

La rivoluzione tecnologica della cultura

Tecnologie avanzate, innovazione di metodo e di processo, multidisciplinarietà, sono gli strumenti per un (re)design del territorio che può valorizzare gli immensi giacimenti culturali di cui dispone il nostro Paese. Una ricchezza che rimarrebbe nascosta senza l'apporto di una strategia che richiede capacità di ripensare la città, gli spazi architettonici, l'estetica dei materiali, i parametri di vivibilità. La Fondazione Valore Italia propone un progetto ambizioso costruito su capacità imprenditoriali, conoscenze di tipo economico-finanziario, lettura critica del futuro.

Massimiliano Cannata

Aveva ragione il grande Fernand Braudel a sostenere che: «essere stati è la condizione per essere, per cui ogni testimonianza dell'antichità deve diventare un ponte per la modernità. Altrimenti con ogni intervento di ricostruzione o restauro trasformeremo il passato in un feticcio, in una realtà cristallizzata, incapace di parlare alla mente, al cuore della società moderna».

Per comprendere l'iniziativa, curata dalla Fondazione Valore Italia, espressione del Ministero dello Sviluppo Economico, finalizzata alla promozione del *Made in Italy* nel mondo, bisogna addentrarsi nella forte esigenza di ripensare il rapporto tra *design* e patrimonio culturale, concetti da sempre distintivi dell'identità italiana. Andrea Granelli, con Monica Scanu, è il curatore di una ricerca sistematica di casi di eccellenza che riguardano il nostro territorio. Lo studio ha originato un interessante volume, *(Re)design del territorio. Design e nuove tecnologie per lo sviluppo economico dei beni culturali*, e ha ispirato un importante salone internazionale, *DNA Italia*, che sarà ospitato a Torino il prossimo ottobre.

Colpiscono sicuramente gli aspetti rivoluzionari di una metodologia innovativa, che ha un nome: *experience design*. «Stiamo parlando» – spiega Granelli – «di un processo che unisce, con una modalità interdisciplinare, architettura, design, tecnologie digitali, consentendo di potenziare il flusso emotivo e sensoriale generato dal contatto fisico e visivo tra il soggetto che esplora e il territorio, segnato da importanti emergenze di carattere storico-artistico. Non siamo di fronte a un esercizio accademico, piuttosto a un modello che vuole essere volano di sviluppo economico. Al di là delle solite classifiche, che ribadiscono la presenza in Italia del 60 per cento del patrimonio culturale dell'umanità, l'esigenza che sta guidando il nostro lavoro di studiosi con diverse estrazioni e provenienze disciplinari, riguarda la possibilità di identificare una via italiana post-industriale che sappia cogliere le specificità del nostro tessuto produttivo, sfruttare gli

strumenti che la scienza e le tecnologie applicate ci mettono a disposizione, incanalare la creatività e il know-how che le competenze del design implicano per aumentare i trend di produttività e di competitività del sistema-Italia, nello scenario globale».

La «nuova» economia dei servizi

L'economia post-industriale si pone con forte discontinuità rispetto all'era industriale. Nuovi prodotti, assetti ideologici mutati, regole di mercato trasformate, rapporti di forza e assetti geopolitici modificati. Il profondo mutamento di paradigma ha fatto emergere l'economia dei servizi come tratto forte della «post-modernità», rispetto a cui occorre ridefinire modelli di business, processi produttivi, impianti organizzativi.

L'immaterialità è il primo aspetto con cui bisognerà fare i conti. Il reale si integra con il virtuale in un *melting pot* esperienziale che non ha possibilità di confronto con il passato. «Virtuale» – precisa Granelli – «non vuol dire privato della materia e della corporeità. Nel caso delle emozioni fisiche, virtualizzazione implica una compressione del segnale che le rappresenta con l'unico fine di consentirne una trasmissione telematica, che nulla sottrae alla fisicità dell'emozione». La centralità del consumatore che diventa un attore del processo di consumo è il secondo elemento che la ricerca pone in primo piano, cui si sovrappone la dimensione del diritto di accesso, nuova declinazione giuridica in un contesto in cui le modalità della fruizione risultano ormai al centro delle strategie di analisi, di intervento e di valorizzazione del patrimonio storico artistico. La svolta appare evidente: nella società industriale il godimento dei prodotti materiali era fortemente associato alla proprietà fisica degli oggetti. Nell'universo dei servizi di nuova generazione, come ricorda in un celebre scritto Jeremy Rifkin, sarà l'accesso a pagamento di beni, servizi ed esperienze culturali che farà la diffe-

