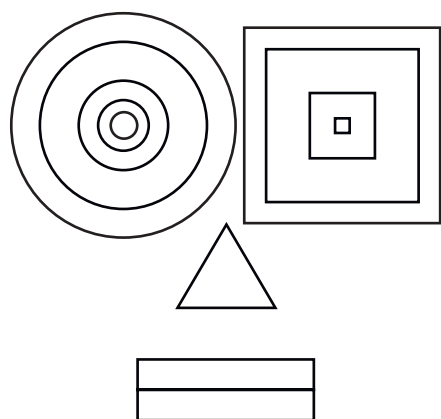


08 Smile Working

Il progetto punta ad esplorare diversi modi per far ridere i designer^[1] che lavorano in *smart working*^[2] creando dei piccoli momenti di interazione tra loro. Lo scopo è quello di ridurre lo stress causato dal lavoro a distanza.

Lucrezia Nediani



#smart working
#benessere
#pausa
#risata
#lavoro

github.com/ds-2021-unirsm
github.com/Lucrezia604

[1] Progettista che lavora nel campo del graphic o dell'industrial design.

[2] Smart Working significa lavorare da casa in modo autonomo svolgendo delle mansioni che ci sono state delegate.

a destra

photo by Cookie the Pom
on unsplash.com



Riflessione iniziale

Di recente mi è capitato di vedere “L’intrepido”^[3], una commedia cinematografica^[4] la quale tratta il tema del lavoro precario in un modo particolarmente originale; Antonio, il protagonista, fa il “rimpiazzo”, ovvero sostituisce sul lavoro le persone che in quel momento, per un motivo o per l’altro, non possono lavorare. Vedere questo film mi ha fatto riflettere su una cosa: questi film sono in realtà delle tragedie. Quando guardiamo una commedia da bambini ridiamo di gusto per l’assurdità di ciò che stiamo guardando, da adolescenti per le sfortune che capitano ai protagonisti, da adulti continuiamo a ridere per gli stessi motivi ma con l’amaro in bocca rendendoci conto di come il protagonista sia in realtà un uomo comune vittima del suo tempo, esattamente come noi. Ma l’aspetto interessante è ciò che le commedie ci insegnano, per quanto la vita sia difficile l’importante è cambiare punto di vista e trovare sempre il modo di sdrammatizzare, ognuno di noi ha la sua storia triste da raccontare ma il modo migliore per affrontare le difficoltà a volte è riderci su.

Introduzione

Da questa riflessione iniziale nasce l’interesse di indagare come la risata possa rendere il lavoro in *smart working* più piacevole per i designer. Noi studenti di design, abituati a lavorare in gruppo e in presenza, ci siamo ritrovati all’improvviso a doverlo fare online. Ciò di cui abbiamo sentito più la mancanza sono stati i momenti di pausa dal lavoro, quando potevamo rilassarci e scherzare insieme, esperienza che online è andata completamente perduta influenzando negativamente sul nostro umore. Può esistere un modo per ricreare momenti di relazione divertenti anche durante il lavoro in smart working?

Ricerca

“Tu lo hai mai letto Avashd Agista? Che poi il titolo è Chicago. Lui si chiama Avashd Agista e il titolo è Chicago.”^[5] In una scena del film Antonio cataloga dei libri insieme alla collega Lucia; l’uomo riesce a trovare il modo di interagire con la ragazza

[3] “L’intrepido” è un film del 2013 scritto e diretto da Gianni Amelio.

[4] Una commedia cinematografica è un genere di film che pone al centro della storia l’umorismo.

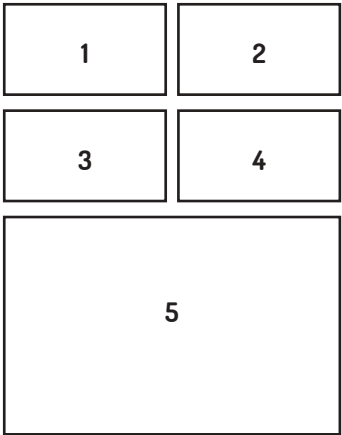
[5] Citazione del personaggio di Antonio nel film “L’intrepido”.

