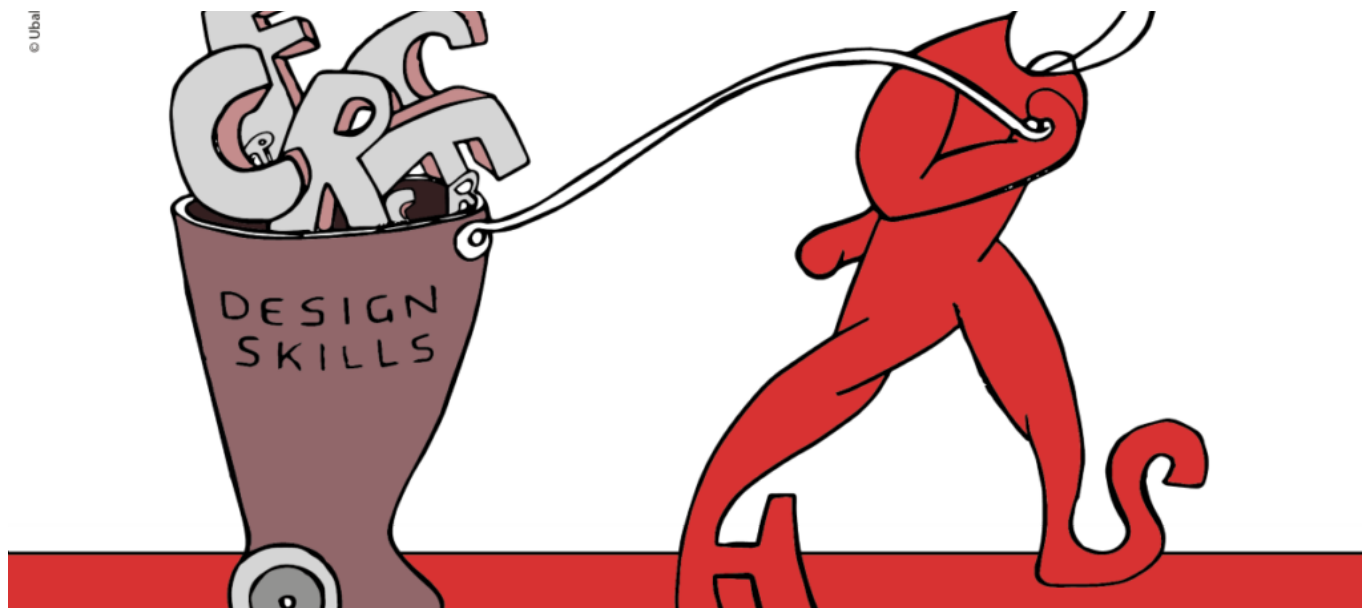




Ewa Golebiowska: il design polacco deve riprogettare lo spazio pubblico e i servizi

La co-fondatrice dello Zamek Cieszyn analizza lo stato di salute del settore in Polonia

L'incontro con alcuni studenti polacchi e le manifestazioni di stima provenienti da alcune reti del design comunitario, suggeriscono di approfondire nella rubrica ["Professione designer"](#) la figura di Ewa Golebiowska, personalità in grado di dare nuovo slancio alla cultura del design in Polonia sviluppando organizzazioni, progetti e relazioni.

Al termine della 15° edizione del [Łódź Design Festival](#) (16-19 settembre), qual è lo stato di salute del design polacco?

In questo periodo pandemico la situazione del design e dei designer in Polonia è complessivamente buona. La produzione di settore nel biennio 2020-21 si è sviluppata ulteriormente e le imprese sono alla ricerca di designer quali profili idonei per incrementare il loro organico. La crisi finanziaria causata da ripetuti

lockdown ha colpito duramente il settore dei servizi, specialmente cultura e turismo, i quali sono anche direttamente collegati al design. Naturalmente bisogna osservare un rapido sviluppo dei servizi digitali e multimediali e un crescente interesse ed impegno dei designer in questi campi.

Qual è la considerazione dei designer e delle professioni creative in genere all'interno dell'economia polacca? Puoi darci alcuni numeri sul loro contributo al PIL e alla crescita delle imprese?

Sulla base delle informazioni disponibili sul [sito del governo polacco](#), nel 2019 erano attive più di 120.000 entità classificabili come imprese culturali e creative.

Pressoché la totalità (99%) erano microimprese, con un impiego di 237.700 addetti.

Ma, attenzione, il dato è inferiore di 3.800 lavoratori rispetto al censimento del 2018! Questo significa che la situazione generale del settore non è proprio così rosea. Se compariamo i dati al 2018, l'aumento più elevato in termini d'imprese operative è stato osservato nell'ambito delle arti visive (di 8,6 punti percentuali), entro cui il design è incluso. Un incremento relativamente importante (4%) è stato inoltre registrato tra le imprese appartenenti alle arti audiovisive e ai settori multimediali. Tra il 2014 e il 2018, la quota dell'economia creativa nel valore aggiunto totale generato dall'economia polacca è aumentata dal 4,5% al 6,3%.