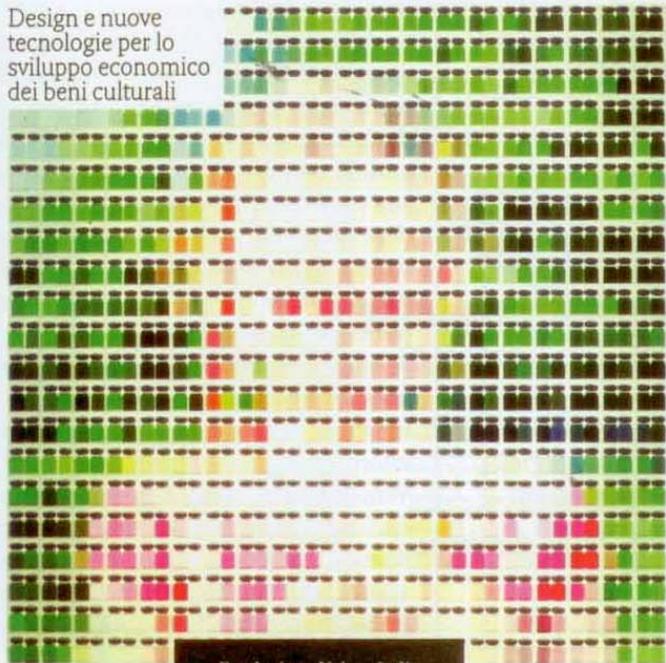


Andrea Granelli
Presidente di Kanso

A CURA DI Andrea Granelli e Monica Scanu

(re)design del territorio

Design e nuove
tecnologie per lo
sviluppo economico
dei beni culturali



Fondazione Valore Italia

renza. Il passaggio dal diritto di proprietà a quello di accesso avrà implicazioni importanti non solo nella sfera di un capitalismo che sta mutando pelle, ma, più in generale, sul fronte degli equilibri democratici. Le reti digitali sono lo strumento principale per avere accesso alle informazioni; un'evoluzione squilibrata delle autostrade telematiche potrà, quindi, causare – fenomeno in molti casi già sperimentato – quella forma particolare di esclusione e di emarginazione, che possiamo definire *digital divide*, considerato come una delle grandi «piaghe» del XXI secolo.

Nell'orizzonte variegato dell'*Information Society* il territorio ridiventa espressione di identità. I centri urbani saranno integratori ed epicentri dei flussi globali della conoscenza. Edifici, strade, infrastrutture, iconografia, architetture, la città «fisica» che, come sosteneva Jaques Le Goff si identifica per «il peso dell'eredità antica», esprimerà la priorità economica di attrarre quella classe creativa, il cui identikit è stato tracciato da Richard Florida.

Il «cuore» tecnologico di *Industria 2015*

Per aiutare il sistema produttivo italiano a competere in questo nuovo scenario, oltre che per cogliere e rafforzare la nuova dimensione industriale che si sta facendo strada nel quadro dell'economia post industriale, il Governo ha lanciato il progetto *Industria 2015*. Le innovazioni che verranno attuate presentano una natura sia tecnologica che organizzativa e interessano cinque aree prioritarie – efficienza energetica, mobilità sostenibile, nuove tecnologie per la vita, nuove tecnologie per il *Made in Italy*, per i beni e le attività culturali e turistiche – che si intersecheranno con altrettanti Progetti di Innovazione Industriale.

La scelta della cultura come elemento di sviluppo economico sta facendo sviluppare un fiorente mercato caratterizzato da piccole e medie aziende (senza escludere la presenza qualificata di alcune grandi) dai forti connotati tecnologici. Nuovi materiali, tecniche costruttive innovative, strumenti di misurazione e diagnostica, modellistica in 3d, piattaforme digitali sono esempi concreti su cui si sta implementando il progetto. Il nostro patrimonio culturale sta diventando un autentico laboratorio per lo sviluppo tecnologico, per la sperimentazione di materiali e metodologie, quali i batteri «mangia-patine», il cemento bianco contenente nanomolecole di titanio, gli acceleratori di neutroni in grado di radiografare le statue e ricostruirle dall'interno, fino alle più recenti novità nel settore digitale: mappe satellitari navigabili, sistemi georeferenziati portatili, tag a radiofrequenza per marcare gli oggetti eccetera. Per avere l'idea della rivoluzione in corso basta pensare alla strumentazione diagnostica, ai nuovi materiali e alle tecnologie per le costruzioni, che consentono la creazione di edifici avveniristici, alla sensoristica e all'impiantistica di ultima generazione. Il mondo variegato dell'industria culturale, con la diffusione delle nuove tecnologie digitali e dei nuovi media, rende ancora più affascinante un universo in divenire.

