

IL NUOVO PARADIGMA DEL DESIGNER

Nella transizione verso futuri digitali

Autori: Stefania Palmieri, Davide Gualtieri, Mario Bisson, Alessandro Ianniello

SECTION

- ARCHITECTURE
- ART
- DESIGN

TPOLOGY

- ESSAYS & VIEWPOINT
- RESEARCH & EXPERIMENTATION
- REVIEW ARTICLES
- DIALOGUE

KEYWORDS

immateriale, transdisciplinarietà, connessioni, digitale, transizione fluida

Lo sviluppo sociale, economico e tecnologico si basa sulle connessioni Fisiche, Virtuali e Digitali che l'essere umano è stato in grado di realizzare nel corso della sua storia. Stiamo vivendo un momento storico in cui da una realtà fatta di cose si evolve verso una dimensione più fluida e meno tangibile, caratterizzata da relazioni e connessioni tra persone e 'oggetti' immateriali. E tutto si modifica, il modo con cui definiamo gli oggetti e senz'altro la nostra relazione con gli elementi che li costituiscono.

Le connessioni Fisiche, considerate primordiali e legate all'utilizzo dei cinque sensi e ad esperienze materiche, sono ricollegabili ai rapporti tra gli individui e alle relazioni con gli elementi naturali o artificiali. Le connessioni Virtuali, invece, rappresentano la traslazione a livello immateriale di quelle Fisiche, in cui la relazione con persone o elementi avviene in nuovi spazi simulati, con le tecnologie che permettono un aumento delle possibilità sensoriali. Infine, le connessioni Digitali sono l'evoluzione tecnologica di quelle Virtuali, in cui la presenza di un individuo, in ogni suo aspetto, non è più imprescindibile a livello di progettazione, ragionamento e conoscenza. Quest'ultime stanno modificando il nostro modo di vivere quotidiano e, unite alla pandemia, hanno causato un'accelerazione nei cambiamenti e nelle trasformazioni delle connessioni in tutte le sue tre accezioni. Ci troviamo di fronte ad un panorama dove risultano mutate con un valore e un peso differenti all'interno della società occidentale e nel nostro modo di vivere la quotidianità, trasformando azioni, stravolgendo abitudini, minando certezze e causando divari. Risulta quindi di primaria importanza per i progettisti analizzare i cambiamenti antropologici e sociali che vengono imposti dalla trasformazione digitale e virtuale e dalla pandemia che ha mostrato come nella società sia in atto un cambiamento radicale, una transizione derivata da nuove connessioni volta a ridefinire il nostro rapporto con gli oggetti, i sistemi, i luoghi e le persone. La nuova complessità necessita di nuove riflessioni per la gestione di possibili conflitti e opportunità tra fisicità/materialità e immaterialità/virtualità, che rappresentano senz'altro sfide per il futuro delle discipline progettuali.

Uno sguardo più attento e focalizzato deve essere volto alle nuove generazioni, tra le quali è venuta maggiormente a mancare la connessione fisica nella tangibilità e materialità delle azioni e relazioni quotidiane, lasciando spazio a esperienze e contatti in forma virtuale/digitale e astratta, ripensando così abitudini e gesti in luoghi nuovi o inusuali, con il conseguente annullamento delle dimensioni spaziali, che vengono oggi confinate ad uno schermo.

Tra i problemi principali emergono, in primo luogo, quelli esplicitati da Bauman sulla società liquida, ripresi poi da Tonino Cantelmi con la tecnoliquidità, e legati alle connessioni Fisiche e Virtuali della società. La mancanza di infrastrutture adeguate o di dispositivi in grado di renderli accessibili, ha evidenziato come l'Italia, così come altri Paesi, sia in difficoltà a sostenere una transizione digitale. Al ritardo strutturale, si aggiunge una inadeguatezza diffusa degli spazi vivibili nello scenario che si sta consolidando, che necessita inevitabilmente di altre caratteristiche, come dimostra il sociologo Vanni Codeluppi.

A fronte di questa transizione, anche la componente legata alla comunicazione e alla creazione di "empatia" con tutto ciò che diventa digitale può rappresentare un ostacolo capace di aumentare la complessità e rallentare la società verso futuri digitali, se non gestito e progettato, come descrive Donald A. Norman.

In questo processo di contaminazione degli ambiti di connessione e di modalità di relazione, che oggi possiamo cominciare a delineare, si pone qui particolare attenzione a quelli Virtuali e Digitali: due sono i filoni di particolare interesse che, probabilmente, influenzeranno maggiormente il futuro, ovvero l'Industria 5.0 e la Blockchain. Sono questi esempi utili a identificare, e costruire poi, le linee guida per una nuova progettualità attesa a tanti livelli, caratterizzata da una inedita trasversalità e 'orizzontalità' delle relazioni. Ed è proprio in questo senso che il design si configura sempre più la disciplina strategica per la gestione delle nuove relazioni, all'interno di infrastrutture come il New European Bauhaus ed il Green Deal a livello europeo. La nuova progettualità è necessariamente transdisciplinare, volta ad una conoscenza sistemica, al di là delle discipline singole, con una ridefinizione di competenze e skills del designer. In virtù della propria formazione trasversale di competenze tecnologiche, strategiche e semantiche di cui si fa portatore, esso è chiamato ad operare come regista e garante del processo che si fa fluido e che connette le diverse dimensioni, in aggiornamento continuo.

