il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



Saremo tutti fusionisti (tra il sogno e l'aria fritta)

Apriamo un dibattito sulla trasformazione del lavoro del designer nell'era iper-tecnologica della sharing economy

L'articolo sulla trasformazione del lavoro nell'ambito della decima edizione della Biennale di Saint-Etienne ha stimolato una serie di riflessioni che, inevitabilmente, riguardano la professione del designer. Se la tendenza, confermata dall'autore, a considerare che il lavoro per come lo conosciamo non esiste più, quello che ci preme indagare è se **il designer, per come lo conosciamo oggi, si evolverà per istinto di sopravvivenza o si estinguerà amalgamandosi nelle tecno-professioni del futuro**. Apriamo dunque un dibattito al quale contiamo di dare seguito coinvolgendo chi si occupa di visioni e di reclutamento.
Intanto, **avanziamo alcune considerazioni in due aree: le nuove tecnologie e l'economia condivisa**. In entrambe le situazioni **è bene prepararsi a scenari insoliti con alcuni finali a sorpresa**, per certi versi scioccanti.
In un recente articolo, "The most important design job of the future", alcuni design leader provenienti, solo per citarne alcune, da Google, Microsoft, Ideo, hanno tracciato quali saranno a loro avviso le specializzazioni dei designer, o meglio, le mansioni che li aspettano entro i prossimi 5 anni. Per quanto molte di queste società siano geneticamente figlie delle scienze

dell'informazione, è disarmante rilevare che **la parola "prodotto", inteso come oggetto fisico**, tangibile, pensato da un *product designer* per un *product consumer* **è praticamente assente**. Nell'articolo **il ruolo del designer** "balla" in un'industria ibrida che sembra essere sempre più tecnica e meno creativa, viene **chiamato ad abbandonare gli sforzi stilistici** per essere arruolato a cogliere *complex opportunities*, opportunità complesse da legare alla vendita di nuovi servizi. Non credo sia utile elencare tutte le nuove pseudo-professioni, è importante registrare comunque che il designer da un anno all'altro potrebbe scoprirsi *Chief Drone Experience designer*, *Avatar programmer*, *Human organ designer* o *Sim designer*.
L'attenzione principale va riposta nei concetti di simulazione, tempo reale, esperienza, programmazione, i quali stanno surclassando attività basiche o propedeutiche un tempo classificate alla voce "progettazione". Il designer potrebbe essere quindi un pilota h24 di attività, monitoraggi ed emozioni in molti campi del vivere quotidiano. E se le nuove tecnologie, da un lato lo obbligheranno sempre più a formarsi nei meandri dell'interazione avanzata e della codifica, dall'altro lo eleveranno ad un ruolo di leadership, di pilotaggio appunto o, a detta di Dave Miller "di spinta dell'industria in nuovi livelli di sofisticazione".
Questo secondo aspetto è la prima vera notizia scioccante, per quanto sia uno scenario già in atto o diversamente abilitato. Basta constatare che **molti giovani designer sentono** nelle proprie corde (spesso a causa di docenti universitari che instillano proiezioni carrieristiche distanti anni luce dalla realtà) **la sola ed esaltante capacità di collettare, organizzare, riportare ad un'azione e ad un linguaggio comune i processi d'impresa connettendoli con la società**, intesa come popolo di consumatori. L'attuale formazione in materia di *design management*, così in voga, va infatti ben oltre il corretto trasferimento di come si gestisca con qualità un processo di sviluppo di un nuovo prodotto. Lo shock deriva quindi dal fatto che questa propensione genererà sempre più *Chief Creative Officer*, *Conductor*, *Interventionist* e, dulcis in fundo *Fusionist*. Il **fusionista**, appunto, **colui che fonderà arte, ingegneria, ricerca e scienze, abile a pensare criticamente e a miscelare il meglio di discipline differenti**. Qualcosa tra il sogno e l'aria fritta.
Avremo quindi solo tecnologi e manager; spariranno i caddisti, i prototipisti, i grafici, le splendide manovalanze che generano quel po' di bellezza che ancora ci circonda. Ma soprattutto, voi riuscite ad immaginare decine di corsi di laurea in Design che sfornano solo leader **pieni di autostima pronti a cambiare il mondo maneggiando tecnologie**

complesse e configurando azioni collettive? Noi sinceramente no.
La seconda area d'indagine riguarda **il ruolo del designer nella subentrante era dell'economia condivisa**. **Giampaolo Colletti**, nelle *Lezioni di futuro* pubblicate da "Nova24", si pone **il quesito amletico se essa generi o distrugga posti di lavoro**. Il **"New York Times"** parla della distruzione di posti di lavoro come il lato oscuro della sharing economy; **Barclays** profetizza precarietà generata da questo mercato se non addirittura un collasso. Condividere conoscenza significa, in linee assai generali, mettere un po' tutti nella condizione di saper operare, produrre e soddisfare in parte o completamente i propri bisogni. **La società che verrà potrebbe essere quindi popolata in gran parte da cittadini-produttori che progettano e producono in casa le guarnizioni delle torte di compleanno così come i fanali delle loro automobili danneggiati dalla grandine.** Anche in questo caso il *product designer* sembra destinato a misere competizioni o a doversi fronteggiare con *lead users* imbattibili nei loro garage o con agguerrite casalinghe tecno. Con quest'ultimo concetto manifestiamo il nostro secondo shock, sul quale ci sarebbe poco da ironizzare se consideriamo che già nel presente molte professioni tecniche sono inflazionate e conoscono assurde sovrapposizioni di ruoli.
Oggi, 1° maggio 2017, giorno di San Giuseppe lavoratore, la nostra preghiera è quella di allontanare il più possibile scenari dove moltitudini di designer si candideranno a ricoprire solo ruoli da direttori d'orchestra, mentre altri patiranno la fame racimolando spiccioli nel disegnare a chiamata piccoli oggetti quotidiani da stampare in 3D.

Immagine di copertina: CETMA – Sistemi visuali avanzati e multimedia – Ph. Federica Bruno Stamerra (www.cetma.it)

Autore

Ubaldo Spina

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi

avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di "Tecnologie emergenti per il design" e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all'interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione "Ricerca per l'impresa" dell'ADI - Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto "Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design". Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d'Onore e il Compasso d'Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell'ambito delle attività didattiche magistrali della "24ORE Business School, coordina la pagina Design de "Il Giornale dell'Architettura" e le rubriche giornalistiche "SOS Design" (Design for Emergencies), "Design&Startup" e "Professione Designer".