



IL FUTURO: ISTRUZIONI PER L'USO IN SESSANTA OGGETTI

Presentato allo SMAU e in mostra nel museo "Evoluon" di Eindhoven (Olanda), il programma "Vision of future": una ricerca della Philips sugli oggetti che potrebbero cambiare parte della nostra vita futura, ma che la tecnologia rende disponibili già oggi.

di Riccardo Montenegro

Questi anni di innovazioni tecnologiche a getto continuo, di rincorse all'ultimo bit, all'ultimo chip che ha costretto osservatori e utilizzatori a giravolte e ribaltoni in tempi sempre più brevi e defatiganti, fanno pensare a quella formidabile sequenza felliniana della *Dolce vita* in cui alcuni bambini che dicono di vedere la Madonna iniziano maliziosamente a puntare in tutte le direzioni recitando in coro "È lì, è qui... no è laggiù..." seguiti da una folla di credenti, sorpresi ma pur sempre incantati e obbedienti.

Se è vero che la confusione creativa (e la ricerca in tutte le direzioni) è tipica dei periodi di transizione, arriva poi il momento in cui i percorsi diventano più netti, la complessità assume forme riconoscibili, ed è forse più facile prefigurare gli scenari che si stanno configurando per un futuro che è ormai alle porte.

La rivoluzione informatica, oggi stabilmente radicata in gran parte delle attività lavorative, sta dando i suoi primi frutti anche in quella che viene definita "vita materiale". A piccoli passi (le innovazioni costano!), ma inesorabilmente, lo spazio attorno a noi sta cambiando: gli oggetti che fino a qualche anno fa funzionavano e basta oggi sono diventati "intelligenti", il panorama domestico si avvia a trasformarsi come mai è avvenuto prima, imponendo nuove abitudini individuali e nuovi comportamenti sociali.

*In alto, il tavolo computerizzato per il lavoro e la comunicazione.
In basso, un contenitore per rifiuti intelligente.*

Immaginare il futuro

A questo punto, anche se non è possibile rallentare un processo che appare epocale, perché rimette in gioco e modifica concezioni secolari, è auspicabile una maggiore riflessione sugli scenari che, alle soglie del terzo millennio, stiamo costruendo.

Ed è proprio la necessità di riflettere sulle innovazioni, o su alcune di esse, che ha spinto la Philips a realizzare sessanta oggetti e/o servizi, non commercializzati e ancora allo stato di prototipo, che tentano di coniugare la tecnologia esistente con le esigenze di una società in evoluzione, gli automatismi delle macchine con la fantasia creativa, il necessario progresso della collettività con le fondamentali esigenze dei singoli individui.

Questo progetto culturale, denominato **Vision of the future**, in mostra a Eindhoven, in Olanda, nell'edificio sede



della Philips, è stato portato nei suoi tratti essenziali, senza gli oggetti e con l'ausilio di una serie di videoclip, nello Smau che si appena concluso.

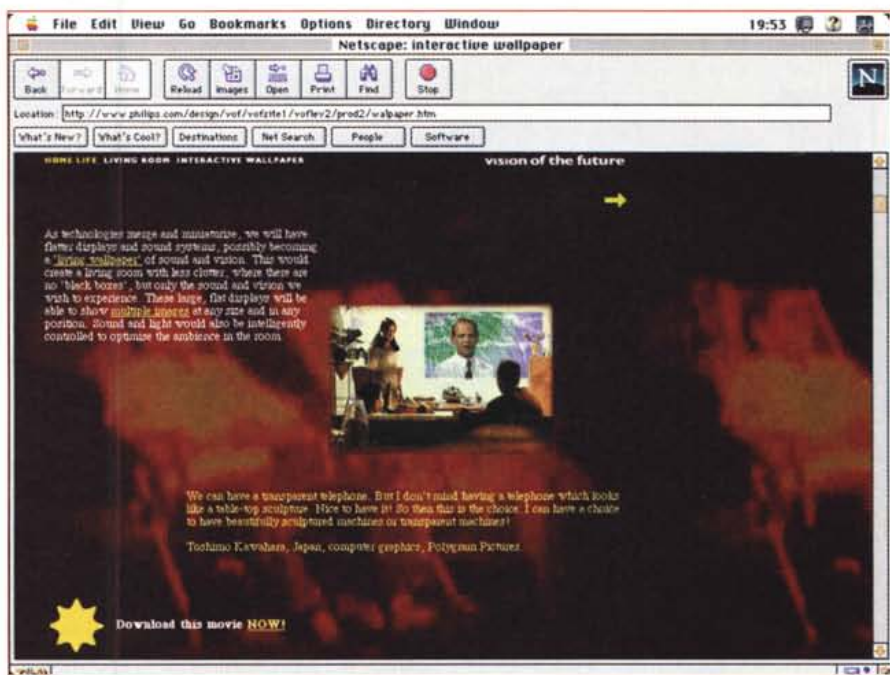
In oltre un anno di lavoro interdisciplinare, al quale hanno dato il loro contributo specialisti di numerose discipline, quali scienziati, sociologi, informatici, esperti di comunicazione, designer ecc. sono state individuate sessanta funzioni del tutto nuove o che modificano quelle esistenti grazie all'uso dell'informatica.

