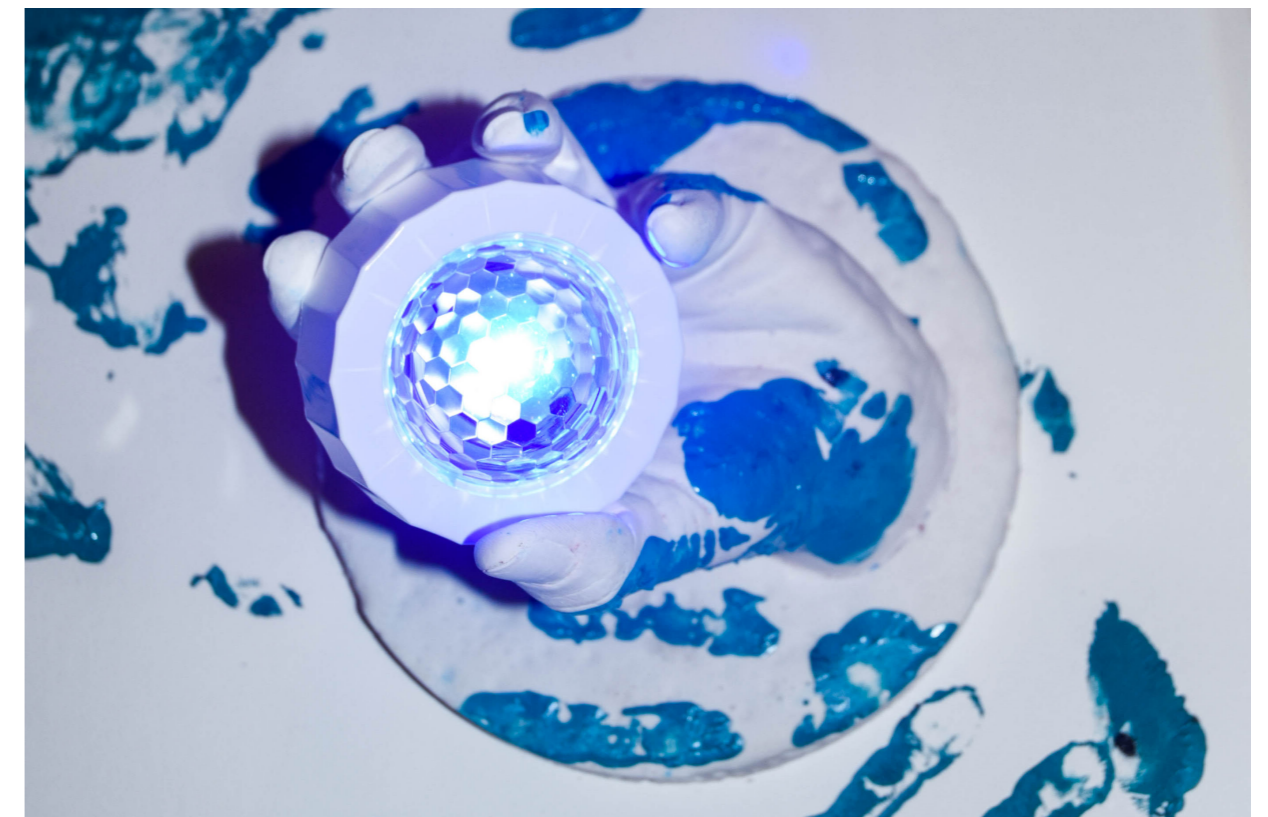
Quando avevo sei anni, mi sono ammalato di parotite, improvvisamente ho perso l'udito nell'orecchio sinistro.

I miei genitori hanno fatto di tutto per curarmi, siamo andati a Los Angeles dove le cure erano ancora sperimentali. Quando sono tornato a casa ho fatto molte sedute nella camera iperbarica. Nonostante tutto, non ho mai recuperato l'udito dall'orecchio sinistro e dopo questo è stato difficile capire la direzione di un suono.

Mi sono ispirata a Mani dipinte di Patti Purr e I colori dei quadri di Carlo Fantuzzi, due artisti sordi. Inizialmente ho cercato di capire come si possa capire la direzione di un suono in uno spazio chiuso. La mia esigenza mi ha portato a creare una scultura di una mano che sorregge una luce che cambia colore a seconda dei suoni e della loro posizione.

I materiali sono gesso, acrilico, parti elettroniche. Le misure sono 8 cm (r), 13 (h).

Permette alle persone con sordità parziale o totale di percepire persone pericolose, animali, oggetti in movimento. La sua funzione, quindi, è anche quella di prevenire il pericolo.