D: In che termini il contributo presenterà un carattere di Originalità?

R: La riflessione del contributo verterà sulla dimensione centrale che il designer si troverà ad occupare nel futuro imminente, tra la transizione digitale e il mondo fisico, diventando attore del cambiamento e punto di riferimento per la progettazione ambientale e tecnologica. Risulta, quindi, fondamentale un costante aggiornamento della figura del designer, del suo ruolo, delle sue abilità e del conseguente sviluppo di nuove competenze.

Il contributo ambisce a dimostrare come un approccio transdisciplinare tra conoscenze e competenze, anche diverse, possa trasformarsi in un valore aggiunto nei processi di particolare complessità, superando l'atteggiamento multidisciplinare e interdisciplinare che fino ad oggi è stato applicato a progetti complessi.

D: In relazione al criterio di valutazione Rigore Metodologico (da intendersi come il livello al quale il contributo presenta in modo chiaro gli obiettivi e lo stato dell'arte nella letteratura, una metodologia appropriata alla tipologia e all'oggetto della saggio/ricerca, e dimostra gli assunti alla base della trattazione), come sarà strutturato il contributo?

1. Mappatura dello stato dell'arte dei problemi relativi alla transizione digitale
2. Definizione degli obiettivi del contributo
3. Individuazione di key drivers
4. Analisi di casi studi mirati a livello innovativo
5. Definizione di Relazioni tra design e nuove relazioni
6. Interpretazione dei contenuti attraverso la costruzione di mappe
7. Definizione di linee guida per una nuova prassi del design e per chi oggi si trova a dover gestire la regia di molti saperi e competenze per l'innovazione e la competitività

D: In che termini il contributo può avere un buon/elevato Impatto sulla Comunità Scientifica Internazionale?

R: Lo sviluppo di nuove connessioni e relazioni, ha mostrato come il designer sia in grado di coprire un ruolo centrale nella progettazione e nella gestione della transizione digitale e virtuale all'interno della società. È necessario codificare un nuovo paradigma per questa figura, che sarà artefice del cambiamento futuro, attraverso nuove forme di costruzione di significato e di pensiero e rinnovate capacità di gestione delle problematiche. L'impatto atteso consiste, da un lato, nella verifica della relazione Design-Nuove connessioni, considerando quale possa essere la ricaduta sulla disciplina e quindi verificarne il valore culturale, sia dal punto di vista antropologico che sociale; dall'altro, nella definizione di competenze e skills necessarie per la progettualità del prossimo futuro.

References

LIBRO

Baudrillard, J. (1998), *Symbolic Exchange and Death*, Sage, London.

Per verificare la reference, vai al sito:

https://books.google.it/books?hl=it&lr=&id=zemoDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Baudrillard,+J.,+Symbolic+Exchange+and+Death.+London:+Sage,+1998&ots=sjGQx13-hu&sig=yH2eMvc119vBtAT4J_V4cE6dr_A#v=onepage&q&f=false

Bauman, Z. (2011), *Modernità liquida*, Laterza, Bari.

Per verificare la reference, vai al sito web:

<https://www.ibs.it/modernita-liquida-libro-zygmunt-bauman/e/9788842097358>

Cantelmi, T. (2013), *Tecnoliquidità – La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida*, San Paolo Edizioni, Milano.

Per verificare la reference, vai al sito:

https://www.ibs.it/tecnoliquidita-psicologia-ai-tempi-di-libro-tonino-cantelmi/e/9788821579400#a_abstract

Chiap, G. and Ranalli, J. and Bianchi, R. (2019), *Blockchain – Tecnologia e applicazioni per il business*, Hoepli, Milano.

Per verificare la reference, vai al sito:

<https://www.ibs.it/blockchain-tecnologia-applicazioni-per-business-libro-vari/e/9788820389253>

Codeluppi, V. (2020), *Come la pandemia ci ha cambiato*, Carrocci, Roma.

Per verificare la reference, vai al sito:

https://books.google.it/books/about/Come_la_pandemia_ci_ha_cambiato.html?id=c1GqzQEACAAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y

Maldonado, T. (1992), *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano.

Per verificare la reference, vai al sito:

<https://www.ibs.it/reale-virtuale-libro-tomas-maldonado/e/9788807886560>

Norman, D. A. (2011), *Living with complexity*, The MIT Press, Cambridge.

Per verificare la reference, vai al sito:

<https://mitpress.mit.edu/books/living-complexity>

Perano, M. (2005), *La Strategia di Innovazione*, Giappichelli Editore, Torino.

Per verificare la reference, vai al sito:

https://www.researchgate.net/publication/280096604_L'evoluzione_del_concetto_di_innovazione

Taleb, N.N. (2009), *Il Cigno nero. Come l'improbabile governa la nostra vita*, Il Saggiatore, Milano.

