

---

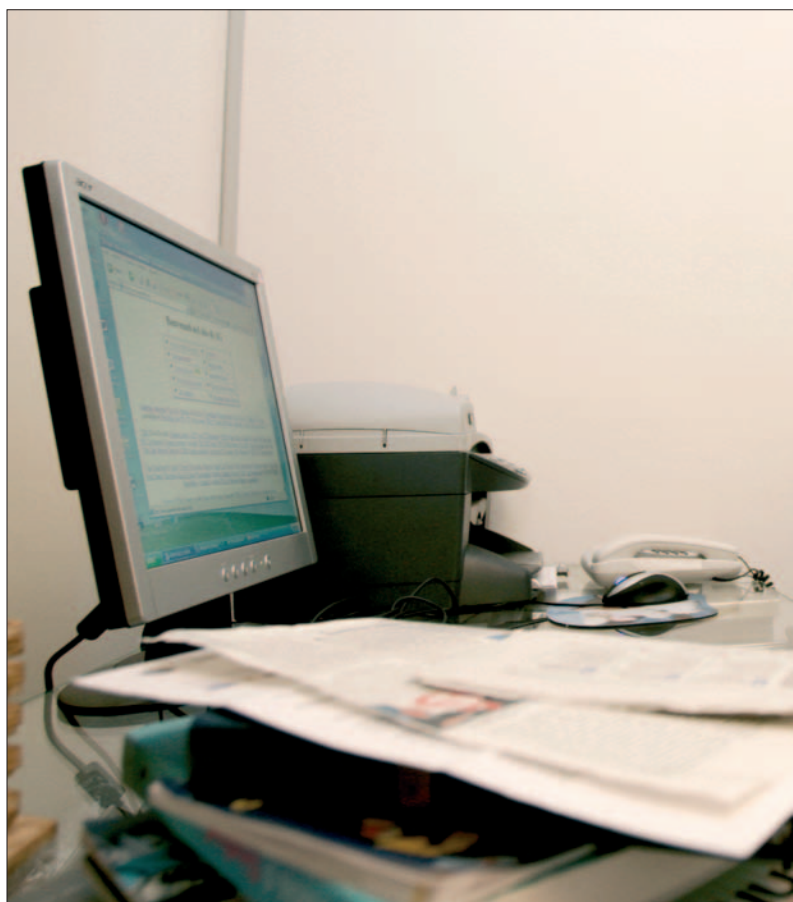
# Le nuove frontiere della mente nell'universo digitale

Massimiliano Cannata  
Intervista ad Andrea Granelli

L'innovazione è un fatto di sistema, di metodo, di apertura mentale, di attitudine a cogliere quei segnali che spesso sembrano deboli, ma che possono tramutarsi, qualora ci dimostriamo pronti a interpretarli, in spunti imprevedibili di creatività. Fenomeni come la video e la net art, il successo crescente dei poemi flash, l'intuito degli *early adopters*, geniali visionari capaci di fare tendenza senza esserne consapevoli, sono manifestazioni di una grammatica e di una retorica audiovisiva, costruita sulle nuove tecnologie che non può essere compresa usando le categorie linguistiche tradizionali. Per questo occorre ridefinire una sintassi della comunicazione adeguata alla tipologia degli strumenti di cui siamo in possesso

**A**ndrea Granelli quando parla di innovazione si infiamma. Certi argomenti sono per lui pane quotidiano, come dimostra la lunga esperienza che lo ha visto impegnato nella lettura e nell'analisi dei principali fenomeni del cambiamento che attraversano la *web society*: al vertice di aziende pubbliche e private (è stato amministratore delegato di TIN.IT e dei Laboratori di Ricerca del Gruppo Telecom Italia) attualmente è collaboratore del Ministro Rutelli e presidente di Kanso, società di consulenza che si occupa di innovazione e customer experience.

L'occasione della nostra intervista è la pubblicazione del volume edito dal *Sole 24 Ore* e pro-



mosso dalla Fondazione Cotec: *Immagini e linguaggi del digitale*, lo studio segue un percorso che Granelli sta portando avanti con la stessa Fondazione Cotec. *Comunicare l'innovazione e Innovazione e Cultura*, quest'ultimo scritto con Francesca Tracò, i precedenti titoli da cui è partito un "detour culturale" come ama ripetere lo stesso autore, che è approdato a questa ricerca sulle nuove forme di espressione che il web sta generando. Il compagno di viaggio e di scrittura è certamente all'altezza: Lucio Sarno, psicoterapeuta dell'Università Vita-Salute San Raffaele, coordinatore dell'unità di ricerca Psicologia, Società e Salute della Fondazione Rosselli.