La complessità del progetto e degli attori coinvolti oltre a implicare una logica diversificata dei servizi aggiuntivi museali e dei flussi turistici, impone un'analisi dettagliata del sistema delle imprese, che rende possibile la creazione, gestione, tutela e valorizzazione di quell'immenso patrimonio storico, architettonico e artistico, che oggi, in tempo di crisi, è una priorità assoluta di sviluppo per il Sistema Paese nel suo complesso. 

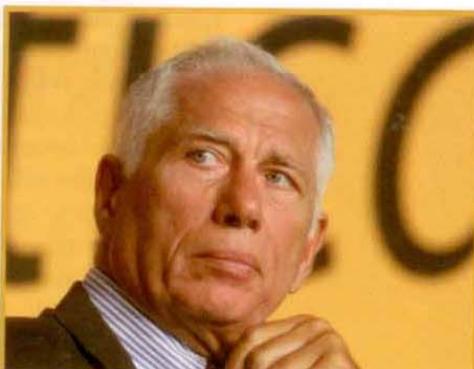
Massimiliano Cannata è giornalista professionista,
esperto di innovazione tecnologica.



Impresa e beni culturali

Paolo Buzzetti
Presidente ANCE

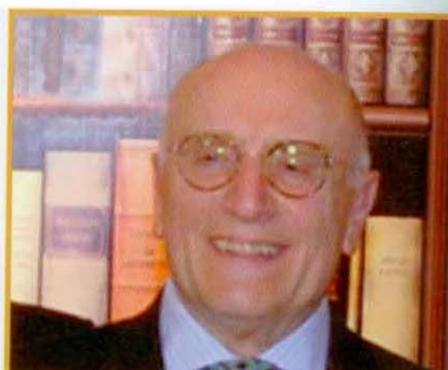
La frontiera più impegnativa sulla quale la città è chiamata oggi a cimentarsi è quella della trasformazione. Oggi la città svolge sul piano dello sviluppo economico e sociale una serie di funzioni che trasmette anche alla propria struttura fisica sotto forma di variazioni rispetto al suo comportamento. Sono messi in discussione i parametri dell'intero «sistema» del tessuto urbano: dalla mobilità di persone e cose alla riorganizzazione dei sistemi produttivi e delle comunicazioni, dai problemi di utilizzo dei «buchi» lasciati aperti dalla de-industrializzazione alla rivoluzione di standard e di «contenitori». A tutto questo si aggiunge una rinnovata attenzione sia per l'ambiente sia per i beni culturali. È lo stesso concetto di «recupero» che va ripensato, da un lato perché i beni architettonici e storico-monumentali che interessano il lavoro dell'impresa edile, si caratterizzano come luoghi «vissuti» dalla società civile e non come semplici contenitori, dall'altro per la necessità di non ledere le connessioni tra passato e presente. Per un rapporto proficuo tra *design* e beni culturali, in un sistema a rete che può generare continuamente nuove connessioni, un ruolo decisivo può essere quello svolto dalla ricerca in quanto patrimonio di strumenti, mezzi e metodi di formazione e di sperimentazione di analisi e di visioni strategiche, in grado di aumentare la *performance* di relazione tra i diversi attori pubblici e privati, beni e valori presenti nel sistema.



Tecnologie per la valorizzazione

Luigi Paganetto
Presidente ENEA

Nel contesto del patrimonio culturale, l'ENEA (Ente per le Nuove Tecnologie, l'Energia e l'Ambiente) dispone di un ventaglio integrato di offerte tecnologiche e di competenze professionali ad amplissimo spettro. Tali esperienze provengono dalle attività di ricerca istituzionali nel campo dell'innovazione tecnologica, energia e ambiente e trovano campi di applicazione originali e a volte unici, come, per esempio, quelli provenienti dalle esperienze nel settore della ricerca nucleare o della fisica dei materiali. A fronte della crescente richiesta d'informazione e di aggiornamento sulla diagnosi dei fenomeni di degrado di manufatti architettonici e di opere con interesse storico e monumentale, l'ENEA ha implementato in maniera sistemica una serie di tecnologie applicate alle componenti urbanistiche e territoriali, oltre che a quelle ecologiche e ambientali, orientate alla fruizione e al riutilizzo. Nei centri di ricerca è stato possibile affinare, attraverso la realizzazione di esperienze prototipali e di interventi dimostrativi, i processi conoscitivi del degrado. È stato anche possibile rendere più articolate le strategie di acquisizione di informazioni sullo stato di fatto dei manufatti e fornire indicazioni di scelte strategiche per la riduzione dei rischi antropici ed ambientali ai quali essi sono soggetti.



