

Fondazione Valore Italia

1961 / 2011

# UNICITÀ D'ITALIA

MADE IN ITALY  
E IDENTITÀ NAZIONALE

# Il contesto dell'innovazione

Nicola Zanardi

*Come inventare?* è un agile volume edito nel 1925 che porta dall'ingegner Giambrocono dell'Ufficio Brevetti Internazionale di Napoli. *Grammatica della fantasia ovvero Introduzione all'arte di inventare storie* è un libro del 1973 di Gianni Rodari che ha avuto molta più fama e fortuna del primo.

Tra questi due spartiacque apparentemente lontani si concentra, anche temporalmente, molta della produzione italiana legata a innovazione e creatività.

La pubblicistica dell'ingegnere annovera altri titoli sul tema fino ad arrivare a *Ciò che bisogna ancora inventare* e nasce in quella Napoli che vede nel suo concittadino adottivo Benedetto Croce una delle figure di riferimento italiane. Una città dotta e vivace, con un'etichetta di arte di arrangiarsi e altre strategie di difesa sociale che vengono, con una dizione popolare, troppo spesso e a torto identificate semplicemente con la maschera di Pulcinella. Napoli, in quel momento, è un punto di riferimento dell'Italia unita e offre un importante contributo con intellettuali e attori del saper fare. Pochi anni fa, Roberto Saviano, nel suo più famoso scritto, stupirà molti sottolineando il talento napoletano nella manifattura della moda, qualità non solo manuale che risale nei secoli, seppellita dai luoghi comuni, dimenticata dagli italiani e forse dai napoletani stessi.

La prima parola del design italiano del secolo breve è proprio autarchia, generata da arretratezza economica, genetica mancanza di risorse e acuita dalle "sanzioni" decretate contro l'Italia dopo l'invasione dell'Etiopia, nel 1935. E siccome di necessità, nel nostro Paese, si fa virtù, il concetto di autarchia diventa una vera strategia economica con una dichiarazione ufficiale del governo il 23 marzo del 1936.

La scarsità di risorse, dalle materie prime agli strumenti, è la precondizione di uno sviluppo che, nell'immediato dopoguerra, si articola sia a livello individuale che collettivo.

La seconda chiave è la giovane età.

Due guerre mondiali, nella prima metà del secolo, consegnano tutta l'umanità e anche l'Italia a un mondo giovane, percorso da speranza, da aspettative e dal desiderio di costruire un nuovo pianeta a propria immagine e somiglianza. Il nostro Paese si configura con una più spiccata vocazione all'individualismo, da una parte, e con un senso di condivisione e di comunità che costituiscono la trama sottile di quel periodo.

Una conclamata competenza tecnica e manuale (manodopera) unita a figure, spesso isolate, di genio e sapienza porterà il Paese a essere protagonista in settori che esulano dalla sua storia e dal suo Dna quali la chimica, la siderurgia, gli elettrodomestici e vari comparti dell'industria leggera.

È in quegli anni che una sorta di umanesimo industriale, di questi tempi di nuovo evocato, trova i suoi semi che germoglieranno soprattutto negli anni cinquanta e nei primi sessanta a valorizzare e incrementare le competenze di chi lavora e a dare più visione agli imprenditori o almeno ad alcuni.

Il libro di Rodari è un piccolo manuale per inventare storie per bambini e/o aiutare i bambini a inventarsi da soli le loro storie, secondo l'autore "nasce anche per chi crede nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione". Viene alla luce alla fine di quei venti anni, o poco più, in cui la più alta concentrazione di inventività (o creatività o talento) della storia moderna italiana e di innovazione, sua diretta applicazione, passa dallo stato progettuale alla sua realizzazione. Non è un caso che l'autore sentisse la necessità di formare le nuove generazioni, e di formalizzare una sorta di metodo, anche se con discrezione e minimalismo tipici della sua sensibilità, come se la spinta del dopoguerra si fosse esaurita definitivamente.

