

L'EVOLUZIONE DEL GENIUS LOCI

Experience Roma



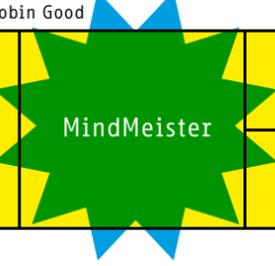
ANDREA GRANELLI

Trasformare la città in un laboratorio di innovazione culturale.

Una città, un progetto e un libro. Experience Roma, sottotitolo "Come trasformare una città d'arte in un laboratorio di esperienza culturale", vuole essere non solo la sistematizzazione di un'iniziativa innovativa ma anche un nuovo modo di raccontare le ricchezze del "Belpaese" all'estero, uscendo dagli stereotipi di un Paese ripiegato nostalgicamente sui "bei tempi andati". La scelta del doppio testo italiano-inglese e soprattutto il continuo gioco di rimandi sia nelle parole che nelle immagini (su cui è stata posta moltissima cura) fra i capolavori del nostro patrimonio storico-culturale e le nuove frontiere delle tecnologie applicate e applicabili a tale patrimonio, vuole suggerire una nuova forma di Grand Tour: non più solo per osservare e neanche solo per ispirarsi, ma per sperimentare nei nostri luoghi tecnologie di frontiera ed esportare un nuovo "metodo" per fare innovazione nel turismo culturale, che il libro descrive in maniera dettagliata. William Mitchell – a lungo rettore della facoltà di architettura del prestigioso MIT – aveva da tempo intuito le straordinarie potenzialità delle tecnologie digitali applicate ai luoghi.

Nel suo classico *La città dei bit*, pubblicato nel 1995, egli affermava che i latini avevano intuito la dimensione magica e unica dei luoghi (il *genius loci*) ma non possedevano le tecnologie per replicarla. Oggi con le nuove tecnologie ICT, che uniscono informatica, telecomunicazioni, sensoristica e contenuti digitali, ciò è finalmente possibile. Allora luoghi come Roma possono trasformarsi, per le loro specificità (non solo le bellezze storico-culturali ma anche l'incredibile flusso di turisti che deve essere gestito, indirizzato, intrigato), in un grande laboratorio (forse il laboratorio) dove sperimentare tali tecnologie di avanguardia. È questo il messaggio a cui questo libro vuole dare forma. Un modo nuovo per attrarre capitali e talenti stranieri che supera il concetto di Investimento Diretto Estero inteso come insediamento di fabbriche di aziende straniere e lo fa evolvere in maniera coerente con gli scenari dell'economia post-industriale: attrarre classe creativa e laboratori di frontiera con l'obiettivo di trasformare il nostro paese in uno dei luoghi di riferimento dove per primo vengano sviluppate soluzioni in questo ambito.

YELLOW PAGES FOR INNOVATORS AND EXPLORERS

7 Internet Marketing Tools /by Robin Good		61 ← Previous / Next → 75
6. IDEAZIONE E PIANIFICAZIONE COLLABORATIVA		www.mindmeister.com Consente di creare, modificare, pubblicare e collaborare su idee e progetti attraverso mappe-mentali.

Questo brano è un estratto dal libro *Experience Roma*, Come trasformare una città d'arte in un laboratorio di esperienza culturale.

Experience Roma

Nuove modalità di valorizzazione del Patrimonio Culturale: Il Web 2.0 rappresenta un nuovo approccio per la realizzazione di applicazioni web e favorisce una aggregazione dei contenuti più dinamica, interattiva e partecipativa grazie all'uso di diverse tecnologie (Javascript, Css, Ajax, XML) in diversi ambiti (Rich Internet Application, Semantic Web, Mashups). Le applicazioni riconducibili al Web 2.0 aprono spazi nuovi per l'uso dei dati e permettono innovative modalità di valorizzazione del Patrimonio Culturale. Un esempio significativo è rappresentato dal progetto "Virtual Rome" che il CNR e Seat Pagine Gialle stanno sviluppando, con l'obiettivo di inserire una sezione dedicata alla realtà virtuale e all'archeologia all'interno dello spazio web di PagineGialle.it Visual (www.visual.paginegialle.it). Ciò che si sta sviluppando è un sistema di fruizione open source basato su web per la condivisione di contenuti tridimensionali interattivi, dedicati alla rappresentazione del paesaggio archeologico del centro di Roma antica. Si inizierà integrando all'interno del sistema la ricostruzione del paesaggio archeologico dell'Appia e della Flaminia. Sarà quindi possibile, letteralmente "passeggiare" nella Roma antica e visitare i monumenti più famosi, attraverso filmati, panorami virtuali tridimensionali e metadati.

