



## SMARTCITY

La mediateca è il luogo dell'incontro tra tradizione e modernità: favorisce la **collaborazione** e la **prossimità** in un mondo di rapporti sociali sempre più mediati da **Internet** propagando la lettura di qualità

A CURA DI ANDREA GRANELLI E PIERCIRO GALEONE



➔ **Multicanalità e Web cambiano la fruizione del sapere**

# Mediateca, la cultura è anti digital divide

*In Italia ci sono circa 14mila biblioteche frequentate solo dal 13% dei cittadini.*

*I centri digitali possono rappresentare una svolta perché in grado di restituire un forte appeal alla lettura*

**S**e si ammette l'idea per cui a fondamento di una Smart City vi sono investimenti in capitale umano, sociale ed infrastrutturale, in grado di far prosperare settori dell'economia e di migliorare la qualità generale della vita dei cittadini, si può comprendere il ruolo potenzialmente rilevante delle biblioteche - e più in generale dei luoghi di diffusione del sapere - nelle città del futuro. In una società in cui la multicanalità è il paradigma dominante, la biblioteca tradizionale deve necessariamente evolvere verso un modello nuovo: da strumento di accesso al sapere monomediale a strumento per la fruizione di contenuti multimediali.

La Mediateca è il luogo dell'incontro tra tradizione e modernità: favorisce collaborazione e prossimità, in un mondo di rapporti sociali tenui e mediati da Internet; permette l'inclusione digitale delle vittime del digital divide; propaga la cultura della fruizione di qualità, contro l'abitudine diffusa ai formati lossy.

In Italia vi sono circa 14.000 biblioteche; solo il 13% della popolazione le frequenta con continuità. Di tale audience, più della metà è composta da studenti.

Già dal 2000 il Ministero per i Beni e le Attività Culturali ha indicato la Mediateca come possibile antidoto al declino delle biblioteche italiane, con il piano d'azione Mediateca 2000, che ha portato all'apertura di oltre 70 biblioteche multimediali su tutto il territorio nazionale. L'approccio multimediale può essere in grado di restituire alla biblioteca parte dell'appeal delle grandi catene di librerie - non a caso sempre meno legate al libro tradizionale, sempre più protese verso Dvd, videogiochi ed oggettistica.

Contesto, approccio al sapere ed aspetto architettonico caratterizzano ciascuna Mediateca in modo unico.

La Mediateca di Santa Teresa di Milano rappresenta l'eccellenza delle Mediateche italiane: nata da un accordo di programma tra quattro enti

promotori (MiBac, Regione Lombardia, Provincia e Comune di Milano), ed aperta al pubblico nel 2003, è un ambiente multimediale ed interattivo, parte della Biblioteca Nazionale Braidense. La Mediateca, sita all'interno della chiesa barocca di Santa Teresa in via della Moscova, è un luogo di formazione ed informazione: offre ai propri utenti l'accesso a Internet ed a fonti documentarie elettroniche, digitali e audiovisive, per finalità di ricerca, studio e documentazione.

È un centro di alfabetizzazione continua, con tutor e corsi che affiancano e integrano l'utilizzo di strumenti multimediali, ed un luogo per la fruizione dei materiali delle Teche Rai e del Piccolo Teatro di Milano (recensioni,

ragasse stampa, musiche, video, bozzetti, manifesti).

Di particolare interesse è il caso della Mediateca Sandro Penna, a San Sisto (Pg): una grande cura per la scelta del luogo e per il design dell'edificio mette in luce l'importanza della qualità degli spazi dedicati alle Mediateche. Un Ufo in vetrocemento rosato, "atterrato" tra le colline umbre, ospita luoghi di fruizione e spazi dedicati alle arti performative, rinnovando il fascino tradizionale di un territorio

storicamente legato al Carnevale ed alla Rassegna delle Sagre umbre.

Lo spazio dedicato alle arti performative, peraltro, aggiunge una dimensione produttiva concreta ad un luogo per sua natura destinato alla fruizione. Tale modello trova innumerevoli applicazioni in Italia ed in Europa: il Pact Zollverein ad Essen, dedicato alla danza, la Central de Diseño a Madrid, dedicata alle professioni del design, il 104 a Parigi, dedicato alle arti, sono vere e proprie fabbriche della creati-

vità, dotate di moderne infrastrutture informatiche e basate sull'idea del lavoro collaborativo.