Citando Gianni Rodari non vorrei andare fuori tema ma allargare a discipline diverse da quel fiume di talento, capacità diffuse e intelli-

genza applicata, non ancora cultura in senso accademico, che dal dopoguerra in poi, è cresciuto per quantità e qualità. E se il design è stato considerato un sottoinsieme dell'architettura per tanto tempo e alcuni grandi architetti sono stati, senza dubbio, i veri maestri è altrettanto vero che una generazione di figure multidisciplinari, tra cui possiamo ricordare Bruno Munari, Silvio Ceccato, Albe Steiner, Roberto Sambonet, Italo Lupi, ha dato forma e tanti contenuti alle necessità dell'industria, a partire da quella editoriale alle più eterogenee manifatture.

Il sistema del design che fa perno su Milano, per esempio, mette in fila tanti saperi e tante culture diverse. I maestri del design si confrontano con le "mani pensanti" degli artigiani, il territorio attorno a Milano produce ciò che la città progetta e promuove, in una dissolvenza morbida dove i confini sono sfumati, e non sempre si distinguono i progettisti dai produttori, i prototipisti e gli ebanisti dagli assemblatori. Questa mescolanza attirerà tutto il mondo, a partire dagli addetti ai lavori, a volte anche solo per un pezzo del processo produttivo, altre volte per quella vetrina unica che è il Salone del Mobile di Milano.

Tra l'innovazione di brevetto e la grammatica della fantasia si staglia una figura più ingombrante di altre: Adriano Olivetti. Quasi sempre analizzato a livello individuale, Olivetti ha teorizzato e messo in pratica un'idea di comunità coinvolgendo le diverse componenti e i protagonisti di una filiera industriale già collegata con il sistema accademico, con grandi doti applicative. È l'espressione più interessante di un made in Italy che cerca di offrire un ruolo attivo per chi ha capacità e talento e, in generale, per tutte le persone che lavorano, rispettandone inclinazioni, dignità e saperi.

L'approccio sperimentale olivettiano si applica agli edifici come ai modelli organizzativi, al concetto di fabbrica come all'allocazione del pro-



fitto dove investimenti, retribuzioni e servizi per i lavoratori e per il territorio vengono prima dei dividendi degli azionisti.

Non esiste impresa senza capacità innovativa, non esiste capacità innovativa senza una visione industriale che porti, per l'appunto, un profitto da utilizzare secondo i principi appena enunciati. Olivetti, nel suo libro più importante, *La città dell'uomo*, parte da concetti universali: bellezza, amore, verità e giustizia sono le basi di un progresso. E nell'avanti e indietro della storia questi elementi sono rimasti la testimonianza più viva della sostenibilità della civiltà. Una sostenibilità che è, innanzitutto, passaggio di conoscenza alle generazioni successive, prima ancora che di asset fisici.

Il cammino dalle macchine per scrivere all'elettronica parte subito dopo la guerra. A differenza del sistema americano dove le spese militari costituiscono il vero *drive* del progresso, la Olivetti ha una genesi civile, profondamente intrecciata con il sapere accademico e con una visione globale ante litteram.

A suggerire di guardare con attenzione all'elettronica fu il premio Nobel Enrico Fermi, forte della sua esperienza americana. Nei suoi ultimi soggiorni italiani, prima di morire a Chicago, Fermi appoggia questa strategia di innovazione, inusuale per l'Italia, indicando – addirittura per iscritto – la direzione verso il calcolatore elettronico. Una proposta apparentemente lontanissima dall'orizzonte dell'industria italiana, che trova però in Olivetti un terreno fertile e attento: con i suoi tanti e diversi collaboratori possiede le basi per costruire una via italiana all'innovazione caratterizzata da multidisciplinarietà e visione, da progettazione e multiculturalità, con tecniche e talenti che derivano anche da una competenza artigianale radicata e raffinata. Non è trascurabile che alla Olivetti, in mezzo a tanti ingegneri, il più stretto collaboratore di Adriano sia il critico letterario Geno Pampaloni, che le relazioni con il personale siano affidate a scrittori come Paolo Vol-

poni e Ottiero Ottieri, che all'ufficio comunicazione lavorino poeti e letterati come Giovanni Giudici e Franco Fortini. Umanisti e ingegneri, scrittori e figure professionali eclettiche costituiscono l'humus su cui nasce il primo calcolatore italiano. Nel 1952 il fratello Dino Olivetti gestisce un centro di ricerca elettronica nel Connecticut, nel 1954 Olivetti Corporation è già nel mondo e raccoglie persone di talento. Tra questi il più conosciuto diventerà Mario Tchou, un italo-cinese che viene convinto a tornare in Italia a dirigere la nascente Divisione elettronica dell'azienda di Ivrea.

