

**DesignING**  
PROJECT

## IL DESIGN CHE SI GENERA DA SOLO

Una sviluppata da **Philippe Starck** con **Kartell**, l'altra da **Patrick Jouin** con **3DExperience**, due nuove sedie pongono l'attenzione sul ruolo che l'**intelligenza artificiale** potrebbe assumere nella **progettazione di oggetti** d'uso quotidiano. Non per rubare il lavoro ai designer, ma per **migliorare** la produzione e l'impatto sull'ambiente

di Laura Traldi



**A**nche vista da lontano la sedia AI che Philippe Starck ha realizzato con l'Intelligenza Artificiale (prodotta da Kartell, è stata presentata al Salone del Mobile) non potrebbe essere altro che una sedia di Philippe Starck. Eppure lui insiste: "Ha progettata il computer, non io", ha detto alla conferenza stampa.

È naturale chiedersi dove risiede il vantaggio di un progetto effettuato da un computer, ma sempre guidato da un designer, se il risultato finale assomiglia in tutto e per tutto a quello che lo stesso designer avrebbe realizzato. Al di là della portata comunicativa dell'operazione, il beneficio reale c'è e si chiama efficienza produttiva.

Non è una novità. Già anni fa nel think tank multi-disciplinare Pier 9 di San Francisco di proprietà di Autodesk, l'azienda che ha fornito a Starck il software che ha generato il progetto di AI, era stato realizzato un piccolo oggetto che sembrava fatto di osso ma che in realtà rappresentava il miglior elemento di connessione possibile tra il manubrio di una bicicletta e il telaio. Un oggetto generato (e poi stampato in 3D) non dall'uomo ma dal computer. A cui il designer aveva però fornito degli obiettivi e dei paletti fondamentali entro i quali muoversi.

Perché il design generativo rappresenta un processo in cui il designer comunica con il software (e non a caso Starck stesso ha parlato di un 'dialogo' con la macchina) dandogli precisi ordini. Per esempio, quello di disegnare il miglior connettore tra telaio e manubrio in funzione di precisi requisiti: garantire una determinata capacità di assorbimento delle scosse, rispettare le dimensioni minime e massime stabilite, usare la minore quantità possibile di materiale, raggiungere il minor prezzo possibile.

È divertente immaginarsi una stampante che produce pile di fogli di schizzi: in realtà, tutto

avviene in un ambiente paperless ma i progetti sono davvero centinaia. Al designer (quello in carne e ossa) sta il compito di selezionare i migliori e magari perfezionarli.

Nell'aeronautica, il design generativo - cioè l'intelligenza artificiale applicata al progetto - è praticato da anni. Nel 2016, infatti, è stata presentata una 'partizione bionica' per gli Airbus sviluppata da The Living, uno studio di sperimentazione di Autodesk con base a New York che applica al design generativo dati provenienti dal mondo biologico. Traforata ma più resistente di quelle attuali, grazie al disegno basato su un algoritmo che imita la crescita delle ossa umane, permette la riduzione del 55% del peso delle pareti interne: il che significa aerei molto più green. E la stessa Airbus ha deciso di proseguire le ricerche in questa direzione firmando un accordo con il think tank multi-disciplinare 3DExperience di Dassault Systèmes, che già si era distinto per l'invenzione di Catia, il software di design parametrico - l'antesignano di quello generativo - usato da Frank Gehry per le sue architetture a partire dal Peix d'Or di Barcellona del 1992.

"È stato Starck a proporci questo esperimento", racconta Lorenza Luti di Kartell. "Philippe era in contatto con Autodesk, che possedeva il know how tecnico per realizzare un progetto del genere ma non aveva mai lavorato nel mondo dell'arredo. È vero che il prodotto finale ha inevitabilmente 'un'aria Starck', ma questo perché lo sviluppo si è avvalso della sua regia: Philippe ha infatti fornito all'algoritmo gli input principali, insistendo sulla necessità di avere meno materiale possibile e affinando poi il risultato formale. Ma angoli, raggature e curvature, nonché l'apertura a V rovesciata sul retro, sono state concepite dalla macchina per ottimizzare il rapporto tra struttura, peso e quantità di materiale utilizzato". Il vero vantaggio di usare gli algoritmi per produrre una sedia, spiega Luti, sono produttivi:

*La sedia AI presentata da Kartell a firma di Philippe Starck è stata realizzata utilizzando l'Intelligenza Artificiale in collaborazione con Autodesk Research. La seduta, in plastica stampata, è stata pensata per ottenere il massimo comfort con il minor impiego di materiali ed energia.*