***Dott. Granelli, la vostra è una ricerca che si presenta certamente complessa dal punto di vista metodologico, ma anche molto ricca di casi ed esemplificazioni concreti. Sondare le nuove frontiere della mente, come dice il sottotitolo, è un obiettivo ambizioso, che presuppone una nuova alleanza tra filoni disciplinari diversi: Ingegneria, psicologia, filosofia, linguistica, estetica. È un percorso possibile? A quali condizioni ?***

La società digitale è dentro di noi. Siamo di fronte ad una articolata macchina con cui viviamo in



simbiosi, con il risultato che, come sostiene Riccardo Viale nella prefazione, si amplia la visione di McLuhan: il medium non solo si identifica con il messaggio, lo rende fattibile, determinandone le condizioni di possibilità. Nel lavoro che abbiamo condotto con Lucio Sarno per una collana promossa dalla Fondazione COTEC abbiamo prima di tutto voluto dare un esempio pratico dei vantaggi concreti che possono derivare da un approccio multidisciplinare al grande tema dell'innovazione tecnologica. Per capire tempi e ritmi del cambiamento occorre mettere insieme saperi diversi, superando la vecchia logica che concepisce i "filoni" disciplinari come separati. Il progettista digitale deve essere eclettico, deve, cioè, sapersi muovere con agilità interagendo con gli esperti del settore. Ci siamo molto soffermati con Lucio Sarno sui linguaggi delle chat, della video art, sul fenomeno dei blogger perché sono la dimostrazione tangibile che nella dimensione del Web muta il rapporto tra testualità e discorso, mentre si fanno strada svariate forme di dialogo, di confronto, di aggregazione sociale, di conoscenza. Ed è proprio in quest'ambito che si aprono ambiti molto interessanti per la psicologia e la psicanalisi.

### **La proposta di un Centro sperimentale sui linguaggi digitali**

***Le attenzioni degli addetti ai lavori sono puntate sullo sviluppo della larga banda. Siamo di fronte ad un nuovo stadio di sviluppo dell'Information Society dopo il grande exploit di Internet e della telefonia mobile?***

Credo siano aspetti complementari di quella grande rivoluzione cui diamo il nome di società immateriale. La larga banda è certo una grande risorsa di cui tutti disporremo in sempre maggior misura. La domanda è: cosa ne farà la gente? Saremo sfruttare le enormi potenzialità di questa autostrada informatica? Saremo in grado di veicolare contenuti di qualità, usando con padronanza codici e linguaggi ancora poco conosciuti? Con le autostrade informatiche si aprono spazi immensi per una sintassi della comunicazione audiovisiva mai sperimentati nel passato. La compressione eufonica, gli ipertesti, le forme brevi, sono moduli espressivi frammentati dell'universo digitale, che possono essere riportati ad unità di senso narrabili.

***La creazione di un Centro Sperimentale sui Linguaggi Digitali che Lei ha annunciato a quale esigenza intende rispondere?***

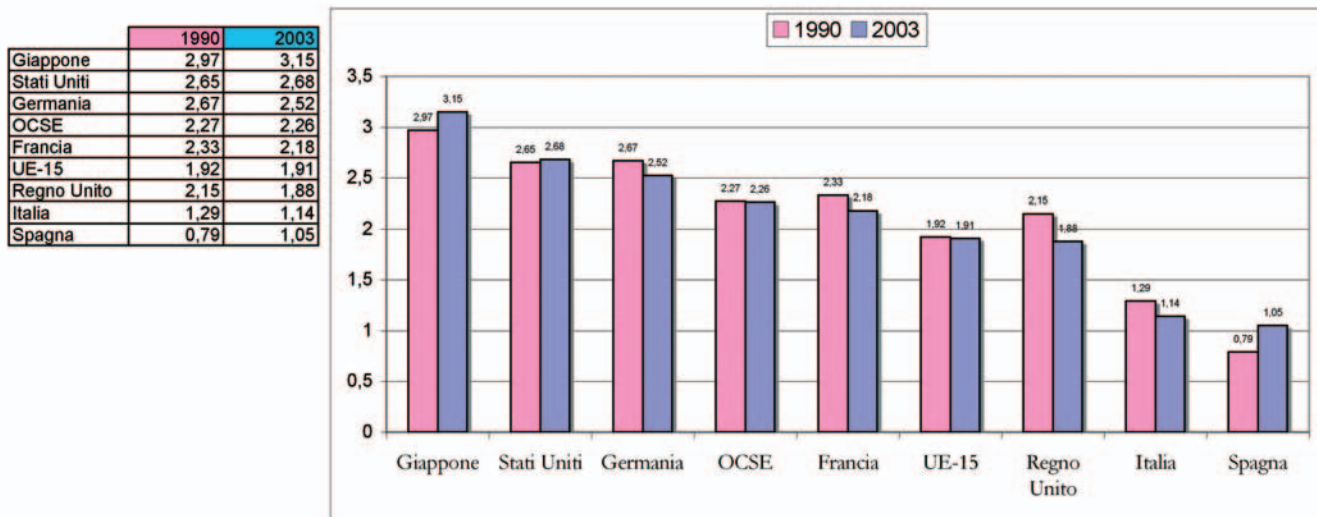
La domanda che ci siamo posti è chiara: come si