Per verificare la reference, vai al sito:

<https://www.ilsaggiatore.com/libro/il-cigno-nero-3/>

ARTICOLO SU RIVISTA

Nahavandi, S. (2019), “Industry 5.0—A Human-Centric Solution” in MDPI – Journals – Sustainability – Volume 11 – Issue *Circular Economy in Industry 4.0*.

[Online] Available at: <https://doi.org/10.3390/su11164371>

Nicolescu, B. (2010), “Methodology of Transdisciplinarity—Levels of Reality, Logic of the Included Middle and Complexity.” *Transdisciplinary Journal of Engineering & Science*, 1.

[Online] Available at: <https://doi.org/10.22545/2010/0009>

Özdemir, V. and Hekim, N. (2018), “Birth of Industry 5.0: Making Sense of Big Data with Artificial Intelligence, “The Internet of Things” and Next-Generation Technology Policy” in *OMICS: A Journal of Integrative Biology*. Jan 2018. 65-76.

[Online] Available at: <http://doi.org/10.1089/omi.2017.0194>

DOCUMENTO ELETTRONICO / REPORT

Cable.co.uk (2020), *Worldwide broadband speed league 2020*.

[Online] Available at: <https://www.cable.co.uk/broadband/speed/worldwide-speed-league/> [Accessed 17 May 2021].

Carrefour (2018), *Food traceability: Carrefour, a blockchain pioneer in Europe, has joined the IBM Food Trust platform to take action on a global scale*

[Online] Available at: https://www.carrefour.com/sites/default/files/2019-12/carrefour_press_release_81018_eng.pdf [Accessed 16 May 2021].

Fatebenefratelli (2020), *Coronavirus e traumi psicologici: legami sociali, isolamento e disturbi a lungo termine*.

[Online] Available at: <tps://www.fatebenefratelli.it/blog/coronavirus-traumi-psicologici-legami-sociali-isolamento-disturbi-lungo-termine> [Accessed 9 May 2021].

IFR International Federation of Robotics (2020), *World Robotics Report 2020*,

[Online] Available at: <https://ifr.org/ifr-press-releases/news/record-2.7-million-robots-work-in-factories-around-the-globe> [Accessed 16 May 2021].

Iot analytics (2020), *State of the IoT 2020: 12 billion IoT connections, surpassing non-IoT for the first time*.

[Online] Available at: <https://iot-analytics.com/state-of-the-iot-2020-12-billion-iot-connections-surpassing-non-iot-for-the-first-time/> [Accessed 17 May 2021].

Istituto Nazionale di Statistica – ISTAT (2020), *Spazi in casa e disponibilità di computer per bambini e ragazzi*.

[Online] Available at: <https://www.istat.it/it/files//2020/04/Spazi-casa-disponibilita-computer-ragazzi.pdf> [Accessed 9 May 2021].

Tracr Community (2019), *Driving awareness of provenance, authenticity and traceability across the diamond industry*,

[Online] Available at: <https://www.tracr.com/press/tracr-community-launch> [Accessed 16 May 2021].

World Manufacturing Foundation (2020), *The 2020 world manufacturing report – manufacturing in the age of artificial intelligence*.

[Online] Available at: <https://worldmanufacturing.org/2020-world-manufacturing-report/> [Accessed 16 June 2021].

ATTI DI CONVEGNO

Demira, K.A. and Dövena, G. and Sezenb, B. (2019), *Industry 5.0 and Human-Robot Co-working*, *Procedia Computer Science Volume 158, 2019, Pages 688-695*

3rd WORLD CONFERENCE ON TECHNOLOGY, INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP"INDUSTRY 4.0 FOCUSED INNOVATION, TECHNOLOGY, ENTREPRENEURSHIP AND MANUFACTURE" June 21-23, 2019.

[Online] Available at: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.104>

BIOGRAFIA DEGLI AUTORI

Stefania Palmieri, PhD, is a Professor and Researcher at the Design Department of Politecnico di Milano. She is in charge of Relations with Companies and Professions for the School of Integrated Product Design. Her activity aims at establishing collaborations with the production world and is aimed at creating synergies between University and Business.

Mob. +39 335/67.59.314 | E-mail: stefania.palmieri@polimi.it

Davide Gualtieri, Student graduating in Integrated Product Design at Politecnico di Milano, intern at EDME Laboratory.

Mob. +39 366/41.51.157 | E-mail: davide.gualtieri@mail.polimi.it

Mario Bisson, Architect, is an Associate Professor at the Design Department of Politecnico di Milano. He is the Scientific Director of the Interdepartmental EDME Laboratory and Colour Laboratory of Politecnico, the Scientific Director of MDA and a Member of the Board of Directors of PoliDesign scrl.

Mob. +39 331/72.65.620 | E- mail: mario.bisson@polimi.it

Alessandro Ianniello, Designer of the Product for Innovation, he is a PhD student and a Research Fellow at the Design Department of Politecnico di Milano, where he also works as a tutor.

Mob. +39 338/53.81.248 | E-mail: alessandro.ianniello@polimi.it