L'Elea 9003 nasce anche dalla scelta, molto coraggiosa, di abbandonare le valvole per i transistor. Una decisione sostenuta dalla creazione di una nuova impresa per la produzione di circuiti a semiconduttori. Con Telelettra e Fairchild, Olivetti fonda la Società Generale Semiconduttori (SGS), prima industria in Europa di circuiti integrati, ancora oggi tra i leader nel mondo, ma purtroppo oramai di proprietà americana. L'identità del calcolatore Elea (elaboratore elettronico automatico) nasce dal nome di un'antica colonia greca del Cilento, in provincia di Salerno. Una filosofia profondamente razionale quella della scuola di Elea e del suo ispiratore Parmenide, adeguata al primo calcolatore che poteva eseguire operazioni per più utenti contemporaneamente, concepito e realizzato per la produzione industriale. E a dar forma a questo oggetto sarà Ettore Sottsass junior, architetto e designer che rimarrà un protagonista dell'innovazione fino alla sua morte, pochi anni fa. Per molti il primo calcolatore al mondo. Sicuramente uno dei primi, certamente il primo computer interamente transistorizzato a essere commercializzato.

L'approccio multidisciplinare, negli anni formalizzato da tanti, non ultimo Edgar Morin con *La testa ben fatta*, si ritrova nel più grande e attrezzato laboratorio di Borgolombardo, vicino a Milano, dove lavorano gomito a gomito matematici, fisici, filosofi, curricula eterogenei,

ovviamente non solo italiani. Arriverà a duemila dipendenti, con una biodiversità di pensiero che oggi ritroviamo nei grandi gruppi nel mondo che stanno facendo la storia delle info scienze. La morte di Olivetti per infarto nel 1960, una serie di vicende mai chiarite, l'assenza di una politica industriale porta l'azienda nelle mani di un gruppo pubblico-privato italiano, che nel 1964 vende il settore elettronico alla General Electric. Di fatto, la ricerca scientifica del gruppo non è considerata interessante dai suoi azionisti.

La biodiversità italiana ci regala però un grande secondo tempo di questa storia di uomini e innovazione con il primo personal computer del mondo. Un ex collaboratore di Mario Tchou, Pier Giorgio Perotto, che lavorava al Politecnico di Torino in un gruppo focalizzato sull'aerodinamica, nel 1964 rientra in quello che rimane del gruppo Olivetti, tornato al suo *core* meccanico come da volere dei suoi azionisti. Assieme a uno sparuto gruppo di visionari, protetti da Roberto Olivetti, Perotto elabora il progetto di una macchina in grado di rispondere alle esigenze di grande potenza di calcolo emerse durante gli studi di aerodinamica.

Ancora una volta l'eterogenesi dei fini porta a un prodotto geniale: Programma 101, il primo calcolatore programmabile da tavolo al mondo. Soprannominato Perottina, fu disegnato da Mario Bellini, un altro giovane designer italiano che ancora oggi lavora con successo nel mondo. Il modello trova grandissimi riscontri in America, soprattutto nell'ambito accademico e in quello dell'artigianato di alto livello. Solo in un secondo momento le sue potenzialità saranno comprese anche dal sistema industriale delle piccole e medie imprese. La stampa americana lo definirà il primo, autentico personal computer del mondo. Un successo da 45.000 pezzi venduti. Nel 1967, Hewlett-Packard riconoscerà novecentomila dollari di risarcimento all'Olivetti per avere copiato in alcune sue macchine il brevetto su cui si basava la P-

101. Tutto ciò dieci anni prima che i due Steve, Jobs e Wozniak, creino Apple – oggetti di grande design e, soprattutto, interfacce fatte per l'uomo.

