

Introduzione

Progettare: per chi?

di Alessandro Rimassa

Esistono prodotti e servizi che utilizziamo ogni giorno ed esiste chi quei prodotti e servizi li ha progettati. Quante volte ci capita, nel quotidiano, di pensare a chi utilizzerà il frutto del nostro lavoro? Quanto pensiamo davvero a che reazione può generare una nostra azione? In teoria, sono cose che facciamo sempre. In pratica, quasi mai.

Viviamo in una continua corsa del fare che – lo vediamo per esempio sulle bacheche di Facebook – si contestualizza più nel *narrare* ciò che ci accade che nel *riflettere* su ciò che ci è accaduto. Più nel puntare il dito contro qualcuno, «reo» di aver detto o fatto qualcosa, che nel ragionare su quali siano state le motivazioni, le scelte che lo hanno portato a compiere quel gesto. E nel fare tutto questo diventiamo dannatamente autoreferenziali o, al più, stretti in un piccolo cerchio di persone, luoghi, riferimenti culturali, pensieri. Abbiamo smesso di allargare l'angolo di visione e non sappiamo proprio come ampliarlo così tanto da trasformarlo in una panoramica a 360°. Vero, lo facciamo con lo smartphone, ma poi ci soffermiamo a guardare solo un pezzo di quelle immagini in movimento, senza riuscire a vedere noi stessi in quello scatto. Non sappiamo cioè ribaltare la visione. Sarebbe invece fondamentale farlo in un mondo di prodotti e servizi che diventano estensione – se non vera e propria parte – della nostra vita.

È il mondo del digitale che è parte del reale, dell'interazione continua tra umani e tecnologia, della relazione crescente tra oggetti e oggetti. Se prima abbiamo conosciuto e oggi consideriamo quotidianità Internet, adesso a crescere a doppia velocità è l'Internet of Things, l'Internet delle Cose, degli Oggetti, per quella che sarà una vita totalmente connessa.

Migliore? Dipende.

Dipende da chi progetta, come spiega in maniera visionaria Leandro Agrò in questo libro a cui abbiamo dato un titolo sfidante: *Internet of Humans*. Quello che Agrò fa è indagare la relazione tra progettisti, tecnologia e utenti, cioè le persone – noi – che quella tecnologia la useranno. Perché il fine ultimo del lavoro del designer è uno soltanto: progettare oggetti, prodotti, esperienze, servizi che possano migliorare la vita alle persone. E per farlo deve porsi la domanda da cui sono partito: quante volte pensiamo a chi utilizzerà il frutto del nostro lavoro?

A un designer deve capitare ogni volta che si dedica a un progetto, perché il successo non sta in ciò che si disegna ma nell'utilità di ciò a cui si è dato vita. Vita, sì: perché reti, tecnologie, connessioni e chip animano oggetti che fino a ieri erano e restavano tali e che nell'era dell'intelligenza artificiale, dei big data e del machine learning progrediscono oltre il lavoro di chi li ha creati. È un ambito complesso da ogni punto di vista, compreso quello etico, ed è però il mare in cui stiamo nuotando: non possiamo decidere di affogare l'innovazione né di fare passi da gambero o scelte che blocchino ciò che sta accadendo, possiamo tuttavia essere artefici di questo cambiamento epocale. Possiamo, cioè, pensare all'Internet of Things come a un Internet degli Umani, coscienti di come ogni persona che

ha a che fare con il progresso tecnologico debba lavorare al progetto pensandosi fruitore di ciò che fa. D'altronde sosteniamo spesso che stiamo vivendo nell'era del bottom up, della relazione, del circolare: non so se davvero mai supereremo l'epoca del top down, dell'imposizione, della gerarchia fine a se stessa, è comunque certo che l'era digitale porta con sé concetti come feedback, trasparenza, relazione, fiducia, tutti valori che permettono di sperare in una società la cui evoluzione metta sempre più al centro gli esseri umani.

Ecco allora che parole come Intelligenza, Spazio, Tempo, Identità, Cultura o Relazione, tra le altre che danno titolo ai capitoli di *Internet of Humans*, hanno la funzione di indirizzare chi progetta il mondo in cui viviamo.

Nel leggere queste pagine si intuisce però una domanda sottintesa: chi progetta questo mondo? Solo i designer? O siamo tutti, almeno in parte, designer? Sono di quest'ultimo parere, perché la tecnologia oggi ci ha resi abili nel compiere una serie di azioni che a loro volta creano non soltanto situazioni, ma anche oggetti, prodotti, servizi, esperienze: ognuno di noi aggiunge un pezzo a un puzzle che appare senza bordi né figure predeterminate da unire insieme, nel design di una società connessa in cui ognuno è un punto di snodo. Sta a noi decidere che tipo di impulso vogliamo trasmettere. Quanto Human vogliamo sia il mondo al tempo di Internet.

Milano, marzo 2017