

Contributo di Giovanni Lanzone

In uno scenario di trasformazione, alla luce delle osservazioni della realtà che ci circonda, l'intervento di Giovanni Lanzone, sottolinea come l'introduzione dei software di Adobe abbiamo favorito e caldeggiato il concetto di progettazione a sciame, quello per cui *Non c'è nessuna ragione evidente per cui in questi settori i molti non siano meglio di quell'uno che ha in carico la soluzione del problema.* Superata la soglia di ingresso, lo sciame può, sfruttando gli strumenti a sua disposizione, dare vita ad una produzione creativa che passi da una dimensione singola ad una produzione partecipata e condivisa su larga scala; il software si fa strumento di una trasformazione sociale e creativa di portata epocale.

Sciame

Adobe è una grande storia di ibridazione della superficie piana, una vera rappresentazione simbolica di quel che succede all'arte nella fase della sua riproducibilità tecnica. Questo stato di ibridazione oggi riguarda molti e diversi settori. Lo stato dei modelli economici è in grande agitazione, siamo più o meno come doveva essere nel '700 quando scienza e illuminismo cominciarono a scuotere i modelli operativi consolidati. Ci sono molti livelli di slittamento dentro il sistema delle imprese. Siamo in un momento (come il caldo anticipato in montagna) di grandi slavine.

Che cosa succede quando l'ibridazione, nell'incessante processo di trasformazione che la tecnica sta sviluppando, passa dalla dimensione planare alla dimensione delle cose, cosa succede quando si sviluppano processi artistici e funzionali di massa che consentono facilmente di modificare l'aspetto e la sostanza delle cose in sé? Che cosa succede quando la tecnologia diventa capace di trasformare in modo rapido il penultimo baluardo della certezza?

Il design è l'arte di massa, tridimensionale per eccellenza, nel ventre del design stanno emergendo due fenomeni enormi, che stanno lavorando nei laboratori più che nella realtà, ma che sono destinati molto più che il digitale, ad estendere e radicalizzare questi temi, influenzando molto più direttamente il modo della produzione e le forme del lavoro.

Questi fenomeni sono destinati a cambiare in profondità la nostra vita in misura che oggi non ci è dato neppure di immaginare.

Tutti e due questi fenomeni sono legati a concetti strani ma molto comuni in natura: gli sciami, le micro-particelle, le polveri, le onde.

Il primo fenomeno riguarda il rapporto tra le nuove tecnologie cognitive e riproduttive e il fare dell'artefice è un fenomeno che non ha ancora un nome preciso (co-design, pro-am) ma è il processo di progettazione partecipata e

condivisa di larga scala. Questo processo ha già dato origine a progetti industriali molto importanti, per esempio al sistema operativo, open source, di Linux o i modelli wiki. E' il processo che conduce migliaia di appassionati a migliorare o modificare radicalmente l'oggetto del proprio desiderio.

La ricerca scientifica è un modello a sciame, wikipedia è un modello a sciame. Ma il modello può essere applicato in molti campi della produzione e dei servizi. E' l'applicazione del semplice principio di saggezza popolare che dice: da soli si va più veloci ma insieme si va più lontano.

La progettazione a sciame è un salto di qualità nei modelli di progettazione, in modo artigianale il design italiano l'ha sempre praticata, sviluppando complesse reti di cooperazione tra pari. Oggi questo tipo di progettazione si svolge su una piattaforma operativa enormemente più potente. E' un tipo di progettazione destinata a sconvolgere molte delle nostre certezze, tutto quel che non è protetto da una formidabile barriera tecnologica o da un sapere fortemente specialistico, in particolare da un sapere attuativo fortemente specialistico, cadrà inevitabilmente nella rete dei molti.

E' il caso della fotografia e della musica, sarà il caso della cinematografia, è il caso del design, ma sarà il caso della medicina generica o del marketing.

Non c'è nessuna ragione evidente per cui in questi settori i molti non siano meglio di quell'uno che ha in carico la soluzione del problema. Ci sono solo, al momento, due limiti a questo discorso: la soglia di ingresso, la passione, chi ha voglia di fare che cosa, e la soglia delle competenze specialistiche o delle abilità tecnologiche necessarie.

Il secondo fenomeno che si agita nel ventre del design riguarda il farsi del prodotto e va sotto il nome di bio ingegneria o nano-tecnologia ed è nient'altro che il sogno degli alchimisti, l'idea di produrre con la struttura fine (sub-atomica - nano è ciò che è inferiore al micrometro) della realtà. Dopo tutto è quello che fanno i coralli, le spore o i virus ed è quello che si comincia a fare nelle stazioni sperimentali di biotecnologie - con i nanotubi, gli enzimi, i filamenti di dna. L'obiettivo è di produrre e riprodurre in laboratorio o nelle nuove fabbriche in velocità e quantità epidemiche, di produrre in modo quasi magico. Questa direzione della scienza si chiama anche bio-mimicry.

Ci sono degli esempi molto concreti in atto ad esempio il rapid 3D prototyping. Un'altra possibile applicazione, un po' più avveniristica, delle nano-tecnologie è quella che viene chiamata utility fog, nella quale una nuvola di microscopici robot connessi (più semplici degli assemblatori) cambierebbe la propria forma e le sue proprietà per formare oggetti o strumenti macroscopici diversi, rispondendo a comandi inviati da un software. La conseguenza di questo modo di produrre è che invece di avere oggetti di rapida obsolescenza, avendo il modello (una foto in 3D) le utility fogs sostituirebbero semplicemente gli oggetti fisici con altri oggetti fisici. Gli sciami, gli stormi sono la rappresentazione migliore di una volontà collettiva piatta e poco gerarchica dove con un minimo sforzo da parte di tutti si ottiene un grande risultato. Le coreografie di massa, i corpi di ballo sono l'effetto dinamico sorprendente che risulta da questa tecnica. Risorse determinate, possibilità infinite.