



INTERNI

DESIGN
INDEX

IT
EN



ARCHITETTURA ▾ DESIGN ▾ INTERIOR ▾ PRODOTTI APPROFONDIMENTI ▾ AGENDA ▾ OGGETTI DA AMARE VIDEO SPECIALI ▾



#STORIE
2024

Il design giovane non ha paura dell'intelligenza artificiale

Elisa Massoni

10 settembre 2024



C'è una generazione di designer che saggia i confini etici e le possibilità creative dell'AI, con lo sguardo disincantato di chi pensa che sia una commodity fuori dall'ordinario

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

074078

Intelligenza umana e intelligenza artificiale. Il punto di incontro è la creatività, quella competenza biologica che spinge l'astronauta a staccare i fili del super computer per riaffermare la propria libertà di scelta. O che, in una prospettiva più collaborativa e pragmatica, a guardare con disincanto una commodity molto evoluta, per farne uno strumento utile o, perlomeno, comprensibile.

È la scelta dei **nuovi designer**, dove per nuovo non si intende solo "giovane" ma si configura una diversa tipologia di professionisti che **usano il design deliberatamente in ogni ambito** umano e non umano.



Rachele Didero

AI ed etica: il diritto di difendersi

Rachele Didero, 28 anni, fashion designer diplomata al PoliDesign di Milano, nel 2019 è al Fashion Institute of Technology di New York e lì intuisce che mettere insieme computer science e moda consente di affrontare un tema molto caldo: **l'etica dell'utilizzo dei dati**. Nella maggior parte dei paesi occidentali esistono norme che proteggono la privacy delle persone. Leggi che vengono applicate in modo formale, ad esempio chiedendo ossessivamente agli utenti di accettare i cookie ogni volta che si naviga un sito.

Si ignora invece il costante utilizzo di telecamere per videosorveglianza che intercettano volti a cui non è difficile dare un'identità grazie all'intelligenza artificiale. Rachele Didero capisce che l'argomento ha un peso: nessuno si occupa

di comprendere cosa succede dei nostri dati biometrici e qual è il loro uso in ambito commerciale, il loro valore economico. Ma **la AI ha delle pecche**, delle falle, delle ingenuità meccaniche. Le immagini stampate sugli abiti possono facilmente confonderla, rendendo impossibile il riconoscimento.



Collezione Manifesto, Capable

“Si chiamano **“immagini avversarie”** e sono uno dei problemi non risolti della computer science. L’intelligenza artificiale non cataloga in base alla memoria visiva e all’esperienza, al contrario degli esseri umani. Analizza invece l’insieme di pixel e gli dà un significato”.

Le stampe astratte di **Cap_able**, la start-up fondata da Didero insieme al Politecnico di Milano nel 2021, spingono i programmi di riconoscimento facciale a catalogare chi le indossa come "animale", ad esempio.

Combinando questa fragilità intrinseca a studi sulle volumetrie umane e sui tessuti, nasce la prima collezione anti riconoscimento testata su **YOLO**, il più avanzato sistema di riconoscimento in tempo reale di oggetti.



Gaetano Di Dio - Parallelia, Diesel

La collezione **Cap_able** è battezzata **Manifesto**. "L'intenzione è innanzi tutto sensibilizzare le persone al problema dell'uso improprio dei dati biometrici. I dati sono la più grande risorsa economica: Cap_able affronta la questione della privacy, aprendo la discussione sull'importanza della protezione dall'uso improprio delle telecamere di riconoscimento biometrico".

Da un punto di vista più pragmatico il brevetto dell'**adversial textile**, in co-proprietà con il Politecnico di Milano, si traduce in collaborazioni con individui e aziende che hanno bisogno di proteggere marchi, identità e nuovi prodotti.