Se Olivetti rappresenta una summa dell'eccellenza italiana, erede di visione e applicazione, non mancano altri esempi di industrie fondate sulla sintesi fra progresso e cultura.

Perfino la RAI, in quegli anni motore di alfabetizzazione dell'Italia, vede grandi talenti tra le sue fila, dal Gruppo 63 ai cani sciolti. Altri centri di gravità per la ricerca e l'innovazione sono, invece, gli uffici studi de La Rinascente, della Pirelli e dell'ENI. La provincia diventa la stazione di partenza per arrivare a una Roma, cosmopolita e popolana, raffinata e feconda artisticamente, oppure a Milano, polo che ordina e mette in mostra il sistema di competenze di un bacino che coincide con buona parte del Nord Italia.

Il design, nella sua accezione italiana, è figlio della scarsità, dell'ingegno ma anche del lavorare insieme, del territorio, di un modo di creare insieme. Cooperare per competere ci raccontano i modelli open source di oggi. Non sono dissimili da quelli territoriali (poi chiamati distrettuali) di allora.

Questo approccio al lavoro vede scomparire le barriere tra sapere e saper fare, tra ricerca di base e applicazioni, tra arte pura e arte applicata. Uno scenario che Bruno Munari ha teorizzato, da grande creativo, in tanti libri anomali e geniali.

Il saper fare, vero valore immateriale, diventa il motore delle applicazioni e dei prodotti venendo a contatto con la conoscenza accademica in una sorta di laboratorio Italia che oggi poco avrebbe da invidiare alle aree di knowledge e produzione digitale.

Robert Putnam, in *Making Democracy Work*, afferma che il capitale sociale e civile dell'arco padano-appenninico ha una lunga storia risalendo all'Italia dei Comuni.



Non si tratta qui di analizzare distretti e territori dell'oggi, su cui esiste competente e ampia saggistica, ma di vedere come combinare gli ingredienti che abbiamo elencato e altri ancora, in una visione prospettica.

Innovazione, nel terzo millennio, significa fare tre cose: metabolizzare qualità e quantità di conoscenze, ordinarle e selezionarle, e soprattutto applicarle, più o meno creativamente.

Siamo in grado di farlo, siamo in grado di domare e incanalare quell'impetuoso fiume di conoscenza che le bio-info-nano scienze alimentano quotidianamente in forme molto più accessibili a tutti che in passato?

Potenzialmente sì, abbiamo tutte le caratteristiche culturali e cognitive per governare almeno una parte di tutto il processo. Non è un'ammissione di debolezza, coprire delle nicchie in un mondo globale vuol dire già molto.

La capacità progettuale e, soprattutto, applicativa italiana esiste e fa parte del suo Dna, come abbiamo visto. Nel 2008 un famoso sociologo americano, Richard Sennett, pubblicò un libro, *L'uomo artigiano*, in cui metteva al centro del mondo produttivo la persona e le sue competenze, chiedendosi come funzionano le connessioni mente-mano-desiderio-ragione.

In tutti questi anni il nostro Paese, o almeno determinate aree, è diventato leader, per esempio, nel *contract*, nella capacità, cioè, di allestire e realizzare progetti o parti di progetto chiavi in mano, con necessità di competenze dedicate e al contempo molto flessibili. Dagli alberghi ai grattacieli, dagli arredi al montaggio. Chi, se non i nostri artigiani, dal Friuli alla Sicilia, passando per tutta l'Italia, sempre più specializzati e tecnologizzati, sono in grado di raggiungere qualità e tempi richiesti in questi settori?

A Monfalcone si costruiscono le più grandi navi del mondo, e il van-

taggio competitivo non è dato soltanto dalle infrastrutture necessarie ma anche e soprattutto dalle competenze di più di mille tra tecnici, artigiani e figure professionali specializzate, semplificando la manodopera di altissimo livello del Paese.

Questi contenuti, veri e propri software dell'umanesimo industriale, vengono troppo spesso dati per scontati.

