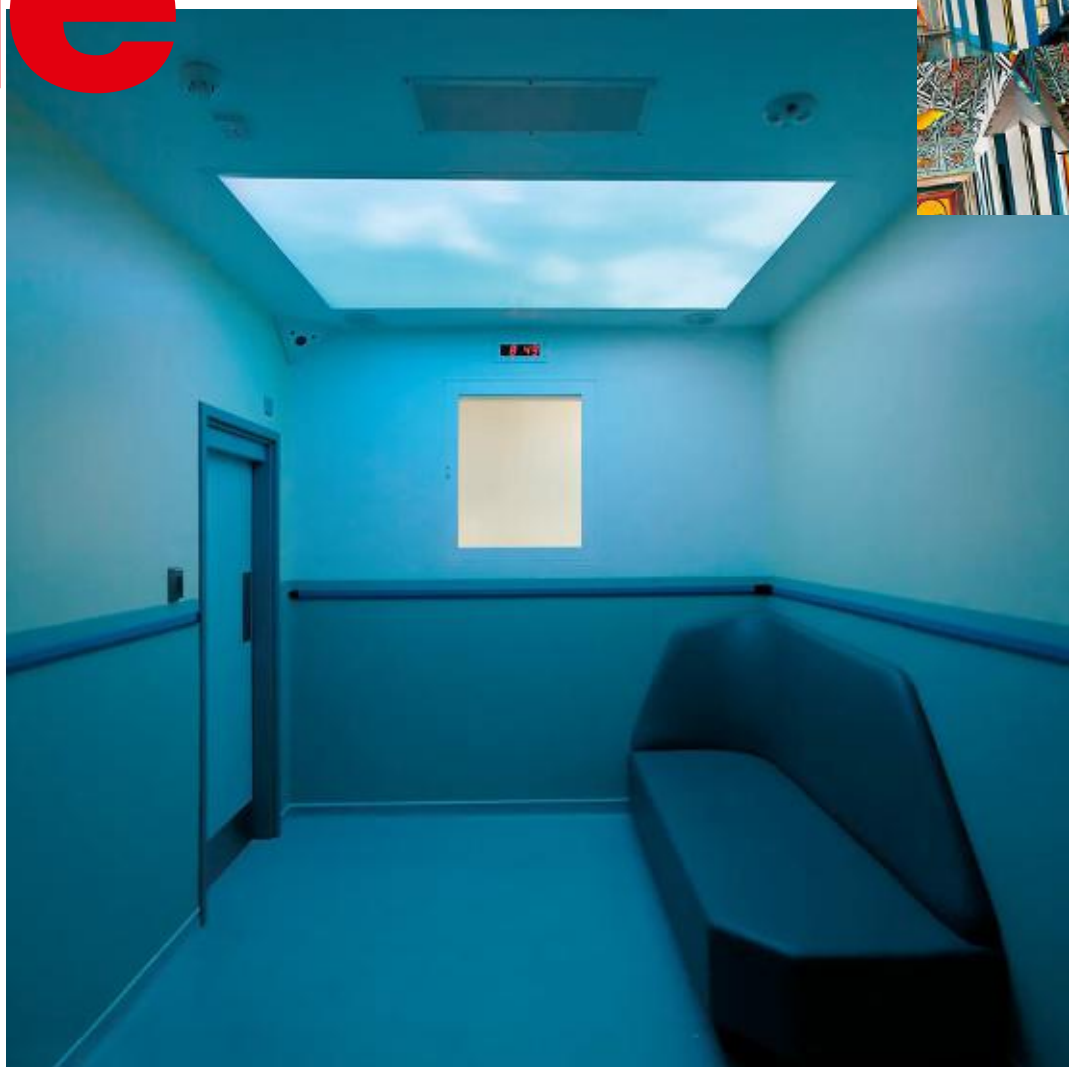


Visioni per stare bene

Al Royal College of Art di Londra medici, ricercatori di Intelligenza Artificiale e designer lavorano insieme. L'obiettivo, dice qui la docente Anna Wojdecka, è proteggere in futuro la nostra salute sia sulla Terra sia nelle missioni spaziali della Nasa

di Enrica
Brocardo



NELLA PAGINA ACCANTO, ANNA WOJDECKA, DOCENTE DEL ROYAL COLLEGE OF ART DI LONDRA (QUI AL SINGULARITY GLOBAL SOLUTIONS PROGRAM DELLA NASA, UNGHERIA). SOTTO E NELLA PAGINA ACCANTO, SI RINGRAZIA: SINGULARITY UNIVERSITY, FERGUS LAIDLAW, WILLIAM WANG. NELLA PAGINA ACCANTO, UNIVERSAL EVERYTHING, *SUPERCONSUMERS*, 2022.