1-2-3-4

Alcuni dei lavori svolti da Antonio: il venditore di rose, l’autista di tram, il minatore e il gonfiatore di palloncini.

5

photo by Chris Barbalis on unsplash.com





facendola ridere con battute sui libri che hanno tra le mani, trasformando così un momento noioso in un gioco divertente grazie a ciò che hanno a disposizione in quel momento. L'Ansa^[6] ha dichiarato che il lavoro in smart working mette a rischio la salute mentale dei lavoratori anche a causa della mancanza di relazione con i colleghi. Ha infatti suggerito che continuare ad avere piccole pause con essi, come una chiamata, un messaggio o un caffè virtuale siano l'ideale per alleviare lo stress^[7]. Inoltre, che tu rida a bassa voce o così forte che possano sentirti a metri di distanza, il risultato non cambia: quelle risate sono un antistress. Ciò che fa la differenza è la frequenza: più ridi e più si riducono i sintomi legati allo stress, come il classico mal di testa o il senso di affanno^[8]. Perciò si può dedurre che una risata in compagnia durante il lavoro in smart working insieme ad un collega andrebbe sicuramente a migliorare il benessere psicologico del lavoratore.

Casi studio

- *The Cognitive photo booth, IBM, 2017*^[9]

Cognitive photo booth è un'installazione interattiva^[10] che crea ritratti di persone tramite Watson, il sistema di elaborazione dati^[11] di IBM. Watson analizzava le personalità degli utenti sulla base di una serie di domande, dopo la conversazione scattava loro una foto e creava un ritratto basato sulle caratteristiche che aveva scoperto. I dati raccolti venivano visualizzati attraverso cinque emoji che rappresentavano rispettivamente una caratteristica della personalità e il numero di volte in cui queste venivano stampate corrispondeva alla percentuale di quella caratteristica rilevata nell'utente. Questo progetto ha portato a ragionare sulla possibilità di creare un filtro tramite una grafica generativa^[12], metodo utilizzato nella realizzazione del poster per rappresentare ogni singolo individuo in modo personale. Anche le forme utilizzate sono state d'ispirazione, il loro essere semplici le rende facilmente modificabili in tempo reale.

[6] L'Ansa Agenzia Nazionale Stampa Associata, è la prima agenzia di informazione multimediale in Italia e la quinta al mondo.

[7] (da: ansa.it).
https://www.ansa.it/pressrelease/canale_salute_benessere/2020/10/15/smart-working-come-lavorare-senza-stress-e-in-maniera-efficiente_714b12b1-52e8-4e28-9d39-b0e1024f8630.html

[8] (da: journals.plos.org).
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0235851>

[9] (da: behance.net).
https://www.behance.net/gallery/55504335/The-Cognitive-Photobooth?tracking_source=search_projects_

[10] Installazione con la quale l'utente può in qualche modo interagire.

[11] Un sistema di elaborazione dati è un sistema informatico in grado di trattare ed elaborare automaticamente delle informazioni.