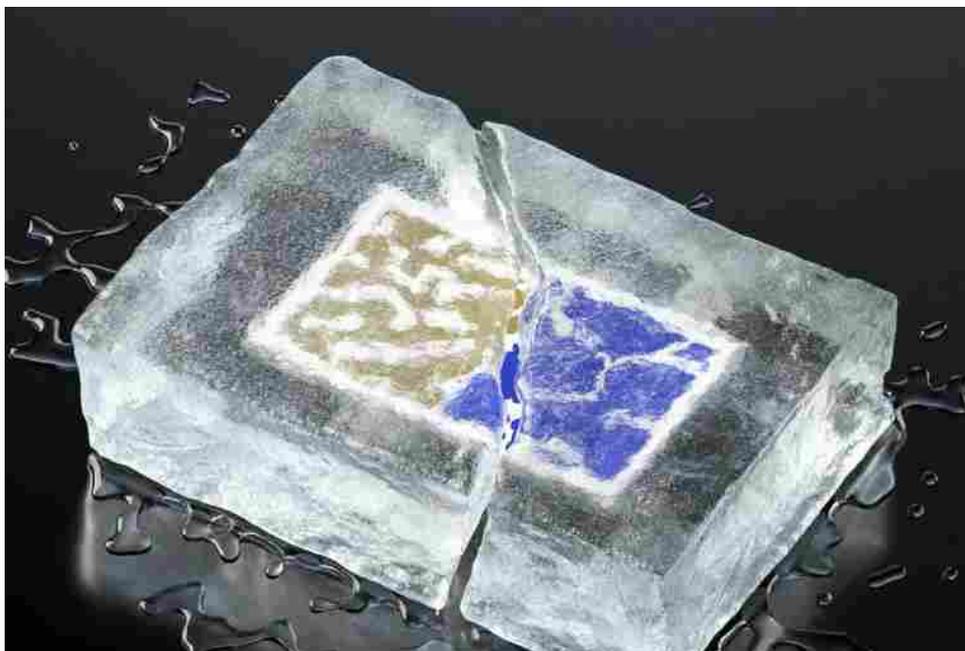
Gaetano Di Dio - Parallelia, Moncler

GenAI e creatività: sono due cose diverse

Gaetano Di Dio ha studiato Fashion Design Politecnico di Milano e Graphic Design allo IED. Esperienza formativa in Accenture e infine la nascita di Parallelia, insieme al socio **Augusto D'Auria**. La creative agency nasce per sfruttare l'intelligenza artificiale per ridefinire i flussi di lavoro utilizzando strumenti di AI. E fornire contenuti professionali di alta qualità nella metà del tempo e, va sottolineato, anche dei costi.

Di Dio parla della sua creatura con entusiasmo contagioso: "La figura del creative technologist non è ancora molto diffusa, ma lo sarà sempre di più. Lavora al confine fra creatività e computer science e per spiegare cosa fa davvero è più utile un esempio pratico: ultimamente abbiamo sviluppato un **look book** per un marchio di moda **senza avere ancora i capi fisici**."

Abbiamo vestito un modello generato dall'AI con la nuova collezione, in un set capace di esprimere il mood della stagione. A cosa serve? A darsi più possibilità espressive risparmiando giorni di lavoro, eliminando i problemi logistici e semplificando i flussi di produzione dei contenuti".



Irene Stracuzzi

L'entusiasmo di Gaetano Di Dio è direttamente proporzionale al timore di veder sparire figure professionali e risorse umane. È chiaro che esiste la preoccupazione etica, e il lavoro del **creative technologist** è anche quello di migliorare gli asset generativi all'interno dei processi industriali senza devastare il settore della comunicazione in tempi brevi.

Ma il cambiamento è già in atto e non si torna indietro: "Recentemente ho discusso del tema con il ceo di un'agenzia internazionale. Mi ha ricordato che l'avvento di Photoshop ha creato lo stesso tipo di resistenza, e oggi è la base del lavoro di qualsiasi fotografo. Alleggerire e migliorare i flussi di lavoro umano non significa rinunciare alla competenza creativa, ma in realtà darle nuovi strumenti e possibilità".