# BIOGRAFIA DELLA DOCENTE



**Megan Euker**

È un'artista/designer italoamericana e due volte vincitrice di Fulbright negli Stati Uniti in Italia (Fellow, 2008-9 a Firenze e Scholar, 2022-23 in Sicilia).

Proviene da un background in arte e design, ottenendo diplomi MFA e BFA presso la School of the Art Institute of Chicago (SAIC). Euker è Project Manager presso la San Rocco Therapeutics e ha anche insegnato presso SAIC, USF a Tampa, Florida, Siena Art Institute, Italia, e al MADE in Sicilia, e altre università. Inoltre, Euker è l'agente dell'autore bestseller, secondo il Wall Street Journal, Patrick Girondi e della sua band, Patrick Girondi & the Orphan's Dream.

Euker ha esposto opere d'arte a livello internazionale in gallerie (rappresentate da Linda Warren Projects dal 2008) e musei, inclusa una mostra personale "The Cure" presso The International Museum of Surgical Science (IMSS) a Chicago. Questa mostra ha presentato i problemi odierni delle malattie orfane, in particolare l'anemia falciforme e la beta talassemia. Ha inoltre curato tre mostre delle opere dei suoi studenti presso IMSS, con dispositivi medici creati sotto la sua guida.



# BIOGRAFIE DEGLI STUDENTI



**Andrea Miccio**  
Chair/Walker  
1997  
Messina, IT

Andrea Miccio nasce a Milazzo (Me) nel 1997. Si è diplomato al liceo artistico e qualche anno dopo, apre insieme al fratello uno showroom di arredamento e comincia gli studi di design dei prodotti a Siracusa.



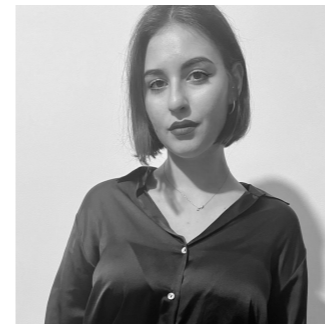
**Monica Palazzolo**  
Luc'è  
2001  
Siracusa, IT

Monica Palazzolo nasce a Siracusa (SR) nel 2001. Dopo aver frequentato il Liceo Artistico, decide di proseguire i suoi studi all'Accademia di Belle Arti MADE Program di Siracusa, dove inizia a studiare design.



**Giulia Gringeri**  
Happy Pain  
Imagine  
1992  
Siracusa, IT

Dopo gli studi classici, Giulia si è dedicata all'imprenditoria nel settore turistico. Dopo aver frequentato un corso di economia del turismo a Milano, ha lavorato come receptionist in diversi alberghi. Oggi, è la proprietaria di una struttura ricettiva sita nel centro storico di Siracusa. Nel 2020, spinta dal desiderio dalla voglia di approfondire la propria conoscenza del mondo del design ha deciso di iscriversi all'Accademia delle Belle Arti di Siracusa.



**Sara Sanfilippo**  
SugarTOO  
2002  
Catania, IT

Studentessa al 3° anno di Design presso l'Accademia Made Program di Siracusa (SR). Dopo essersi diplomata al liceo artistico in "arte del mobile e del legno" ha deciso di proseguire il suo percorso nel design. Il suo maggiore interesse è rivolto fino ad oggi al mondo della gioielleria, anche se ha sempre realizzato progetti di grandi dimensioni.



**Isabella Saglimbene**  
Pacco  
1998  
Siracusa, IT

Isabella Saglimbene nasce a Siracusa nel 1998. Ha frequentato l'Istituto Alberghiero Federico II di Svevia, dove si è dedicata alla pasticceria lavorando, in seguito, in diversi ristoranti. Da sempre, tra i suoi molteplici interessi, ha coltivato l'attenzione per il Product e l'Interior design, che l'hanno spinta ad iscriversi alla facoltà di Design dell'Accademia di Belle Arti di Siracusa. Attualmente frequenta l'ultimo anno e il suo obiettivo è continuare a studiare per lavorare nel campo della progettazione.



**Valentina Parlato**  
ManOcchio  
1990  
Siracusa, IT

Valentina Parlato nasce in Sicilia nel 1990 e ha frequentato il liceo scientifico di Siracusa. Ha lavorato come agente immobiliare nell'isola di Ortigia; sviluppando una passione per la progettazione immobiliare, ottiene la licenza immobiliare. Nel 2018 inizia la sua carriera presso il programma MADE dell'Accademia di Belle Arti. Nel 2019 due sue opere sono state incluse in mostre locali. Attualmente sta disegnando una nuova collezione personale.