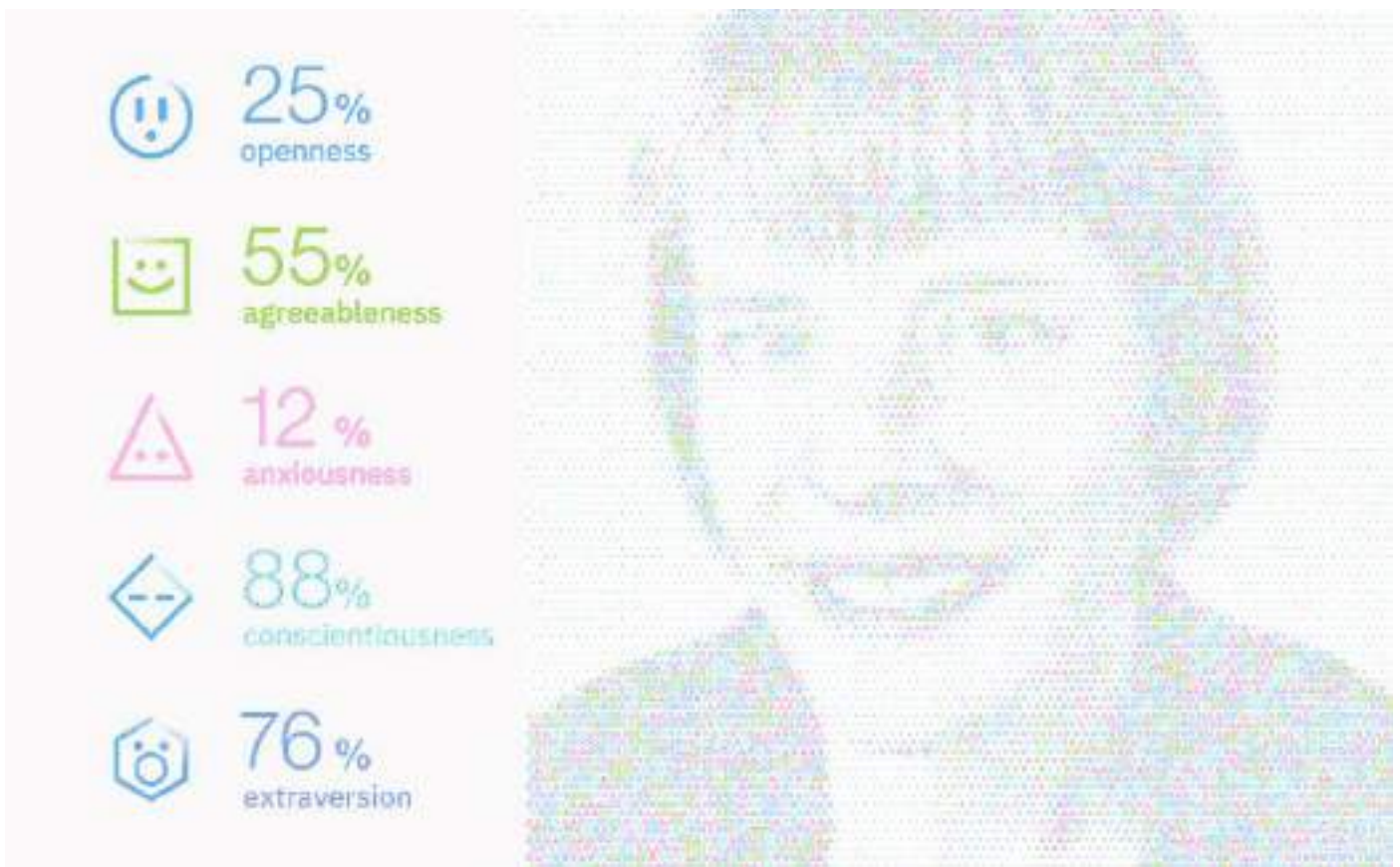
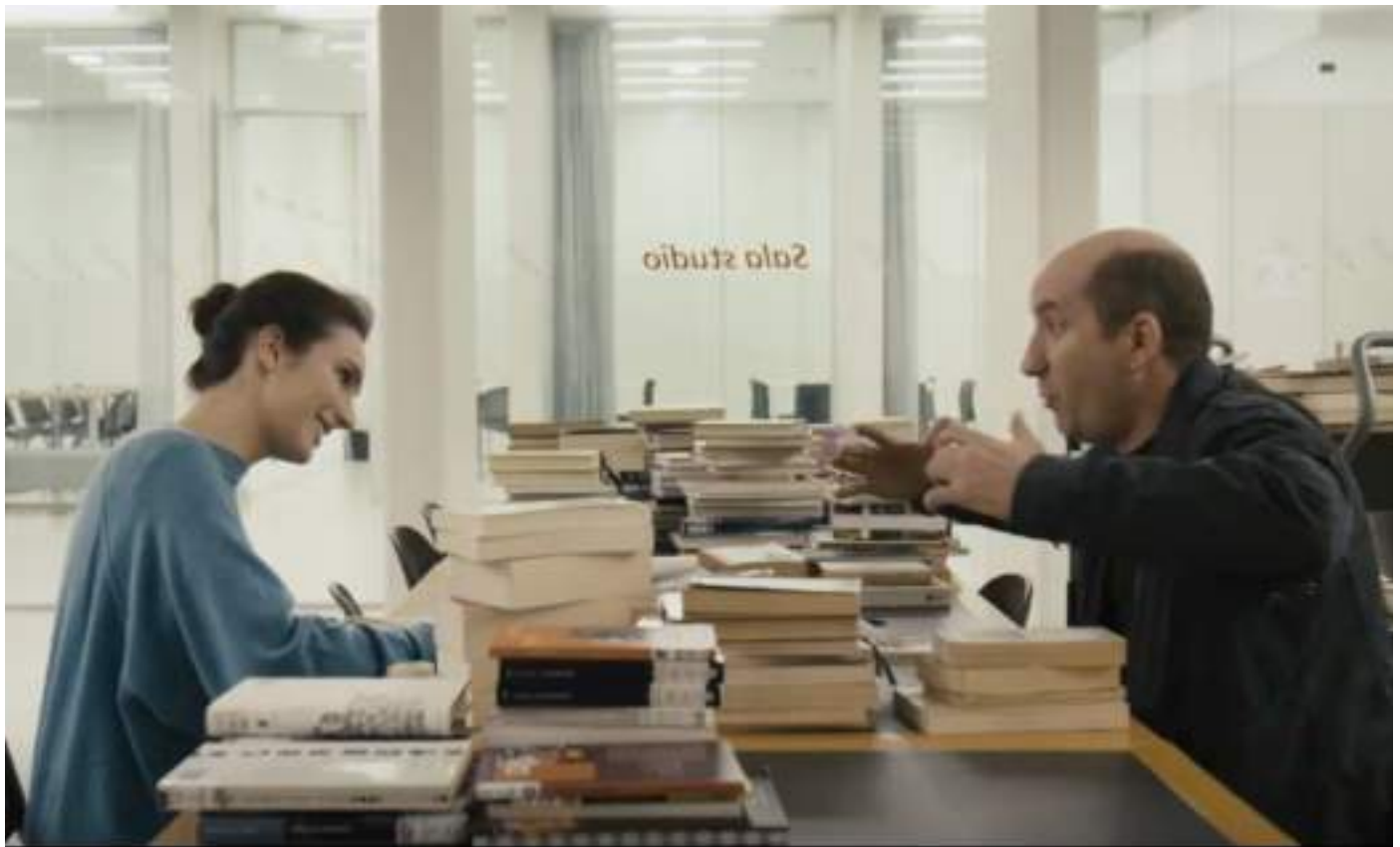
[12] La grafica generativa è il prodotto di un sistema autonomo in grado di determinare le caratteristiche (forme, suoni, colori, ecc.) di un elemento visivo.