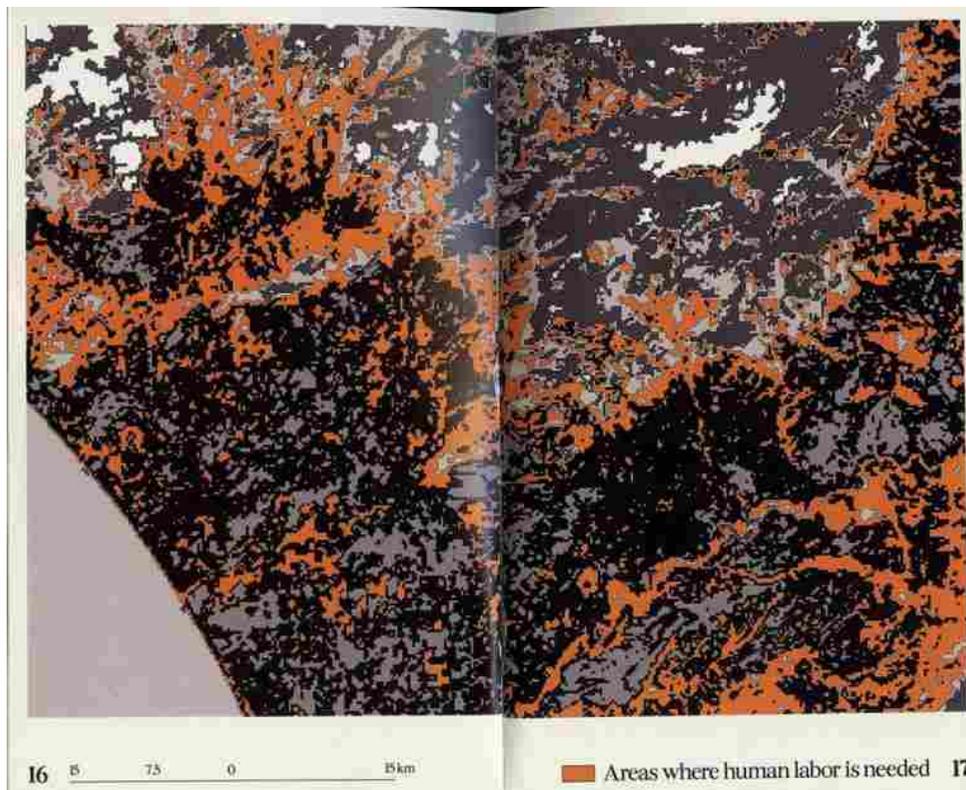


Irene Stracuzzi, Legal Status of Ice

Nuovi asset AI e rispetto delle persone

Oggi il focus di Parallelia è duplice. Da una parte comprendere quali parti dei tanti servizi possibili verticalizzare. Dall'altra sviluppare software di **GenAI** che i clienti possano utilizzare in autonomia per accelerare e rendere meno oneroso il processo di creazione dei contenuti. In sintesi è come Di Dio stesse dicendo che un catalogo di superfici ceramiche con molte referenze non rappresenta una sfida creativa, ma economica e di grande pazienza.

L'AI per ogni pavimento può creare il set più adatto, l'interior design più espressivo, magari anche la figura umana con il giusto outfit. Il prodotto è reale, la sua comunicazione è un fake funzionale. "La precisione e la verosimiglianza sono sempre più raffinate. Il prossimo passo è la creazione di contenuti video, di immagini dinamiche con prodotti reali inseriti in contesti generati".