Le aree che hanno interessato l'equipe interdisciplinare sono quelle della casa, dei rapporti interpersonali e sociali. Una volta individuate le funzioni si è passati alla realizzazione degli oggetti e alla ideazione della loro forma, per i quali il

responsabile del design della Philips, l'italiano Stefano Marzano, ha concepito una linea che sottintende un approccio rilassato e amichevole, con forme arrotondate e colori fin troppo gradevoli.

I nuovi oggetti-funzione

Non c'è che l'imbarazzo della scelta, i nuovi oggetti-funzione toccano un'ampia gamma di situazioni: si va dal videotelefono da polso, alle spille che contengono le informazioni essenziali su chi le indossa (musica preferita, gusti letterari, carattere) in grado di comunicare automaticamente, verificando l'eventuale sintonia con l'apparizione di un dato colore, con chi ne possiede un altro esemplare; dalle T-shirt che suonano sintonizzandosi sulle onde radio, a quelle altre e ben più romantiche spille che segnalano, ancora una volta cambiando colore o emettendo un profumo, che il nostro amore sta pensando a noi. Chi ritiene che il computer rimarrà l'ingombrante scatolone di oggi se lo scordi, se tutto sarà informatizzato, probabilmente il computer con cui lavoriamo non si distinguerà da un tavolo se non per il fatto che il piano non sarà di legno ma un monitor sensibile al tocco che leggerà scrittura, disegni e quant'altro come impulsi elettronici; ma attenzione alle penne, se sono quelle giuste dopo averle usate basta infilare in un calamaio speciale per




trasformare ciò che abbiamo scritto in memoria digitale, pronta per essere trasferita in un computer. L'elenco di questi oggetti prosegue presentando pattumiere intelligenti, contenitori di emozioni, guide stradali con schermo flessibile e interattivo, indicatori visivi di direzioni per automobili, scanner portatili per radiografare immediatamente sul luogo dell'incidente i feriti, chioschi multimediali, ping-pong interattivi e in realtà virtuale, video cartoline, proiettori portatili per far vedere in qualsiasi posto film e cartoni animati ai bambini, finestre che si trasformano in giganteschi monitor. Nello stand Philips dello Smau, i visitatori potevano esprimere il loro parere su questi nuovi oggetti compilando apposite cartoline; sarebbe interessante, vista

In queste immagini tre pagine del sito Internet che la Philips ha dedicato al progetto. In basso, la magica penna che trasforma la scrittura in memoria digitale.



anche la mole di visitatori, che il risultato di questa inchiesta fosse reso noto per capire se il progetto è stato recepito nel modo giusto. Per chi non si fosse recato allo Smau, segnaliamo le pagine web del sito della Philips che illustrano il programma "Vision of the future":

<http://philips.com/design/vof> 

Un mondo che cambia

Il compito degli architetti e dei designer

Uno degli aspetti più interessanti di questa **Vision of future** non è l'effettiva validità delle proposte presentate, sulle quali potrebbero anche sorgere dei dubbi, ma il tentativo di connettersi, dialogare con i destinatari degli oggetti. E non importa se alcune di queste "cose" sono poco più di un gioco e altre appaiono forse già superate nel momento in cui sono state pensate o addirittura in procinto di essere commercializzate da aziende concorrenti.

Un'altra questione di grande rilievo, che riguarda più direttamente i progettisti, si riferisce al cambiamento fisico dello spazio abitativo e al suo uso. Se il vetro di una finestra può trasformarsi a comando in un grande schermo televisivo, significa che gli architetti e i designer dovranno inventare una casa completamente di-

versa da quella che conosciamo. Si dovranno ridisegnare gli spazi per le cose e attorno alle cose; i percorsi che collegano gli oggetti si ridurranno per la concentrazione delle funzioni e degli apparecchi, gli ingombranti dei mobili e degli oggetti tenderanno a diminuire. Si profila insomma un nuovo modo di pensare per i progettisti, un compito culturalmente difficile per il radicamento di vecchie abitudini, ma indispensabile.