in alto

Antonio Albanese e Livia Rossi Interpretano rispettivamente Antonio e Lucia nel film "L'intrepido".

in basso

Poster realizzato tramite Watson nel progetto "Cognitive Photo Booth" di IBM.



- *Urban Lights Contacts*, scenocosme, 2016^[13]

In questa installazione interattiva un dispositivo rileva i vari gradi di contatto fisico tra le persone a seconda della vicinanza dei corpi tra loro. Lo scopo è quello di incoraggiare i visitatori ad interagire tra loro per creare un nuovo paesaggio sonoro^[14]. Questo progetto mi ha fatto riflettere su quanto sia importante l'interazione tra persone per creare un clima armonico e sereno.

- *Lampada della risata*, IDEO, 2018^[15]

Prototipo di lampada che utilizza un rilevatore di risate per controllare il colore e l'intensità di una lampadina Hue^[16]. Quando ci sono molte risate in una stanza la luce si illumina di un giallo brillante per rispecchiare il calore che la risata porta in uno spazio, mentre quando ci sono meno risate passa ad un blu tenue per aiutare i team a rimanere calmi e concentrati. La risata, in questo caso, viene sfruttata come mezzo per rendere il team di lavoro più produttivo e concentrato modificando l'ambiente che risponde alle attività e alle emozioni dei presenti tramite il cambiamento cromatico della luce. Grazie a questo progetto si è riflettuto sull'importanza di un clima sereno all'interno di un *team* di lavoro^[17] al fine di migliorare il benessere dei lavoratori.