Design e patrimoni di cultura

Umberto Vattani
Presidente ICE

La creatività, il *design* e l'innovazione sono le caratteristiche principali che distinguono il *Made in Italy* nel mondo. Da Mosca a Shanghai, da Sydney a New York lo stile italiano coniuga l'arte del bello con il gusto e la tecnologia. Le realizzazioni dei nostri architetti, dei nostri ingegneri e dei nostri *designers* si distinguono per il perfetto connubio – che trova tanta fortuna all'estero – tra creatività, cultura e innovazione. Questo patrimonio di cultura, così prezioso per la nostra economia, va consolidato, sviluppato e valorizzato. In questa opera per la prima volta vengono messi insieme *design* e patrimonio culturale in una visione progettuale e in un racconto dell'Italia, un paese non solo «bello da vedere», ma dotato di bellezze che diventano luogo di sperimentazione di nuovi materiali, tecnologie avanzate, metodologie di *design* capaci di far rinascere i luoghi antichi a nuova vita. L'ICE ha fatto la sua parte per fare conoscere e diffondere quanto di meglio sappiamo realizzare nel settore della cultura e del *design*, promuovendo le tecnologie di punta per il restauro delle opere d'arte attraverso eventi, seminari, *workshops* e missioni di operatori provenienti da tutto il mondo. I prestigiosi attori impegnati – ANCE, ENEA, Venice International University, Fondazione Valore Italia e Domus Academy – che hanno voluto dare un loro apprezzato contributo a questa riflessione, dimostrano la qualità e l'intensità dell'impegno.

Tre esempi significativi dei progetti documentati

BIBLIOTECA SALA BORSA La Biblioteca della Sala Borsa di Bologna apre uno spazio culturale all'interno di Palazzo d'Accursio, il «quasi castello», antica sede storica del Comune, da sempre centro e cuore della bolognesità. L'area è interessata da numerose stratificazioni di edifici civili di notevole impegno architettonico. Nel 1870 il Palazzo venne destinato al progetto come sede della nuova Sala Borsa. La biblioteca pubblica contemporanea si caratterizza per un facile accesso a informazioni e documenti sulla cultura e l'attualità. Cablaggio integrato e due reti distinte consentono di consultare Internet, CD ROM, Library, database e Intranet per amministrazione e comunicazione interna. La superficie complessiva destinata alla biblioteca è di 4.830 mq, di cui 3900 per i servizi al pubblico, suddivisi tra Sezione Adulti, Sezione Ragazzi, Sezione Periodici, Sezione Audiovisivi/Multimediale, Spazio Eventi. I posti di lettura sono 390. Il patrimonio è costituito da 153.000 libri, 3.000 unità di periodici, 10.000 video, 14.000 CD musicali, 1.800 CD ROM e audiolibri, 80 banche dati.



ESPOSIZIONE PERMANENTE DEL MADE IN ITALY E DEL DESIGN ITALIANO L'Esposizione permanente del *Made in Italy* e del *design* italiano, progetto istituito dal Ministero dello Sviluppo Economico nel 2003, si configurerà come una vetrina dinamica in continuo mutamento, che illustra concetti chiave e le specificità della cultura, dell'arte e della produzione italiana. La sede, il Palazzo della Civiltà Italiana, situato nel quartiere EUR, è un palazzo simbolo dell'architettura razionalista. L'esposizione porrà al centro dell'esperienza di visita il progetto in quanto prodotto «unico» del processo di creazione dell'oggetto e si avvarrà di soluzioni tecnologiche per la visualizzazione, la rappresentazione e l'interazione dei visitatori con prototipi, oggetti virtuali e tridimensionali. L'interazione è assicurata dalle tecnologie che impiegano la cosiddetta «realtà aumentata», sistemi di visualizzazione di oggetti virtuali in ambienti reali. La principale di queste è il CAVE (*Computer Aided Virtual Environment*) sistema di visualizzazione di filmati e simulazioni 3d in *real time*.