Ci sono poi modelli che sono frutto di visioni locali e hanno, nel contempo, carattere globale. I progetti Terra Madre e Eataly, per esempio, sono le ultime gestazioni di un soggetto difficile da far rientrare in una categoria come Slow Food. Un movimento, un'associazione, una comunità, una rete di reti? Terra Madre valorizza il sapere e le competenze di migliaia di piccoli contadini e agricoltori nel mondo. È, in fondo, una delle risposte possibili alla "teoria della coda lunga" del fondatore di "Wired", Chris Anderson. I piccoli possono vivere. Devono avere un contenuto e una visibilità nel mondo. E oggi l'affaccio, grazie al web, è possibile così come il confronto. È più probabile trovare la propria nicchia tra un miliardo di persone, piuttosto che vicino a casa. Eataly, invece, rappresenta un'interpretazione imprenditoriale dove il recupero del patrimonio alimentare e della biodiversità con una qualità altissima ne ha definito il posizionamento mantenendo l'accessibilità per molte tasche. Per questo motivo ha subito incontrato sia i favori del mercato, a tutti i livelli, che quelli delle istituzioni. Diverse grandi città hanno messo a disposizione aree e luoghi dedicati per agevolare l'insediamento. Un made.in Italy che ribadisce l'eccellenza italiana nel food, oggi già presente anche a Tokyo e New York. Una sintesi progettuale che sottolinea la contemporaneità di una Italia con radici forti e sostenibilità del talento.

Ci sono settori dove la nostra innovazione continua ad avere un ruolo predominante in tutto il mondo. La meccanica strumentale, per esempio. O la robotica.



Altri più apparentemente immateriali che, in realtà, hanno potenzialità importanti. Un modello di welfare con una delle due popolazioni più vecchie del mondo, costringe a ridisegnare tutto il processo di quella che una volta si chiamava terza età. Una società che fatica a crescere, con connotazioni crescenti di disuguaglianza, ha sempre più la necessità di disegnare servizi sociali all'altezza della sua civiltà.

Progettazione e innovazione, anche di modelli e servizi, non solo di prodotti, diventeranno centrali per il terzo settore (o non profit), settore cruciale di inizio millennio nei paesi e nelle economie mature.

Nella società della conoscenza uno degli asset centrali è connettere professionalità e segmenti applicativi. L'altro è avere la flessibilità necessaria per permettere migrazioni di esperienze. Le competenze del design, per esempio, saranno sempre più traslate, anche a livello di sistema, in ambiti pubblici e pubblico/privati. I modelli sanitari, per esempio, avranno forme per assicurarsi efficienza e efficacia in modo da accompagnare la persona durante il percorso di diagnosi e prevenzione, prima ancora che di cura. Le tecnologie avranno un ruolo centrale ma la loro gestione, spesso in tempo reale, è tutta da disegnare, per lo meno al di fuori dai luoghi di cura, sempre più specializzati negli interventi di alto profilo, dove la permanenza avviene solo per lo stretto tempo necessario.

Progetto e innovazione sono intrecciati più strettamente. E sono costituiti di tanti pezzi di competenze. Le materie umanistiche, tanto bistrattate negli anni ottanta e novanta, tornano in auge proprio nel decennio della scienza. Ci sarà una disciplina che farà da *driver* nei prossimi dieci anni? All'orizzonte non si vede. Il *bridging*, creare ponti tra una disciplina e le altre, o la regia, intesa come visione di insieme oggi nelle mani incerte della politica, non sono ancora considerate materie multidisciplinari con uno specifico da creare ad hoc. Mettere insieme saperi e competenze senza più un dominus specifico è la vera

sfida. Nell'ultimo decennio del secolo scorso il mondo si è scatenato sui contenitori e non a caso abbiamo avuto le archistar, alle quali spesso venivano richiesti anche i contenuti. All'inizio del terzo millennio le scienze, grazie anche alle tecnologie, hanno avuto una centralità e una notorietà pervasiva, andando qualche volta in collisione con le logiche di profitto, che sembrano mutare sempre di più. Al crepaccio delle bio-info-nano scienze si stanno accumulando ingorghi che presuppongono tante conoscenze ma anche scelte e decisioni importanti. Forse l'etica potrebbe diventare la vera materia prima del progetto del terzo millennio. Stiamo entrando nel campo delle utopie, che, però, con i progetti, hanno sempre condiviso qualcosa.