



LA LEZIONE DI Adriano Olivetti
PARTE DALL'USO DI ARTE
E CREATIVITÀ NEI PRODOTTI

VALORI artigiani

Sempre più necessario avere chi plasma la materia digitale adattandola ai vari utilizzi

DI ANDREA GRANELLI

L'economia post industriale ha sempre più bisogno della "materia digitale", in tutte le sue articolazioni: dispositivi, sensori, algoritmi, contenuti e interfacce. Quando si parla di terziarizzazione dell'economia non vuol dire che sta scomparendo la dimensione fisica della produzione, ma semplicemente che il virtuale è sempre più importante e interagisce con la dimensione fisica, si interconnette. In questo dialogo le due dimensioni non si limitano a giustapporsi e a complementarsi, ma si avvicinano e si modificano reciprocamente: la materia cerca leggerezza e significati e il virtuale corporeità e concretezza.

Mentre agli albori dell'informatica servivano gli "ingegneri-chimici" che costruivano le prime molecole della materia digitale (i primi elaboratori, i primi algoritmi, le prime convenzioni per l'utilizzo delle macchine elettroniche e per il trasferimento dei dati sulle reti telematiche) oggi è sempre più necessario avere degli "artigiani" che plasmano questa materia prima e la adattano ai vari contesti di utilizzo.

Levi Strauss ha usato per il mestiere artigiano una straordinaria metafora - «sedurre la forma» - che si adatta mirabilmente, come vedremo, al contesto digitale.

L'obiettivo di questo breve saggio è suggerire un percorso verso il digitale per i progettisti e gli operatori del settore che tenga però presente con attenzione il punto



«Artigiani del digitale. Come creare valore con le nuove tecnologie», di Andrea Granelli, Luca Sossella Editore, 12 euro. Anticipiamo uno stralcio dell'introduzione.

L'ascolto

Fare leva sulla prossimità, sulla specializzazione e sull'empatia per ascoltare e coprogettare, ricercando e non rifuggendo la diversità: anche nel digitale deve essere (re)introdotta la cultura artigiana, che rispetta e cerca la diversità, che dialoga con il committente e non si limita a dare o prendere ordini. Progettare una soluzione informatica richiede una comprensione profonda del contesto, che nasce solo dalla competenza e dalla fiducia reciproca fra progettista e utilizzatore.

di vista e le esigenze autentiche (anche quelle meno manifeste) degli utilizzatori. Il tema è particolarmente attuale perché è noto a tutti lo stato in cui versa il settore Ict in Italia: ricerca di base quasi inesistente, una bassa incidenza delle spese informatiche sul Prodotto interno lordo, i miseri livelli di export e soprattutto la scarsa considerazione che il digitale ha presso gli utilizzatori come effettiva leva competitiva.

Sviluppare applicazioni digitali oggi non richiede solo una profonda conoscenza delle specifiche tecnologie (come era per esempio agli albori dell'informatica). Non basta neanche conoscere in profondità gli utenti e i loro comportamenti davanti a un'applicazione digitale: le paure legate alla tecnologia, gli stereotipi, i gusti estetici, le problematiche di tipo sia ergonomico sia cognitivo. Oggi bisogna comprendere in profondità una nuova realtà sociale - internet -, anzi un vero e proprio universo fatto di continenti molto diversi fra di loro (il web, le chat, i mondi immersivi, la blogosfera eccetera) con le sue regole, le sue aberrazioni, i cicli di vita delle sue innovazioni, gli specifici processi di adozione dei nuovi strumenti, i miti che genera.

Questa comprensione è fondamentale in quanto sempre di più il digitale non si limita ad automatizzare i processi interni, ma struttura le modalità e gli approcci tramite i quali le aziende si aprono e dialogano con l'esterno. E questo "esterno" deve essere compreso e assecondato.

E soprattutto sembra che si sia persa la bussola, che manchi cioè un riferimento fondativo per que-

La mediazione

Creare nuovi intermediari dell'innovazione che presidino tecnologicamente e culturalmente specifiche aree di mercato: trasformare un fatto tecnico (l'invenzione di una nuova funzionalità) in innovazione richiede anche una trasformazione culturale. E quanto più l'invenzione è "rivoluzionaria" tanto più la mediazione culturale è necessaria. Nel caso delle piccole e medie imprese quest'attività non può essere svolta dalle aziende fornitrici, ma deve diventare funzione di sistema.

sto settore e ciò ha dell'incredibile, poiché sembra che la straordinaria esperienza di Olivetti sia stata dimenticata.