ISTITUTO E MUSEO DI STORIA DELLA SCIENZA L'Istituto e Museo di Storia della Scienza (IMSS) rappresenta una delle principali istituzioni di Firenze a scala internazionale attive nella museografia scientifica, nella produzione di iniziative per la diffusione della cultura scientifica e nelle attività di documentazione e di ricerca. Il Museo, la biblioteca specializzata, l'archivio, il laboratorio multimediale, fotografico e di restauro svolgono una funzione integrata al servizio delle strategie di diffusione della cultura scientifica, di valorizzazione dei beni culturali tecnico-scientifici e di continuo affinamento delle ricerche di storia delle scienze e delle tecniche. Il sito Web dell'IMSS utilizza un *framework* per lo sviluppo e la gestione di siti Web dinamici ed è sviluppato all'interno del Laboratorio multimediale. I vantaggi rispetto a una versione statica sono numerosi: fra questi la possibilità di modificare separatamente i contenuti e la grafica, riutilizzare i contenuti in più applicazioni e confrontare i testi usati in applicazioni diverse. La gestione dello *streaming* dei numerosi filmati e animazioni contenuti nelle applicazioni è affidata a un Windows Media Server e a un Server QuickTime Darwin.



DNA Italia

DNA Italia
Federazione Culturale Internazionale del DNA e del DNA

Salone dedicato alle tecniche (tecnologie e metodologie) per la conoscenza, conservazione, fruizione e gestione del Patrimonio Culturale

1 - 3 ottobre 2010
Lingotto Fiere Torino

DNA Italia L'ambito di DNA Italia

- I «tradizionali» beni culturali antichi (beni archeologici, paesaggistici, storico-artistici, etc) oggetto di conservazione, tutela e valorizzazione
- Le attività culturali (cinema, musica, editoria, teatro, etc) che formano la cosiddetta industria culturale
- I «nuovi» beni culturali e cioè i nuovi edifici edibili e funzioni culturali (musei, biblioteche, sale da concerto, etc) realizzati dai grandi architetti e luogo di sperimentazione di tecnologie e sistemi costruttivi di avanguardia
- Gli edifici e i luoghi antichi di «pregio» (tutti «vincolati» dallo Stato) oggetto di riqualificazione nelle destinazioni e che quindi richiedono - per esplicitare tali finalità - la competenza tipica della diagnostica, del restauro e del consolidamento di edifici antichi, insieme ai più moderni sistemi di progettazione architettonica e impiantistica e ai nuovi materiali

DNA Italia La filiera di DNA Italia

La filiera della Valorizzazione del Patrimonio Culturale

Creazione	Conoscenza	Conservazione	Fruizione	Gestione
<ul style="list-style-type: none"> Creatività e design Sperimentazioni e nuove sensorialità Progettazione Programmazione 	<ul style="list-style-type: none"> Diagnostica e selezione Architettura e strutture Caratterizzazione del contesto Analisi etnoiche e culturali 	<ul style="list-style-type: none"> Metodi di conservazione Tecniche e materiali per il restauro Ricostruzione artigianale dell'originale Bontà, inconfondibilità e durata 	<ul style="list-style-type: none"> Restaurazioni 3D e siti web Formati e contenuti digitali per il visitatore Adattamenti museali e ottimali Sistemi interattivi e dinamicità 	<ul style="list-style-type: none"> Marketing del territorio Comunicazione culturale Gestione museale Modelli di business e strumenti di pagamento Ricchi valore: strutture, servizi, prodotti e materiali

Reti digitali e Smartmatica
Sicurezza
Habilità sostenibile nei luoghi turistico-culturali
Culture "di base": Formazione e Addestramento

DNA Italia Gli espositori

- Aziende che progettano, producono e distribuiscono tecnologie: tecniche costruttive e di restauro, impiantistica, imprese edili, sicurezza e protezione ambientale, illuminazione, tecnologie per il suono e le immagini, comunicazione multimediale, catalogazione e gestione, tecniche e prodotti di stampa, produzione materiali innovativi, soluzioni per disabili.
- Soggetti pubblici e privati: Enti locali che investono nella tutela e nella promozione del Beni Culturali; soggetti privati che investono in progetti di conservazione e valorizzazione del Patrimonio Culturale, banche, assicurazioni, fondazioni, imprese; Enti governativi e Sovrintendenze, gallerie, fondazioni culturali, parchi e musei che hanno adottato nuove tecnologie per la conservazione, la promozione e la fruizione del proprio patrimonio.
- Enti formativi: Facoltà universitarie, Poli di innovazione, Parchi tecnologici, Scuole e Accademie di grafica e di design, nonché istituti di ricerca con forte vocazione verso l'innovazione tecnologica.