

A cura di Andrea Granelli e Francesca Traciò:  
**Innovazione e Cultura. Come le tecnologie digitali  
potenzieranno la rendita del nostro patrimonio  
culturale** (edizioni Il Sole 24 Ore/Fondazione Cotec, 2006)



Premessa di *Andrea Granelli*

Il patrimonio culturale è la leva principale per la "European (e Italian) Identity" – uno degli obiettivi strategici della Commissione europea – e asset fondamentale per interpretare la competitività italiana verso il resto del mondo. La cultura è il "terreno di sviluppo" dell'empatia, senza la quale la civiltà non può funzionare, poiché su di essa si fonda la fiducia sociale. Questo sentimento, che consente di condividere emozioni e rispetto pur nella diversità costitutiva di ciascuno, è fra i sentimenti più profondi e maturi ed è quello che crea i legami di intimità e di civiltà. Per provare empatia, bisogna superare i confini del sé, stabilire una "residenza emotiva" nell'essere dell'altro, in modo che i suoi sentimenti divengano i nostri. Questo approccio è l'antitesi di razzismo e fondamentalismo, che vedono l'identità come una corazza escludente. La diversità culturale è invece simile alla biodiversità: deve riprodursi e rigenerarsi, altrimenti l'economia è destinata a perdere l'enorme bacino di esperienze a cui attinge la produzione culturale.

Ma vi è anche un motivo economico che rafforza l'importanza di una adeguata protezione e valorizzazione del patrimonio culturale. Una quota sempre crescente di scambi economici nella loro forma più innovativa sarà riferibile alla "commercializzazione" di esperienze culturali, più che di beni e servizi prodotti industrialmente. Uno dei motivi è legato all'aumento del tempo libero a disposizione sia per la progressiva riduzione dell'orario di lavoro medio sia per l'invecchiamento della popolazione. Il sociologo De Masi ha stimato che, dopo i 20 anni, la vita che ci resta è suddivisa per il 78% nel tempo libero e per il restante 22% nel lavoro. Si tratta certamente di una rivoluzione copernicana dei valori e delle priorità della civiltà industriale. L'altro motivo dipende dal fatto che – stimano alcuni "scenario planner" – forse entro il 2050 basterà il 5% della popolazione adulta per gestire e far funzionare i settori produttivi tradizionali. L'espansione delle macchine e la diffusione dell'automazione continuerà la sua marcia inesorabile.

Nell'emergere di questa "economia dell'esperienza", non si produrranno più quindi solo beni, ma soprattutto ricordi. Ogni esperienza (si pensi al turismo, al cinema, ma anche ai giochi, all'apprendimento, alla religione) verrà preparata, vissuta, ricordata e condivisa con altri. Spesso il motivo per cui viviamo una esperienza è il poterla raccontare. Anche i prodotti "tradizionali" verranno progressivamente "esperienzializzati"; ad esempio i produttori di auto si dovranno concentrare sempre di più sul miglioramento dell'"esperienza di guida".

L'economia dell'esperienza sarà una delle principali determinanti della domanda delle tecnologie digitali di nuova generazione, quelle centrate sulla fruizione. L'esplosione della

fotografia digitale e del settore delle videocamere amatoriali, sono esempi di questa tendenza a “fabbricare” ricordi per condividere con altri le esperienze vissute. Per questo motivo il corretto utilizzo delle tecnologie digitali – per coglierne tutte le potenzialità ma anche per evitare di incorrere nei numerosi trabocchetti – è oramai un imperativo categorico che trascende il mondo della tecnica e pervade tutta la società. In considerazione di queste premesse, la Fondazione Cotec ha deciso di fotografare l’utilizzo delle tecnologie digitali applicate alla valorizzazione del Patrimonio Culturale. Non semplici strumenti accessori ma veri e propri motori nel progettare una esperienza culturale, nelle sue componenti sia emozionali sia didattiche. È nel corretto bilanciamento fra questi due aspetti dell’esperienza che nasce l’edutainment, termine oramai troppo abusato ma che, come ha mostrato un recente rapporto di Civita, rappresenta i due aspetti essenziali – anche se paradossali – dell’esperienza legata a un bene culturale. È nella corretta declinazione di questa crasi che unisce il concetto di divertimento, passatempo (entertainment) con quello di apprendimento (education) che sta tutta la ricchezza e le potenzialità del patrimonio culturale.

La riflessione sull’uso delle tecnologie digitali nell’ambito dei beni culturali è ulteriormente motivata dal fatto che la tradizione del nostro paese ha visto nella conservazione più che nella fruizione e valorizzazione il motivo principe dell’uso delle tecnologie. Ad esempio il censimento di competenze effettuato nel 2004 all’interno del CNR – il più grande centro di ricerca italiano – durante la fase di preparazione della creazione del Dipartimento dei Beni culturali ha evidenziato chiaramente che nelle fasi di valorizzazione del bene culturale (fruizione e gestione economica) la sua presenza è scarsa – anzi, nella gestione economica è addirittura assente – essendo le risorse sostanzialmente concentrate sugli aspetti di conoscenza, restauro e conservazione dei manufatti.

L’ambito di indagine di questo Libro Bianco – il primo di una serie – è relativo all’applicazione delle tecnologie digitali alla filiera dei beni culturali. Con questo termine si intendono sia le tecnologie dell’informazione e della comunicazione (Information and Communication Technologies o ICT nella loro accezione più nota al pubblico) sia quelle legate all’elettronica di consumo e quindi apparati e sensori. L’applicazione di questi ultimi (si pensi ai tag a radiofrequenza detti anche RFID) è appena iniziata ma è potenzialmente straordinaria. La possibilità di “targare” elettronicamente ogni manufatto culturale creerà una nuova “cartellonistica digitale”, molto più versatile e probabilmente meno invasiva di quella tradizionale, consentendo tra l’altro veri e propri percorsi e spiegazioni personalizzate. Anche l’integrazione dell’elettronica dentro i materiali (il cosiddetto embedding) aprirà nuovi spazi ad un uso più naturale e semplice delle tecnologie digitali. Vista la notevole ricchezza del materiale recuperato – in massima parte di tipo multimediale – una parte importante dei contenuti di questo libro, vero complemento alla sua lettura, sarà disponibile su Internet all’indirizzo [www.patrimonioidigitale.net](http://www.patrimonioidigitale.net). La creazione di questa “sezione digitale” del libro ci è sembrata inevitabile. Non solo per la difficoltà di mettere su carta il ricco materiale iconografico a supporto delle analisi (si pensi per esempio ai filmati e alle ricostruzioni tridimensionali o in realtà virtuale); ma soprattutto perché le tecnologie utilizzate evolvono nel tempo ed è quindi importante, poter seguire questa evoluzione, cosa che un libro – per definizione statico – non è in grado di fare. Inoltre la intrinseca ipertestualità di questo lavoro richiedeva un medium coerente. Solo in questo modo si possono proporre diverse letture al testo e soprattutto fornire diversi gradi di approfondimento.

Non mi resta che ringraziare il gruppo di ricercatori, coordinati da Francesca Tracò, che hanno reso possibile questa iniziativa.