


Un mare di plastica ci sommergerà

Le materie plastiche intasano le discariche, le strade della città e le riserve naturali. La plastica è ovunque, dall'Artico fino alle profondità delle fosse delle Marianne. La quantità di plastica che fluisce negli oceani è all'incirca l'equivalente di un intero camion della spazzatura ogni minuto, secondo un rapporto del 2016 del World Economic Forum. E anche quando facciamo l'enorme sforzo di ripulire porzioni di mare o intere spiagge, la sfida rimane: cosa farne?

Questa è la domanda che architetti, designer e aziende di prodotti di consumo stanno cercando di risolvere. Così a Snohetta, Plast, uno studio di architettura con sede a Norwa, ha iniziato a studiare nuovi usi per la plastica riciclata e incoraggiare le persone a vedere il materiale come una risorsa piuttosto che uno spreco.

Di fatto la plastica viene vista come buona o cattiva, ma non è così. La plastica è buona se viene utilizzata in modo intelligente e cattiva se viene utilizzata in modo inadeguato.

Per mettere in pratica le sue ricerche, Snohetta ha stretto una partnership con Nordic Comfort Products, un'azienda di mobili nel nord della Norvegia che aveva prodotto una delle sedie più vendute, la R-48. Una sedia progettata negli anni '60. La società ha ricreato la sedia, ora denominata S-1500, con una scocca marmorizzata realizzata interamente con reti da pesca in plastica riciclata, corde e tubi recuperati da allevamenti ittici dell'area. 

Ora, Snohetta è in trattative con altre società per applicazioni più audaci e innovative, come trovare usi per la plastica prima che raggiunga il mare o i fiumi.

Per esempio ByFusion, una società che trasforma i rifiuti di plastica in blocchi simili al cemento chiamati ByBlocks, [ha recentemente costruito una torre di salvataggio](#) per dimostrazioni a Manhattan Beach, in California.

Nel 2017, la non-profit Lonely Whale e la società di computer Dell hanno creato [NextWave](#), un'iniziativa per lo sviluppo di prodotti in plastica legata all'oceano. Gli attuali membri sono HP, General Motors, Ikea, Herman Miller, Humanscale, Trek Bicycle, Interface e Bureo. Il [progetto NextWave di Dell](#), sviluppato in Indonesia, ha raccolto e trasformato in imballaggi per l'elettronica una enormità di bottiglie di plastica.

HP utilizza la plastica riciclata per le sue cartucce di inchiostro e ha iniziato a [incorporare parte del materiale riciclato in computer portatili e altro hardware](#). Ad aprile, ha riferito di aver raccolto più di 25 milioni di bottiglie di plastica ad Haiti.

Da dove iniziare?

Recuperare anche solo gli attrezzi da pesca scartati sarebbe un passo in avanti enorme. Infatti rappresentano una parte significativa del problema, si stima che sono circa il 10-20% di tutta la plastica negli oceani. Uno studio del Great Pacific Garbage Patch ha scoperto che il 46% della massa dell'isola galleggiante di plastica è fatta da materiale per la pesca abbandonato in mare.

“Quando una rete da pesca raggiunge la fine della sua vita, la liberano e la lasciano andare nell'oceano, dove provoca un'enorme quantità di danni”, ha dichiarato Robert King, amministratore delegato di Humanscale. “Gli animali marini si aggrovigliano e vengono uccisi e può distruggere gli ecosistemi sul fondo”.

Per catturare più materiale, Humanscale sta lavorando con [Bureo per trasformare il nylon da reti da pesca in filo](#) che

può essere lavorato a maglia in tessuto da tappezzeria. *“In definitiva, vorremmo davvero trasformare la maggior parte dei nostri tessuti in tessuti oceanici”*, ha affermato King.

Molte aziende, ma non tutte, si stanno sforzando di trovare soluzioni a questo enorme problema. Problema che non può essere risolto con un tocco di bacchetta magica, molta della plastica infatti, non si potrà sostituire così facilmente, ma si potrebbero fortemente ridurre.

Ogni volta che compriamo qualcosa gettiamo uno sguardo a ciò che stiamo comprando e a quale azienda stiamo dando i nostri soldi. La vera politica è questa, è quella che si fa quando si sceglie cosa acquistare.