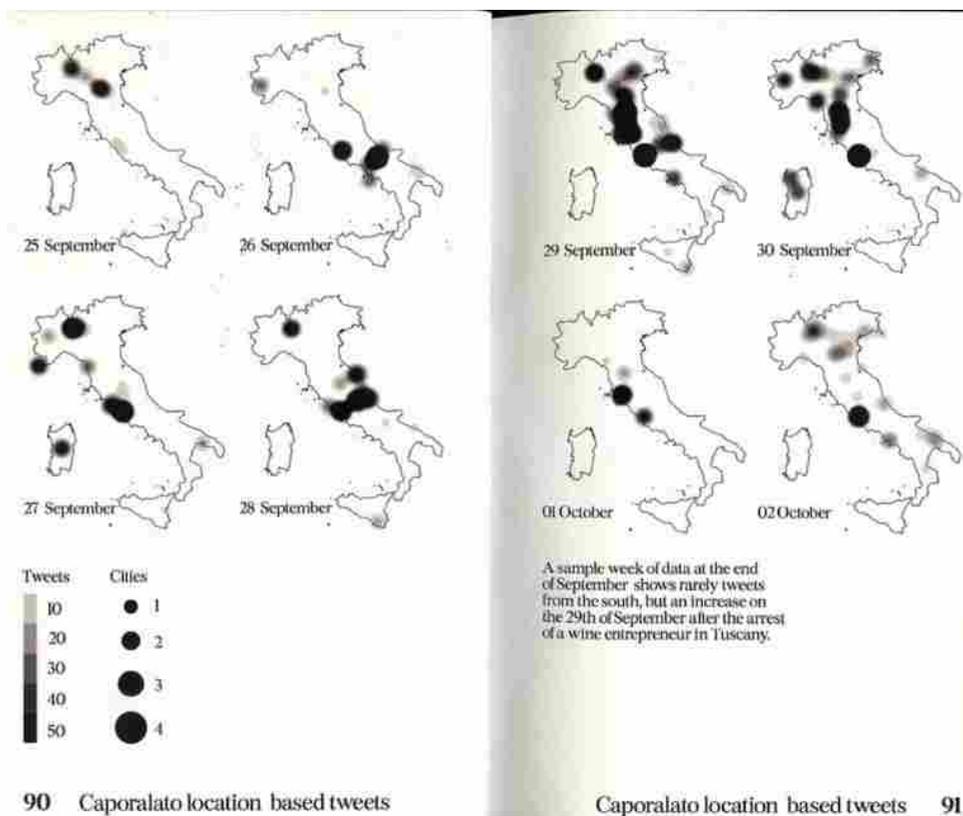


Giacomo Nanni- Areas of perpetual slavery

L'arte, l'impegno e l'AI

E poi naturalmente c'è il design che interseca l'impegno civile e l'arte, usando l'intelligenza artificiale nella sua funzione di lettore e riorganizzatore di dati. **Irene Stracuzzi**, diplomata alla Design Academy di Eindhoven e al Politecnico di Torino, è una **grafica e information designer** affascinata dalla **cartografia**. Partendo dai confini contesi nell'Oceano Artico, il suo interesse si è ampliato fino a comprendere il contesto giuridico, la raccolta dati, la politica di confine, le risorse naturali e il cambiamento climatico.

Un rigoroso processo di ricerca che coinvolge indagini storiche, scientifiche e tecnologiche e una forte etica sull'uso responsabile dei dati. L'obiettivo è rivelare l'influenza che il design ha nella rappresentazione dell'ordine mondiale, nonché la necessità di un approccio più attento e informato.



Giacomo Nanni- Areas of perpetual slavery

Una prospettiva condivisa da **Giacomo Nanni**, designer italiano di stanza a Berlino. Il data visualization nel suo lavoro ha quasi inevitabilmente lo scopo di denunciare realtà che sono sotto gli occhi di tutti, ma rimangono nascoste a causa dell'ampiezza dei fenomeni. L'**Atlas of Perpetual Slavery** è un'indagine in cui sono le immagini a descrivere il fenomeno del caporalato in Italia nella sua dimensione più realistica, mettendo in evidenza le piccole ma ravvicinatissime zone agricole in cui i lavoratori stranieri, benché necessari, lavorano in condizioni non protette.

Numerosi i progetti di visualizzazione dati, ma anche esperimenti sull'interazione uomo/macchina nel contesto del web, indagini sulla conoscenza del coding nell'ambito del design. Lo sguardo di Nanni sul mondo è traslato in ambito digitale o editoriale per mettere in luce, grazie alla tecnologia, disforie, anacronismi, ingiustizie.

Questo articolo è stato ispirato dalla ricerca "35 Designer, Under 35" realizzata da Fondazione **Symbola** in collaborazione con ADI per mappare il futuro del design raccontato attraverso il lavoro e l'innovazione di 35 giovani progettisti italiani.

#APPROFONDIMENTI #STORIE 2024