La tesi di chi scrive è invece che nella storia della società Olivetti - e soprattutto nel pensiero e nelle azioni di Adriano Olivetti che forse meglio di altri ne ha incarnato lo spirito e ne ha guidato i comportamenti - ci possa essere una guida e un orientamento. Non solo nelle visioni sue e di Camillo, ma nei fatti, nei prodotti lanciati sul mercato, nell'utilizzo di arte e creatività come fattore competitivo, nel ruolo attribuito al design, ci sia la formu-

L'integrazione

Riuscire a utilizzare il potere dei contenuti "rich media" e delle soluzioni integrate nella rete: ogni soluzione presente sul mercato risente fortemente dell'origine settoriale del fornitore che la sviluppa, mentre è proprio dall'utilizzo sinergico della piena potenza che ciascuna delle quattro aree tecnologiche (Information technology, telecomunicazioni, contenuti e device) è in grado di offrire, che nascono le applicazioni di successo per il mercato e per le aziende.

la - probabilmente ancora più valida e attuale oggi - per rilanciare il settore e riacquisire una posizione di leadership come Olivetti fu capace di fare non molti anni fa.

Il libro vuole dunque fornire un contributo al dibattito sui "destini" dell'informatica italiana - soprattutto quella che deve dare soluzioni alle piccole e medie imprese e ai professionisti - e indicare una direzione che consenta a questi operatori economici - molto specifici dell'Italia ed essenziali nell'assicurare crescita economica al nostro paese - di costruirsi un vantaggio competitivo grazie alle techno-

L'interusabilità

(Ri)partire dalle interfacce (semplici, belle, naturali e intriganti) creando un "design dominante italiano": l'interoperabilità è importante ed è spesso un requisito amministrativo, ma ancora più importante è l'interusabilità, che consente una riduzione complessiva sia dei costi cognitivi di una classe omogenea di utenti sia dei costi di sviluppo di un segmento applicativo. Bisogna recuperare le idee che hanno fatto grande l'Olivetti e l'informatica italiana di quel periodo.

logie digitali, soprattutto quelle di nuova generazione.

Questo approccio richiede una reinterpretazione - o meglio un aggiornamento - della cultura artigiana alle istanze del XXI secolo e alle specificità delle tecnologie digitali e una più profonda consapevolezza - da parte dei possibili utilizzatori - delle potenzialità (ma anche dei limiti) presenti nella materia digitale. Solo da un dialogo corretto e consapevole fra utilizzatori e progettisti possono svilupparsi soluzioni digitali effettivamente utili e competitive.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Estetica locale. Un esempio di estetica artigiana applicata a un sito risale al 1994: è la home page di Video On Line (Vol), l'Isp lanciato da Nichi Grauso. «Il suo stile - riconoscibile e unico - si basava su icone e colori derivati dall'artigianato sardo - in particolare da tappeti e ceramiche - che poi venivano adattati al contesto specifico. Anche da lontano - senza vederne i contenuti - si riconosceva immediatamente una pagina prodotta da Vol», sostiene Andrea Granelli nel suo libro

BREVIARIO DELL'INNOVAZIONE 57

Saper scegliere



JORGE LUIS BORGES

L'Aleph

Nel libro di racconti emerge un universo sospeso tra ordine e caos, ma lo scrittore argentino non perde la fiducia nell'uomo.

«... Carlos Argentino si proponeva di mettere in versi tutta la rotondità del pianeta; nel 1941 già aveva sbrigato alcuni ettari dello stato di Queensland, più di un chilometro del corso dell'Ob, un gassometro a nord di Veracruz, le

La realtà è troppo ricca per seguirne ogni dettaglio. La tentazione di avere una rappresentazione completa della realtà prima di agire porta alla paralisi.

Spesso gli innovatori scelgono quali dettagli sono importanti per cambiare la realtà e trascurano gli altri. Possono anche essere piuttosto brutali, perché vi è urgenza di andare a fondo nel cambiamento, il

DI ANDREA BONACCORSI



review

Il breviario online

Su NòvaReview le puntate precedenti del Breviario dell'innovatore di Andrea Bonaccorsi
novareview.ilsole24ore.com

principali ditte commerciali della parrocchia della Concezione, la villa di Mariana Cambaceres de Alvear in via Undici Settembre, in Belgrano, e uno stabilimento di bagni turchi posto non lungi dal ben noto acquario di Brighton.

resto verrà recuperato dopo.

Chi si oppone spesso ha buon gioco a criticare il fatto che certe cose sono trascurate, e in genere ha ragione. Ma non si può coprire tutta la realtà. È un errore fatale per chi vuole innovare.

La pretesa di completezza si presta alla derisione, come nel caso del poeta fallito e pedante di cui si prende gioco Borges.



MUSEI INTERATTIVI

Sei film in 3D sui dinosauri: è il progetto di AT&T per le istituzioni scientifiche collegate al canale U-verse.

TECHE DIGITALI

Adobe lancia online il "Museum of digital media", uno spazio per conservare opere d'arte sul web.



TURISMO ONLINE

Arriva su internet una ricostruzione del parco Yuanmingyuan di Pechino con video e immagini.