Concept

Smile Working è un progetto sperimentale che intende trovare delle possibili soluzioni per creare dei momenti divertenti di interazione all'interno di *team* di designer quando lavorano in smart working.

Analisi del contesto

Inizialmente ho individuato gli strumenti maggiormente utilizzati dai designer per lavorare in smart working, basandomi sulla mia esperienza personale e su quella di alcuni miei colleghi nel mondo del lavoro ne ho successivamente analizzato le principali criticità. *Zoom* è il *softwer*^[18] principalmente utilizzato per le videochiamate, offre anche la possibilità di sfruttare una lavaglia su cui scrivere ma gli altri utenti della chiamata non possono interagire con essa, mentre *Miro* e *Figma* sono delle

[13] (da: scenocosme.com).
http://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_e.htm

[14] Il paesaggio sonoro è l'insieme di suoni che caratterizzano un determinato ambiente.

[15] (da: ideo.com).
<https://www.ideo.com/blog/why-your-office-needs-a-laugh-detector>

[16] Una lampadina Hue sfrutta un sistema smart Bluetooth tramite il quale è possibile controllare colore e intensità della luce.

[17] Un team di lavoro è un gruppo di persone che lavorano allo stesso progetto.

[18] I software sono i programmi informatici eseguibili dal computer. Sono software il sistema operativo, gli applicativi, i programmi e le applicazioni (o app).

1-2

L'istallazio "Urban Lights Contacts" in funzione.

