

DESIGN

FIORELLA MINERVINO

A dirgli «ciao bello» Kip si scuote, si allunga, scodinzola contento; se si alza il tono con «cattivo», ha paura, si ritira, resta lì tremante. È un piccolo robot bianco «empatico»: ubbidisce alla voce umana, serve al self control e alle discussioni con amici. Qualcuno teme che, urlando, la sua rabbia aumenti e non si fermi più; per ora non è successo.

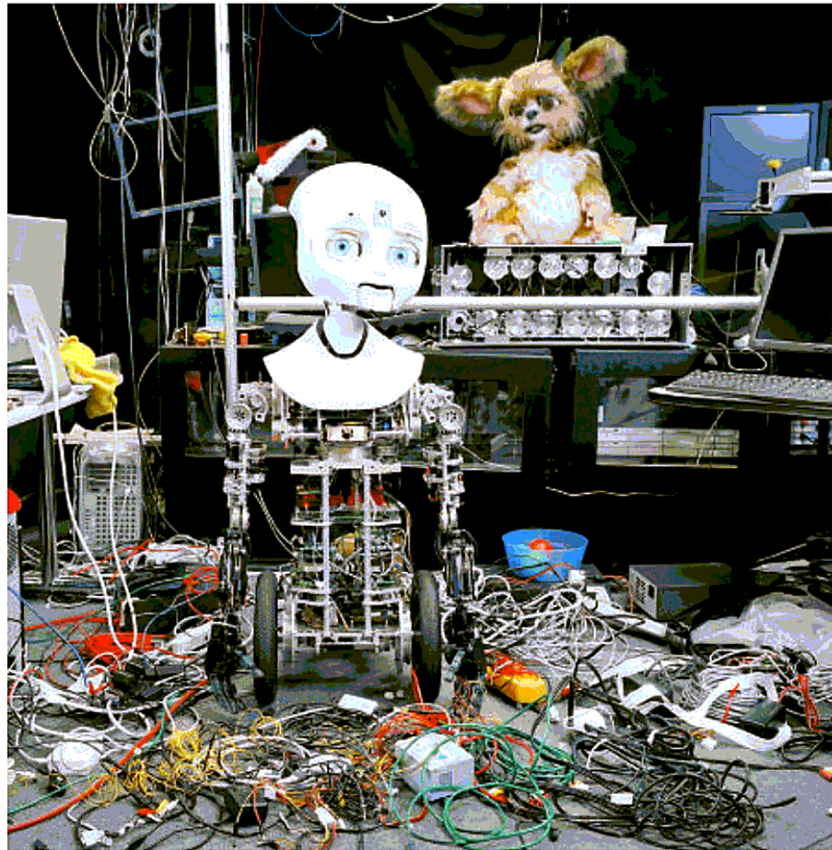
Musio K, un buffo, minuscolo prototipo giapponese, candido con cerchi azzurri per occhi, tiene compagnia ai bimbi, parla, risponde, insegna l'inglese. I due «oggetti con sentimenti» seducono i visitatori, specie le decine di bambini che affollano l'esposizione «Hello, Robot: design fra uomo e macchina» al Vitra Design Museum di Basilea, un' esplorazione acuta del nostro rapporto conflittuale verso la robotica che invade la vita quotidiana.

Forse Kip e Musio K entreranno presto fra le tante cose che interagiscono con noi: assistenti virtuali, droni per consegne, veicoli autonomi, sensori intelligenti, algoritmi informatici, esoscheletri, app di ogni tipo. «Conviviamo con le macchine interattive senza saperlo», spiega Amelie Klein (curatrice della rassegna con Thomas Geisler Marlies Wirth e Fredo De Smet). «Quando nel 2007 comparve l'iPhone pochi pensavano che ci sarebbe diventato così importante». E oggi tocchiamo lo smartphone in media 2617 volte al giorno.

Lungo quattro sale la rassegna interroga con 14 domande i visitatori sul rapporto con la tecnologia attraverso 200 esempi di design e arte, tra robot domestici e industriali, installazioni multimediali, libri, cinema, tv. A cominciare da questa: «Li avete mai incontrati?» Pochi lo ricordano, tranne i giochi. E ancora: «Amici o nemici? Ci fidiamo di loro?» La prima parte illustra la cultura popolare e l'entusiasmo del Novecento per l'uomo artificiale che tuttora condizionano la nostra immaginazione: dai replicanti di *Blade Runner* agli eroi di *Star Wars*, dai manga ai libri di Asimov.