Incrociare competenze diverse che vanno dalla medicina all'arte, dall'ingegneria al design, grazie anche alle nuove tecnologie che agevolano lo scambio di informazioni. Obiettivo: la ricerca di soluzioni innovative che abbiano un forte impatto positivo, ovvero che siano applicabili su larga scala per migliorare il benessere di moltissime persone. A questo lavora la ricercatrice Anna Wojdecka, docente del master Healthcare & Design, che il Royal College of Art propone agli studenti post laurea in collaborazione con la scuola di Medicina dell'Imperial College di Londra.

In che modo i designer possono occuparsi anche della salute?

«Il ruolo dei designer è cambiato molto negli ultimi anni. Oggi que-

sto tipo di competenza viene impiegata sempre più spesso in compiti strategici. Progettare oggetti belli e funzionali è ancora centrale, ma c'è maggiore richiesta di far parte anche di gruppi multidisciplinari che lavorano sull'aspetto che i nostri "futuri preferibili" dovrebbero avere e sul progettare soluzione per realizzarli. Al tempo stesso devono essere facilitatori dello scambio tra esperti con competenze, metodi di lavoro e linguaggi anche molto diversi».

Ma che cosa si intende per "futuri preferibili"?

«La funzione dei designer era dare risposte creative a situazioni e condizioni già esistenti, mentre la nuova sfida è intercettare i comportamenti prima che si verifichino, per identificare e contrastare abitudini, azioni e atteggiamenti indesiderati».

Nel master Healthcare & Design, che ha al centro la salute pubblica, significa, per esempio, prevenire problemi nella pratica clinica?

«Qualche anno fa, per esempio, è stato evidenziato che indossare i guanti nel caso di certe procedure mediche non basta: prima occorre lavarsi bene le mani. Quindi si è trattato di creare un dispenser che erogasse i guanti solo dopo che i sanitari avessero correttamente effettuato quel passaggio».

Il design può aiutare tutti noi a prevenire abitudini scorrette che si traducono in problemi di salute?

«È il caso della postura che teniamo alla guida o davanti al computer. Un sistema può avvertirci che la posizione non è corretta, qualcosa nell'interfaccia del computer che ci suggerisca al momento giusto di raddrizzarci, come un pop-up, una vibrazione. E si possono progettare gli uffici in modo tale da spingere le persone a muoversi, interagire, lavorare in piedi».

Qual è il contributo dell'Intelligenza Artificiale?

«Una cosa che facciamo è chiedere a esperti di discipline diverse di immaginare futuri possibili e poi di ragionare insieme per stabilire quali siano quelli preferibili e quelli indesiderati. L'Intelligenza Artificiale, in questa fase, può essere d'aiuto nel visualizzare gli scenari che sono stati prospettati, rendendo più facile la discussione. Mentre, quando si tratta di trovare soluzioni, ci aiuta tramite sensori intelligenti e bio feed-back».

Ovvero strumenti che misurano attività fisiologiche, come la respirazione o il battito cardiaco?

«Sì, parliamo di sistemi utili a capire la condizioni dell'ambiente e delle persone. Dal punto di vista fisico, come nel caso della postura, ma anche mentale. Per esempio, rilevando l'approssimarsi di un livello eccessivo di stress prima che si verifichi e mandare un'allerta».

Che è ciò che fa Slow-Mo, un sistema progettato dal Royal College of Art a sostegno di persone con gravi problemi psichiatrici.

«Esatto. Accedendo a quella piattaforma possono rallentare questi processi psicologici dialogando con un agente virtuale o interagendo con elementi visuali».

Lei ha studiato anche all'International Space University e collabora con la Nasa a un progetto destinato alla creazione di sistemi di sostegno decisionale in ambito clinico per i futuri equipaggi di astronauti. Ci fa qualche esempio?

«Fino a oggi il sostegno veniva fornito dal personale sulla Terra ma prossimamente, nei viaggi spaziali a grandi distanze, a causa del ritardo nelle comunicazioni, saranno necessari sistemi autonomi in grado di fornire agli astronauti le informazioni necessarie per prendere decisioni mediche. In futuro questi agenti artificiali non saranno semplici software, piuttosto compagni di lavoro, parte anche loro dell'equipaggio».