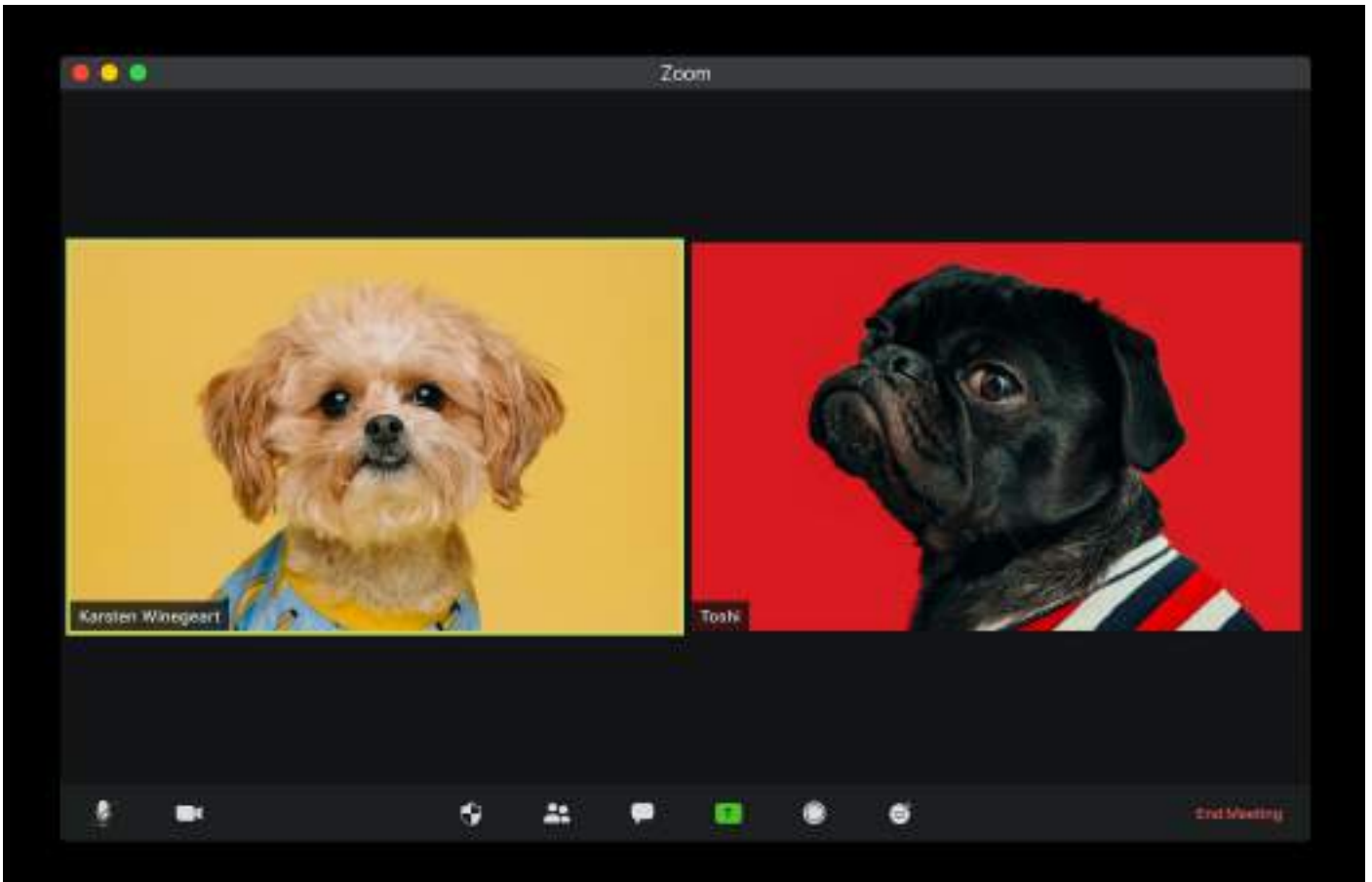
3-4

"Lampada della risata" di IDEO in funzione.

5

photo by visuals on unsplash.com, tipica schermata di zoom.





bachecche condivise^[19] dove tutto ciò che vi è presente può essere visto e modificato dai membri del team; questi ultimi due strumenti non offrono, però, l'opportunità di effettuare delle videochiamate. Per questi motivi è raro che un team di lavoro ne utilizzi solo uno alla volta, in genere vengono sfruttati più strumenti nello stesso momento.

Prototipi

I prototipi sono realizzati con *p5.js*^[20]:

- Filtro facciale realizzato con la Grafica Generativa

Questo prototipo consiste in un filtro facciale composto da diverse forme geometriche colorate che cambiano in base ai movimenti del viso. È stato pensato per le videochiamate di gruppo, le forme animate hanno lo scopo di modificare i tratti facciali in modo da far ridere le persone che potranno attivarlo e disattivarlo con un comando vocale. Inoltre la dimensione delle geometrie sono regolate dal suono della voce, perciò la risata di ogni interlocutore influenzerà il filtro degli altri, facendo così interagire le persone tra loro. La tecnologia utilizzata per posizionare le forme sul viso dell'utente è *FaceMesh*^[21] che si occupa del *tracking*^[22] del volto. La grafica è ispirata al poster del "Saratoga Festival" disegnato da Milton Glaser^[23] nel 1980.

- Distorsore Vocale

Il prototipo è composto da una GUI^[23] e permette la distorsione della voce. Anche questo è pensato per le videochiamate, ogni utente potrebbe scegliere di modificare la propria voce per far ridere gli altri. È stato realizzato grazie alle reference di *p5.js*.

- Cursore

In questo caso esistono due prototipi: il primo permette di cambiare forma e suono del cursore tramite un comando vocale, l'altro emette un suono nel momento in cui il cursore si scontra o sta per scontrarsi con un quadrato, il quale si muove liberamente nello spazio. Mentre nel primo caso lo scopo è semplicemente quello di far divertire

[19] Le bacheche condivise online sono degli spazi dove condividere file e informazioni visualizzando il tutto come se fosse una bacheca fisica.

[20] *p5.js* è un web editor per sviluppare con diversi linguaggi di programmazione, ovvero in HTML, JS e CSS.

[21] *FaceMesh* è un modello di apprendimento automatico in grado di rilevare più volti, di cui fornisce 486 punti 3D che descrivono la geometria di ciascun viso.

[22] Il Tracking Facciale è una tecnica di intelligenza artificiale utilizzata, in questo caso, per rilevare dei punti specifici del volto.

[22] Milton Glaser è stato uno dei più importanti graphic design dell'età contemporanea.

[23] Con GUI si intende un'interfaccia grafica.