fa a superare la frammentazione dei linguaggi per ritessere un percorso di senso, che ci porti sui versanti di una nuova architettura narrativa? Anche in questo caso non vale un criterio riduttivistico o dogmatico. Dobbiamo accettare la coesistenza di forme aforistiche, ma anche di schemi narrativi estesi, dove la compressione di linguaggi impastati di *emoticon* e *fiction*, cioè strutture paradigmatiche estese, potranno integrarsi. Serve, insomma, un modo nuovo di raccontare le cose, quello dei video giochi e della video art è un esempio. Non dimentichiamo che c'è molto da apprendere anche dal passato per ridefinire i linguaggi e gli strumenti del narratore di oggi. Nel 2008 ricorrerà l'anniversario del Futurismo. Sarebbe importante volgersi per un attimo indietro e riflettere su quello che è stato questo grande Movimento artistico e culturale, per interrogarsi sul rapporto tra parola e immagini nell'epoca degli ipertesti, degli sms e delle chat.

nali opere come la Colonna Traiana sono forme di retorica dell'immagine che hanno anticipato la costruzione dei linguaggi del digitale. Per questo vorrei dire: cari innovatori tornate ad essere prima di tutto dei buoni storici. Ritengo che sia un fatto grave e nello stesso tempo molto indicativo che la saggistica non sia più uno strumento utilizzato per indirizzare le ricerche di mercato né tanto meno per alimentare i *Forensic Studies*. Le interviste etnografiche ci hanno permesso di capire non tanto come le tecnologie modificano l'uomo quanto come l'uomo utilizzerà i nuovi strumenti, favorendo l'emersione di nuove prospettive e nuovi valori: prima di tutto il valore della memoria. Nella dimensione del web 2.0 la memoria avrà una densità gigantesca, sarà il luogo dove gli anziani potranno narrare la propria vita, condividere ricordi e pezzi di storia. Al di là delle occasioni di business, la rete ricordiamocelo sarà un punto di confronto vitale per l'umanità.

**Intensità degli investimenti in R&S nei principali paesi industrializzati. Spesa totale in R&S percentuale del PIL, 1990-2003**

Fonte: elaborazione Fondazione Cotec da "Main Science & Technology Indicators Volume 2005/2", OCSE (2005) e "Ricerca e Sviluppo in Italia", ISTAT (2006)



### Buoni storici e buoni innovatori

***In una ricerca volta al futuro anteriore potrebbe sembrare strano, eppure la solidità dei riferimenti storici e l'uso delle interviste etnografiche colpiscono forse più delle visioni avveniristiche. Può spiegare perché?***

Guardare alla storia può servire molto agli innovatori per anticipare i fenomeni. La dimensione del *broadband* rilancia lo spazio dell'immagine, riportandoci alla prospettiva prelinguistica. Pensiamo alla dinamica temporale della pittura romanica, alle espressioni artistiche classiche, ad eccezio-

***Un filo rosso tiene insieme i tanti argomenti trattati nel volume: la prospettiva di una sorta di "neoumanesimo digitale". A leggere numeri e statistiche sembrerebbe che il nostro Paese non è molto propenso ad innovare. Qual è il suo parere in proposito?***

Che dobbiamo smetterla con il solito "pianto greco". Siamo ultimi nelle classifiche dell'innovazione, dei brevetti, della competitività, degli investimenti in ricerca. Perché non proviamo a rispolverare il motto di Kennedy e cominciamo a domandarci che cosa possiamo dare al Paese,



invece di aspettare passivamente qualcosa dagli altri con atteggiamento eternamente scettico. L'affermazione della società digitale non può prescindere dalla centralità dell'utente, dalla conoscenza dell'uomo dal punto di vista psicanalitico e filosofico. Significa che la formazione dovrà essere multidisciplinare. Faccio un esempio: l'approccio della psicanalisi può molto aiutarci perché studia le proprietà e le facoltà intellettive a partire dalla catena dei funzionamenti. Penso allo splendido libro di Oliver Sacks "Vedere voci", un magnifico trattato sul linguaggio dei sordomuti. Dallo studio dei gesti e di una sintassi costruita nello spazio, basate su una straordinaria economia della comunicazione, si origina una ricchezza espressiva e una potenza semantica straordinaria. Il messaggio è: badate bene che nella "cassetta degli attrezzi" dei manager IT o dei web designer dovranno esserci Proust e Einstein, Negroponte e Braudel.

