Interni e design

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning**

Band (Jahr): **- (2017)**

Heft 1

PDF erstellt am: **30.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

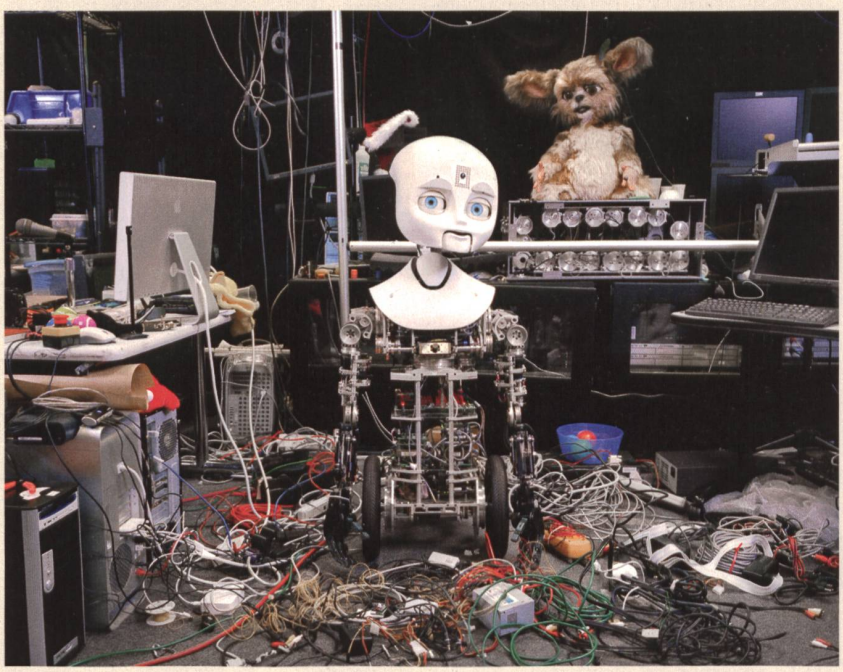
Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Hello Robot!
Design e robotica al Vitra Museum

Gabriele Neri



Il tema del rapporto tra uomo e macchina è ormai vecchio di secoli ma di continua attualità. Nelle sue infinite declinazioni, tale *liaison* stimola con particolare forza il mondo del design, chiamato a dare una forma – nel senso più allargato del termine – a questo incontro, mediando tra ingegneria ed estetica, tra invisibili algoritmi e realtà quotidiana, tra prestazioni ed emozioni.

Una mostra al Vitra Design Museum di Weil am Rhein (fino al 14 maggio) affronta questo complesso argomento e più in particolare il rapporto tra design e robotica, disciplina che ci avvolge con le sue svariate e ormai onnipresenti ramificazioni. La robotica trascende infatti l'idea stereotipata del concetto di *robot*, come ci spiega Amelie Klein, curatrice della mostra: «Di solito, quando si parla di robot la gente pensa a singole unità con le sembianze di un uomo, con due gambe, una faccia, occhi e orecchie. Invece quando parliamo di robot siamo oggi di fronte a qualcosa di molto più ampio». E quindi come possiamo riconoscere un robot? «Non c'è una sola definizione, ma – in maniera molto generale – possiamo dire che un robot è qualsiasi cosa o qualsiasi luogo dotato di sensori (intesi come strumenti per misurare dei dati), intelligenza (quindi un software per interpretare i dati) e "attuatori", cioè strumenti che possano dare una risposta ai dati ricevuti con un *outcome*, un risultato: luci, suoni, movimento, o altro. Se lo pensi in questi termini, l'immagine classica del robot sparisce, perché ogni cosa può essere un robot, se ha i requisiti appena descritti. Anche una città, o l'intero ambiente in cui viviamo».

La mostra ci accompagna in maniera graduale alla scoperta di questa varietà, attraverso un percorso che va dai più comuni stereotipi fino agli orizzonti futuri. Nella prima sezione si incontra infatti il mondo novecentesco della fantascienza e della *pop culture*, molto affascinante ma spesso lontano dalla realtà: oltre ai tanti robot giocattoli degli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta, in mostra c'è anche R2-D2, il celebre droide di *Star Wars*.

La seconda sezione guarda invece al mondo dell'industria, in cui l'effetto della robotica è stato dirompente non solo dal punto di vista pratico: l'impiego dei robot nel mondo del lavoro reca infatti con sé lo spettro della sostituzione e dunque della minaccia, evocando scenari molto complessi. Emblematica, dal punto di vista simbolico, è l'installazione *Robotlab*, in cui si vede un robot che compone manifesti mischiando insieme vari termini e concetti presenti nella propria memoria. Ogni manifesto è diverso dall'altro, contraddicendo la natura industriale del processo e lasciando a ogni visitatore l'interpretazione di un lavoro che da meccanico diventa qualcos'altro: creativo?

Con la terza sezione si entra finalmente nel vivo della questione, con una carrellata di casi studio che dimostrano le applicazioni della robotica nella vita di tutti i giorni. Uno dei più interessanti è il documentario *Alice Cares*, di Sander Burger, che fa vedere un esperimento scientifico fatto con tre signore anziane bisognose di attenzione e cure, alle prese con una bambina-robot capace di memorizzare, parlare, muoversi ecc. Guardando l'interazione tra le signore e questa specie di bambola vengono evocate molte questioni etiche e sociali in cui anche il design fa la sua parte. Ed infine, nella quarta sezione, si affronta un grado ulteriore di dialogo tra uomo e robot: quello che avviene nell'ambiente costruito – con edifici o città capaci di «imparare» dall'esperienza acquisita o dalle informazioni immagazzinate in tempo reale – e ancor più con l'integrazione della robotica nei nostri corpi biologici tramite protesi e sensori sempre più sviluppati.

Che ruolo ha il design in tutto questo? Un ruolo più importante di quello che sembra a prima vista: quello di fondamentale interprete e mediatore tra due mondi che non sono mai stati così intrecciati.

1 Sander Burger, *Alice Cares*, 2015, Fotogramma. Fonte KeyDocs/Alice Cares.
2 Yves Gellie, *Human Version 2.07 Nexi*, 2009. Fonte Yves Gellie, Galerie du jour agnès b, Galerie Baudoin Lebon