1

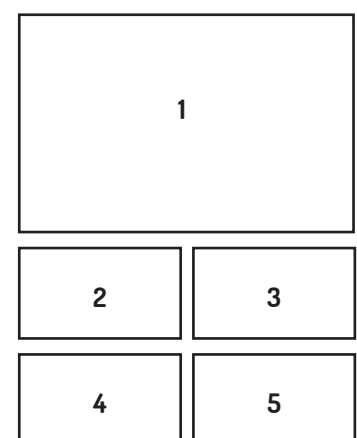
Esempio di schermata di Miro.

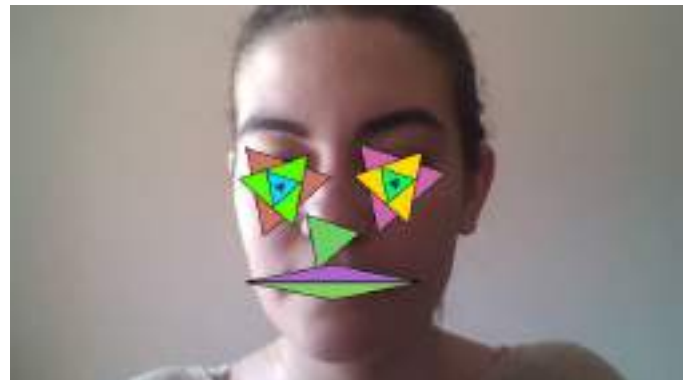
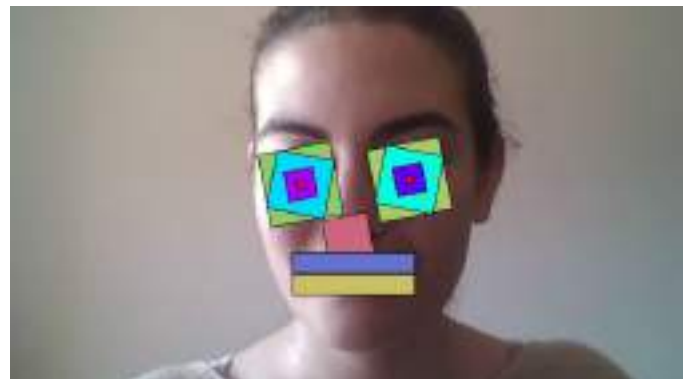
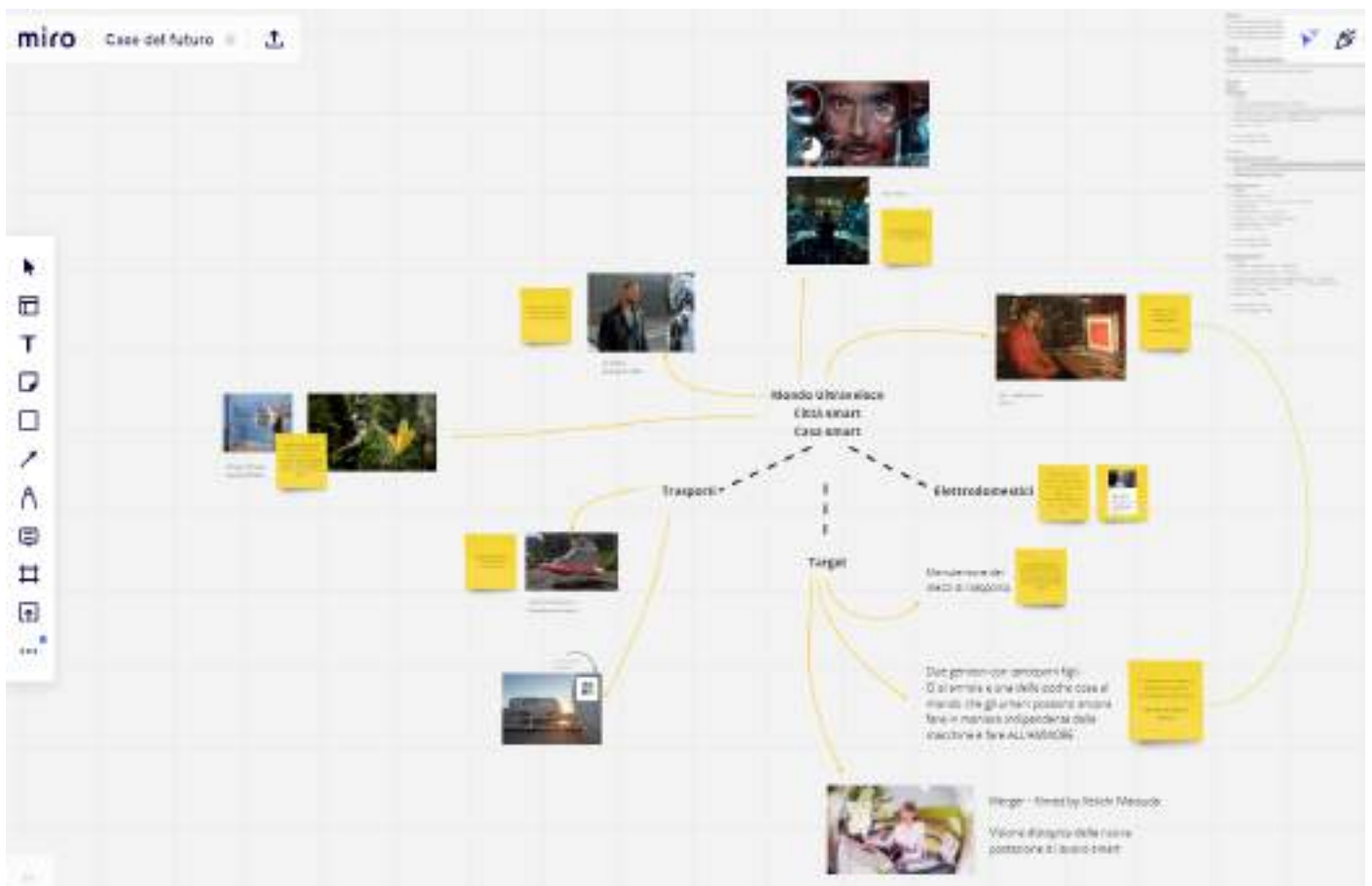
2