Un secondo concetto di Web 2.0 prevede che siano direttamente gli utenti a inserire i contenuti. Un esempio è Map my London – Londoner's memories (www.mapmylondon.com/memories) dove gli utenti possono inserire pensieri ed emozioni direttamente sulla mappa georeferenziata della città. Il servizio dimostra che il modo in cui la storia di una città è raccontata può essere rivoluzionato dall'intervento degli utenti e che il loro contributo è fondamentale per la valorizzazione del territorio. È come se i viaggiatori lasciassero sul luogo le tracce digitali della loro visita,

disponibili per altri viaggiatori.

Un altro filone dalle potenzialità interessanti è legato ai cosiddetti "archivi d'impresa".

Aziende quali ad esempio Piaggio, Olivetti, Ansaldo possiedono infatti enormi quantità di materiale iconografico di qualità la cui valorizzazione rappresenta una grande opportunità, sia perché offre spunti su nuovi prodotti sia perché implicitamente incrementa la fedeltà alla marca radicandola nella storia. "Desacralizzare" gli archivi, utilizzare cioè elementi dell'archivio fuori dal contesto in cui erano stati pensati, rappresenta un passo fondamentale per riuscire a creare un nuovo modo di raccontare. Non è infatti la loro semplice digitalizzazione che salverà gli archivi dall'oblio, bensì la narrazione che seleziona i fatti per assicurargli una vera sopravvivenza e mischia il nuovo con l'antico, il generale con il particolare, l'oggettivo con il soggettivo.

Come ha osservato Gaston Bachelard: "Si conserva solo ciò che è stato drammatizzato dal linguaggio".

Un esempio di montaggio con frammenti di archivio pensati originariamente per altri scopi è Neft (The Oil) di Murad Ibragimbekov, vincitore a Venezia nel 2003 del Leone d'Argento per il miglior cortometraggio. Racconta la storia del petrolio in Azerbaijan ed è interamente costruito con spezzoni di cinegiornali dell'epoca. Ma forse il simbolo di questo processo è Blob, assemblaggio giornaliero di spezzoni di programmi del giorno precedente. Questo processo incomincia ad avere seguito presso i giovani. Su siti come YouTube, molti dei filmati che sono pubblicati sono montati con spezzoni e abbelliti (o ridicolizzati) da inserti digitali e da una colonna sonora che ne dà il ritmo anche visivo. Questa ricomposizione di frammenti digitali, soprattutto quelli che provengono dagli archivi (storici, politici, culturali, televisivi) in unità di senso narrabili e comprensibili alle future generazioni, sarà quindi sempre più importante.

La Biblioteca di Alessandria conservava probabilmente 700.000 rotoli di papiro e pergamena, in sostanza tutto il sapere del mondo occidentale antico. La Biblioteca nazionale francese ha invece oltre 400 chilometri di scaffali. Alla sua inaugurazione, nel 1997, erano già presenti 10 milioni di volumi, 350.000 periodici, 76.000 microfilm. Questa moltiplicazione delle informazioni sta diffondendo sia l'anoressia informativa sia il suo specular: l'obesità. In entrambi i casi il crescente proliferare dell'informazione riduce la capacità dell'uomo di assimilare in maniera sana nuova conoscenza, spingendo i giovani a riempirsi in maniera ossessiva di informazioni "non nutrienti". A ciò si aggiunge lo "sporco digitale": le tracce che lasciamo sulla rete tendono progressivamente a diventare indelebili. I motori di ricerca registrano tutto, ma non esiste un processo condiviso che toglie dalle liste dei motori le informazioni non più attendibili o invecchiate. Anche strumenti apparentemente democratici come l'enciclopedia online Wikipedia vanno usati con grande cautela. Poiché è la massa dei lettori che decide sulla veridicità, si tende a riportare solo fatti banali e "sedicenti" oggettivi (come la data di una battaglia o chi ha vinto una guerra), eliminando giudizi e opinioni. Ora la separazione fra fatto e opinione non è mai molto netta e c'è chi sostiene che perfino la teoria evoluzionista di Darwin sia un'opinione. Questo processo di gestione del consenso tende a creare una unica base condivisa e massificata di conoscenza, eliminando le differenze, le ambiguità, le incertezze. Da occasione democratica, Wikipedia potrebbe trasformarsi in un pericoloso strumento di omogeneizzazione culturale. Pertanto nell'affrontare le straordinarie potenzialità che le tecnologie ci mettono a disposizione, dobbiamo sempre tenere sotto controllo il loro lato oscuro, non per demonizzare la tecnica, ma per utilizzarla in un modo maturo e consapevole.