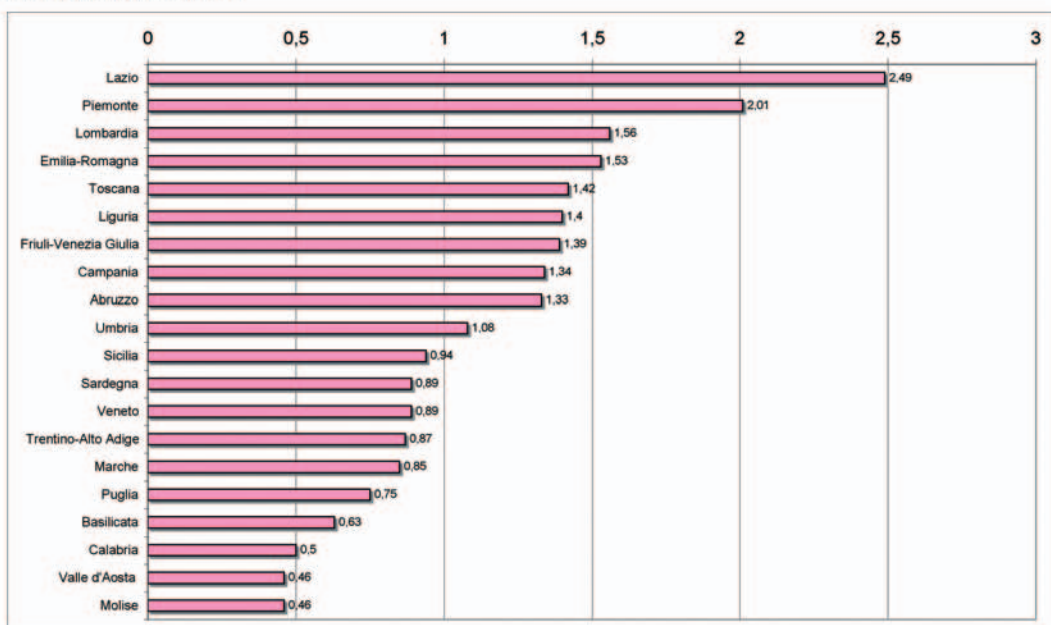
costruendo curricula sexy, che spesso non hanno riscontro sul mercato, dimentichiamo di volgere lo sguardo verso quelle nuove figure progettuali, che possono gettare un ponte tra tecnologi e umanisti. Servono prodotti nuovi, capaci di conquistare il mercato non solo per le performance ma soprattutto per il valore simbolico, per la suggestione che sanno generare. Fenomeni come *Myspace* e *YouTube* fanno successo perché stanno lavorando su una profilazione a tutto tondo dell'utente, aprendo il sentiero per una nuova stagione dei linguaggi pubblicitari.

Di certo si sta giocando una grande partita, che vede impegnato tutto il mondo accademico, oltre che i manager. I brevetti sono importanti, ma non sono tutto se non siamo portatori di competenze sfaccettate e di un pensiero originale. In quest'ottica lanceremo a Roma il *Master in Cultural Experience Design* come primo

Spesa in R&S in percentuale del PIL nelle regioni italiane, 2003

Fonte: elaborazione Fondazione Cotec da "Ricerca e Sviluppo in Italia", ISTAT (2006)

Lazio	2,49
Piemonte	2,01
Lombardia	1,56
Emilia-Romagna	1,53
Toscana	1,42
Liguria	1,4
Friuli-Venezia Giulia	1,39
Campania	1,34
Abruzzo	1,33
Umbria	1,08
Sicilia	0,94
Sardegna	0,89
Veneto	0,89
Trentino-Alto Adige	0,87
Marche	0,85
Puglia	0,75
Basilicata	0,63
Calabria	0,5
Valle d'Aosta	0,46
Molise	0,46



## Il design come integratore delle nuove competenze

**Significa che dobbiamo ripensare logica, struttura e finalità della formazione. Un problema che ciclicamente ritorna ogni qual volta si parla di competitività e di apprezzare l'innovazione. Qual è il suo pensiero in proposito?**

La formazione deve riflettere il principio affermato all'inizio della flessibilità e della interdisciplinarietà. Mentre in Italia cerchiamo di escogitare MBA sempre più capillari e differenziati,

tentativo di creare a livello nazionale una nuova competenza progettuale costruita sul Design, che va visto come l'integratore dei nuovi saperi, la disciplina che può fare da catalizzatore mettendo insieme esperienze e percorsi conoscitivi differenti. Il designer ha nel suo corredo la sensibilità dell'urbanista, quindi è capace di una visione ampia della storia della cultura. La nostra sfida è quella di introdurre nel suo pedigree la dimensione e i linguaggi simbolici del software in modo da comprendere gli orizzonti ancora misteriosi della neoscrittura e della neorealità di massa.