Non mancano i «cattivi», come «Dragon»: disegnato per i Marines nella guerra in Iraq, intercetta a comando bombe e informazioni. E segue il lavoro di Cardoso e Pater sull'acustica dei micidiali droni killer del XXI secolo, con la mappa delle basi in Africa e cuffie per l'ascolto.

Talora i robot sono anche invadenti: lo racconta, con video e oggetti, «Ospiti indesiderati» di Superflux: il padre anziano diabetico vive solo in casa, i figli



© YVES GELLET

Una mostra al Vitra Design Museum di Basilea “HELLO, ROBOT”: AMICI SÌ MA A VOLTE UN PO' NEMICI

Prototipo Musio K è un buffo prototipo giapponese: tiene compagnia ai bimbi, parla, risponde, insegna l'inglese

ansiosi vogliono stare tranquilli monitorando la sua giornata con saliera, posate e bastone tutti «smart»: l'uomo prova, ma si stanca e gli oggetti intelligenti si vendicano, avvisando i figli che, spaventati, lo insultano. Ecco un esempio di come cambiano i rapporti, a cominciare da quelli tra umani.

Amici sono i «Lift bit» di Carlo Ratti, moduli con app per comporre il divano ideale: lasciati troppo soli si annoiano. Poi ci sono i robot che aiutano anche i malati: il morbido «Paro», tutto pelliccia grigia, riconosce le persone e aiuta a orientarsi, alleviando il dramma di chi soffre di Alzheimer.

Non manca l'insegnante di

algoritmi (Simone Rebaudengo) per decifrare i nostri gusti. La sala «industria e lavoro», invece, affronta una spina di oggi: i robot risparmiano fatica o rubano i posti? Edward Burtynsky mostra una fabbrica in Cina per macchine da caffè: 23 mila operai ripetono le stesse operazioni. Di sicuro i robot farebbero meglio. Ma è morale che il programmato «Manifest-Rotolab» scriva a getto continuo manifesti e pubblicità? Cosa resta della creatività?

«Sinterchair» prepara la sedia desiderata: su un touchscreen si scrivono i propri gusti e il computer genera il disegno. Poi, dopo poche ore, esce il prodotto a costi minimi di distribu-

zione e stoccaggio: E anche «Robochop» prevede un sistema di produzione individualizzato e veloce.

Infine c'è la fusione uomo-robotica: ci muoviamo in smart city, indossiamo il «Vestito ragnò 2.0», con microchip e sensori, e la medicina ricorre a membra bioniche. Fuori, nel verde, si materializza l'«Elytra Filament Pavillion», un suggestivo baldacchino aereo ispirato ad ali di moscerino: l'architettura assume principi «bio».

La mostra ci lascia nel dubbio: speranza o paura? Utopia o rifiuto? Resta una certezza: noi facciamo più cose insieme, i robot una alla volta. Per ora.

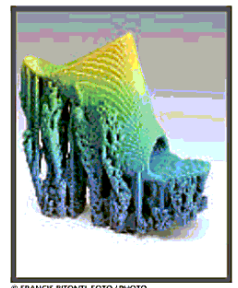
© BY NC ND ALCUN DIRITTI RISERVATI



© ANOUK WIPPRECHT FOTO / PHOTO: JASON PERRY
Vestito simil-ragno
Anouk Wipprecht: «Spider Dress 2.0» con microchip e sensori



© 2016 DUNNE & RABY, FOTO / PHOTO: PER TINGLELF
Aiuto domestico
Dunne & Raby, «Robot 4: Needy One» del 2007



© FRANCIS BITONTI, FOTO / PHOTO
Scarpa molecolare
Francis Bitonti Studio: «Molecule Shoe», Museo di Boston



© JORIS LAARMAN LAB
Super-ponte
Joris Laarman: autore di «Bridge Project» del 2015

L'appuntamento è per giovedì 2 marzo, quando sarà presentata a Roma, alla Farnesina, la «Prima giornata del Design italiano nel mondo»: organizzato dal ministero degli Affari Esteri, l'evento - spiegano gli ideatori - si lega a una certa idea di design: «Oggi rappresenta un segno distintivo del Made in Italy, capace di veicolare un'immagine innovativa del nostro Paese e di generare ricadute economiche di rilievo. Si tratta di una vetrina dell'Italia nel mondo e che punta sulle eccellenze del nostro Paese, come superpotenza della Bellezza»