Un tipo molto particolare di mediateca per la produzione di cultura è il Chaos Computer Club di Berlino. Decine di giovani artigiani digitali - hacker, nel senso meno deterioro del termine - accomunati da un approccio etico al sapere ed al digitale, si ritrovano nella storica e centrale sede del Club per discutere idee innovative, sperimentare tecnologie, e sporcarsi le mani imparando elettronica e programmazione grazie alla vicinanza con i loro pari. Il Club, nato nel 1981, è oggi molto noto, ed ha al suo attivo un gran numero di eventi e pubblicazioni, online ed offline.

## THE HUB

# Le fabbriche dell'innovazione sociale

**I vuoti urbani**, frutto delle lacerazioni delle città, del loro progressivo processo di frammentazione spaziale e sociale, si identificano spesso in siti industriali in progressivo abbandono, aree degradate, veri e propri concentrati di esclusione e isolamento.

La rigenerazione urbana è intervenuta più volte e con alterni successi. Ora è il momento di codificare, perché già in atto, una nuova cultura della rigenerazione dei territori. Una cultura che parte dalle pratiche, dai talenti, dal genius loci, dalle tante competenze e visioni da mettere a sistema per generare un naturale volano di opportunità per i partecipanti, ed un impatto per la società difficile da misurare in termini quantitativi, ma immediatamente semplice da percepire.

Se avete questo scenario davanti a voi, dove come in un gigante puzzle di opportunità volete inserire il vostro tassello e appropriarvi di quello che vi interessa, siete dentro The Hub. Un network globale di spazi fisici per supportare lo start-up e lo sviluppo di "imprese per la società": nuove idee per risolvere le sfide sociali ed ambientali che ci circondano. Innovazioni di prodotto o di processo, il cui impatto va a beneficio della collettività rispetto a promotori o comunità di riferimento.

The Hub è un facilitatore del fenomeno della social innovation o come da qualche tempo (e talvolta in modo improprio) si definisce anche in Italia, innovazione sociale. Un prodotto, un processo, una tecnologia; ma anche un principio, un'idea, un atto normativo, un movimento, una performance provocatoria o combinazioni di queste. Come recita il Manifesto di The Hub Roma, "L'innovazione sociale [...] appartiene

a tutti i settori, li contamina, ne accentua le intersezioni. Dal riuso di materiali al design, dall'imprenditoria sociale alle politiche pubbliche, dall'arte alla finanza [...], dall'agricoltura alla robotica. L'innovazione sociale è attorno a noi".

Gli Hub sono fabbriche d'innovazione sociale in open space, disegnate con la community di riferimento, in cui costruire reti di collaborazioni professionali tra gli hubber locali e tra questi e gli oltre 5mila presenti nelle 30 città nel mondo dove The Hub è già presente. Sono habitat d'ispirazione che riassumono il meglio di un acceleratore d'impresa, di un club esclusivo, di un think-tank.

Nato nel 2005, da più di 2 anni il network globale si è arricchito delle iniziative di The Hub Milano, The Hub Trentino (a Rovereto), ed ora di The Hub Roma. In partenza anche The Hub Sicilia (ad Ortigia, Siracusa) e The Hub Bari.

Ciascun Hub incorpora il Dna delle capability, della forza del proprio territorio. The Hub Roma trova il suo spazio fisico nel quartiere di San Lorenzo. In piena filosofia Hub, sarà oggetto delle co-creazioni: eventi attraverso cui disegnare la funzionalità delle aree coerenti con l'immaginario ed i bisogni di chi poi lo vivrà da hubber. Partenza prevista, aprile 2012.

La cultura della rigenerazione urbana passa per The Hub, un'intelligenza collettiva che influenza non solo i consumi, ma i processi produttivi con modelli replicabili ed accessibili. I produttori d'innovazione sociale sono in fermento. La città cambia. La fabbrica prende forma.

Dario Carrera e Ivan Fadini - [www.hubroma.net](http://www.hubroma.net)