



In cerca di idee

di Gabriele Caramellino

« Precedente

29 OTTOBRE 2010 - 9:39

TrackBack (0) Commenti (0)

Artigianato digitale

Andrea Granelli
Artigiani del digitale



Come creare valore con le nuove tecnologie
Prefazione di **Patrizia Grieco** e un dialogo con **Giulio Sapelli**

In Italia, c'è una **tradizione di pregiata lavorazione manuale di materiali ed oggetti**. Ma, nell'economia della conoscenza, gli italiani non hanno finora sviluppato una **sufficiente manualità digitale**.

Un Paese come l'Italia può trarre vantaggi dalla **combinazione di materia digitale e materia fisica**. E' la **contaminazione reciproca** a portare i risultati migliori: la materia fisica in cerca di significati, forniti dalla dimensione digitale, e l'immaterialità del digitale che trova concretezza nell'opera materiale. E' un passaggio cruciale da comprendere per poter, ad esempio, gestire al meglio il patrimonio culturale italiano. Ed un altro passaggio fondamentale è riuscire a **comprendere le esigenze di chi dovrà utilizzare le creazioni dei progettisti informatici**.

Da qualche settimana, è stato pubblicato il **libro di Andrea Granelli: Artigiani del digitale. Come creare valore con le nuove tecnologie** (Luca Sossella Editore). Abbiamo rivolto alcune domande all'autore del libro: co-fondatore e presidente della società di consulenza **Kanso - Innovazione per l'uomo**.

Cosa significa essere un artigiano del digitale? Significa capire che, in realtà, la cultura digitale è una cultura più artigianale che industriale. La cultura industriale cerca prima di tutto la produttività, mentre la cultura artigianale cerca di completare l'oggetto, o di ripararlo, o di farne la manutenzione. L'antropologo Claude Lévi-Strauss sosteneva che l'artigiano fosse il seduttore della forma: colui che la plasma e la avvicina al contesto. Nel caso del digitale, abbiamo una materia che è fatta di software, contenuti, interfacce, sensori: per me, questa è la materia prima digitale che deve essere formata, plasmata, contestualizzata, integrata. Il concetto di sedurre è legato anche ad un'altra attività: sedare una forma "magica" come quella digitale. Come è noto, il digitale spesso sfugge le procedure che vengono prodotte assumono vite indipendenti, comportamenti anomali. E dunque va considerato anche questo aspetto del sedare una forma che può essere molto dinamica come le procedure e i processi del digitale. Si tratta di attività che rientrano in un dialogo tra materia, forma, processi, che è veramente legato alla

Ultimi post



Artigianato digitale

Gastronomia, fra tradizione ed innovazione

Memo 14/2010

Ritorno al futuro, al cinema 25 anni dopo

Note sulla musica (digitale)

Pagina 99

Nóna sull'iPad

Creatività video ed idee globali

Art News

Evoluzioni della comunicazione: dall'effetto speciale all'affetto speciale

Categorie

- ▼ ambiente
- ▼ architettura
- ▼ arte
- ▼ beni culturali
- ▼ business
- ▼ cinema
- ▼ comunicazione sociale
- ▼ creatività
- ▼ crossmedialità
- ▼ cultura
- ▼ cultura internazionale
- ▼ dal mondo
- ▼ design
- ▼ diritti
- ▼ documentari
- ▼ ecologia
- ▼ economia
- ▼ editoria
- ▼ energia
- ▼ eventi
- ▼ Film
- ▼ formazione
- ▼ foto home page
- ▼ fotografia
- ▼ fumetto
- ▼ gastronomia
- ▼ Giochi
- ▼ Giornalismo
- ▼ grafica
- ▼ India
- ▼ Innovazione
- ▼ intercultura
- ▼ Interviste
- ▼ letteratura
- ▼ Libri
- ▼ marketing
- ▼ media
- ▼ memo

cultura artigiana: una cultura che vede ogni contesto come unico.

Quali sono i metodi più efficaci per mettere le tecnologie digitali al servizio del patrimonio culturale italiano? *Mettere a frutto il patrimonio significa anche metterlo al servizio degli utilizzatori. E' un'attività che richiede una conoscenza dell'ambiente complessivo in cui si opera. Un'altra caratteristica del mondo artigiano è analizzare l'ambiente di riferimento e non imporre uno standard uguale per tutti. L'insieme fa sì che il patrimonio culturale sia diverso, caratteristico, legato ai materiali e agli stili. E' necessario un processo di comprensione e di ascolto del contesto: soltanto dopo si scelgono le tecnologie migliori e più adeguate. Si tratta di osservazioni importanti, mentre normalmente si segue l'approccio contrario: è disponibile una tecnologia, si cerca di capire a quali condizioni sia applicabile anche in un determinato luogo, e a volte si finisce per "schiacciarla" pur di adattarla al caso in questione.*

In quali termini si può spiegare la connessione fra creatività digitale ed attività economiche? *La parola capitalismo non mi piace moltissimo. Nel mondo della creatività ci sono sicuramente delle competenze ma la creatività è una sorta di energia allo stato libero, che deve essere canalizzata. Bisogna introdurre delle regole anche in questo mondo apparentemente caotico. Per me, il design rappresenta una regola ed un metodo per canalizzare la creatività verso obiettivi specifici: gli obiettivi specifici sono il prodotto di una negoziazione tra vari elementi, come ad esempio ciò che si ritiene utile, le richieste dei consumatori, l'impatto ambientale che deve essere minimizzato, i processi produttivi che devono introdurre economie di scala. All'interno di questa complessa equazione, ritengo che il design sia metodo e la creatività sia materia prima. Da sola, la materia prima può creare danni, se canalizzata può invece essere molto utile.*

Scrivi un commento

CATEGORIE: business, creatività, crossmedialità, cultura, design, Innovazione, Libri, prima pagina, società, tecnologia, territorio, Web/Tecnologia

TAGS: andrea granelli, artigiani del digitale, creatività, creatività digitale, design, dimensione digitale, italia, italiani, lavorazione manuale, manualità digitale, materia digitale, materia fisica, opera materiale, patrimonio culturale italiano, progettisti informatici, sossella editore, tecnologie digitali

©RIPRODUZIONE RISERVATA

Clicca per Condividere



Commenti

Scrivi un commento

Nome:

Indirizzo email:

URL:

5

6

Anteprima

Post

- ▼ moda
- ▼ mostre
- ▼ motori di ricerca
- ▼ Musica
- ▼ Nòva 100
- ▼ opinioni brevi
- ▼ performing media
- ▼ pittura
- ▼ poesia
- ▼ politica
- ▼ prima pagina
- ▼ pubblicità
- ▼ radio
- ▼ recensioni
- ▼ Ricerca
- ▼ Russia
- ▼ Scienza
- ▼ social networking
- ▼ società
- ▼ Sport
- ▼ teatro
- ▼ tecnologia
- ▼ telefonia mobile
- ▼ Televisione
- ▼ territorio
- ▼ università
- ▼ venture capital
- ▼ viaggi
- ▼ video
- ▼ videogames
- ▼ vignette
- ▼ virtual worlds
- ▼ Web/Tecnologia
- ▼ Weblog

Archivio



- ▼ ottobre 2010
- ▼ settembre 2010
- ▼ agosto 2010
- ▼ luglio 2010
- ▼ giugno 2010
- ▼ maggio 2010
- ▼ aprile 2010
- ▼ marzo 2010
- ▼ febbraio 2010
- ▼ gennaio 2010