Poster del "Saratoga Festival" del 1980.

3-4-5

Immagini del prototipo.





l'utente nel secondo abbiamo anche l'elemento di interazione, lo scopo del quadrato è infatti quello di simulare il cursore di un altro utente. L'idea di quest'ultimo nasce da un'esperienza personale, sulle bacheche condivise appare sul cursore il nome della persona a cui corrisponde, perciò io e i miei compagni ci divertivamo molto a inseguire i rispettivi cursori, come se ci stessimo rincorrendo. L'aggiunta del suono vuole aumentare l'interazione ed è ispirata al progetto sopracitato "*Urban Lights Contacts*".

Sviluppi futuri

Che cosa succederebbe se questi prototipi diventassero dei *plugin*^[23] di questi strumenti fondamentali per lavoro in smart working? Questa ricerca si è concentrata sull'esigenza di far interagire i designer che lavorano in gruppo, ma potrebbe continuare focalizzandosi anche su chi lavora da solo. Come si potrebbero rendere le ore di lavoro solitario meno pesanti?

[23] Il plugin in campo informatico è un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie.

a destra
photo by Dan Cook
on unsplash.com



Sitografia

Ansa. (2020). Smart Working: come lavorare senza stress e in maniera efficiente.

https://www.ansa.it/pressrelease/canale_salute_benessere/2020/10/15/smart-working-come-lavorare-senza-stress-e-in-mania-efficiente_714b12b1-52e8-4e28-9d39-b0e1024f8630.html

Schellenberg , T. - Collins, I. - Miche, M. - Guttmann, C. - Lieb, R. - Wahl, K. (2020). Does laughing have a stress-buffering effect in daily life? An intensive longitudinal study

<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0235851>

IBM. (2017). The Cognitive Photo Booth
https://www.behance.net/gallery/55504335/The-Cognitive-Photobooth?tracking_source=search_projects_

scenocosme. (2016). Urban Lights Contacts
http://www.scenocosme.com/urban_lights_contacts_e.htm

IDEO (2018). Lampada della risata
<https://www.ideo.com/blog/why-your-office-needs-a-laugh-detector>

Glaser, M. (1980). Saratoga Festival
<https://www.miltonglaser.com/store/c:posters/939/saratoga-festival-1980>

<https://unsplash.com/>

<https://ml5js.org/>