I designer polacchi sono molto più impegnati nel product design o nei servizi digitali? Qual è il settore trainante all'interno del quale la cultura polacca del design è riconoscibile?

Non è una risposta facile, in quanto non ho dati provenienti da ricerche; posso solo condividere una mia percezione personale. I dipartimenti di design sono per lo più parte delle accademie d'arte (7 scuole pubbliche in Polonia) e secondo il mio punto di vista hanno ancora strutture storiche e programmi datati. I servizi digitali sono molto più importanti per le giovani generazioni di designer e ingegneri: esistono

molti corsi specialistici sul mercato così da far crescere rapidamente il numero di esperti e contractor. Il Covid ha cambiato i bisogni del mercato e dei clienti, accelerando l'implementazione di nuove tecnologie in settori differenti, non solamente nelle vendite online. Il design come cultura è riconoscibile in aree molto più tradizionali, come la grafica e la progettazione d'interni, ma anche il *gaming* è visto come una forte specializzazione della Polonia.

Se dovesse elencare tre elementi chiave che ritiene lacunosi, sfocati o del tutto assenti nella formazione attuale dei designer, a quali penserebbe?

Potrei discutere questa domanda con alcuni senior designer attivi nelle scuole. Senza dubbio cresce l'aspettativa verso la professione del designer e non è facile soddisfare queste richieste, specialmente da parte dei giovani professionisti. Poiché il design ha bisogno del lavoro di squadra, non solo l'esecuzione delle attività progettuali, ma anche la gestione dei "processi progettuali" rientra nelle attività richieste dai clienti, siano essi appartenenti al settore pubblico che al mondo imprenditoriale. La ricerca svolta per il progetto "INTRIDE – Soft, Digital and Green Skills for Smart Designers: Designers as Innovative TRiggers for SMEs in the manufacturing industry" dimostra che le *soft skills* sono importanti quanto le conoscenze professionali. Prima di tutto la comunicazione, ma anche la responsabilità e la flessibilità – compito non facile per i docenti universitari che lavorano con persone adulte.

Se dovesse scommettere sulle traiettorie strategiche più promettenti per il design polacco, su quali si focalizzerebbe?

Vorrei concentrarmi su sfide più grandi, non solo per la Polonia. Prima di tutto mi piacerebbe analizzare il fatto che viviamo più a lungo (Oh, "invecchiare" è stato un sogno per secoli!), ma in circostanze molto più difficili. Non meno importanti sono la crisi climatica e il crollo di molti sistemi sanitari/sociali. Abbiamo urgente bisogno di

riprogettare: prototipare nuove soluzioni per lo spazio pubblico e i relativi servizi, partendo da una scala locale per affacciarci gradualmente a livello globale.

Immagine di copertina: secondo il progetto INTRIDE citato da Ewa Golebiowska le soft skill hanno la stessa importanza delle competenze professionali. In particolare, si suggerisce al progettista di imparare a farsi carico di responsabilità e flessibilità, applicando le regole base della comunicazione (Illustrazione: © Ubaldo Spina 2021)

Per approfondire

Chi è Ewa Golebiowska



Co-fondatatrice e direttrice dal 2005 al 2021 dello Zamek Cieszyn, il primo centro regionale in Polonia che promuove la cultura e i servizi di design tra le imprese e nel settore pubblico. Il centro sostiene iniziative innovative in molti settori, non solo economici, ma anche della vita quotidiana, affermandosi come esempio originale di combinazione della valorizzazione delle

tradizioni con l'innovazione. Attiva in molte reti di cooperazione europee, tra cui EIDD Design for All, organizzazione che lavora per migliorare la qualità della vita secondo i principi del design per tutti, da lei presieduta dal 2013 al 2017. Animatrice di attività locali che ricevono supporto tangibile e promozione internazionale nella rete globale delle Human Cities.

About Author



[Ubaldo Spina](#)

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA (www.cetma.it), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di “Tecnologie emergenti per il design” e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all’interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione “Ricerca per l’impresa” dell’ADI – Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto “Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design”. Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d’Onore e il Compasso d’Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell’ambito delle attività didattiche magistrali della “24ORE Business School, coordina la pagina Design de “Il Giornale dell’Architettura” e le rubriche giornalistiche “SOS Design” (Design for Emergencies), “Design&Startup” e “Professione Designer”.

[See author's posts](#)

[!\[\]\(74d4806277d7e73349d8e8c0897931e9_img.jpg\) Condividi](#)