

CREATIVITÀ

Venezia e il futuro: senza fili entro il 2009

Totale copertura wireless della città entro il 2009. Mappatura delle realtà creative del centro storico, dagli studi di grafica all'artigianato che abbina tradizione e innovazione. Nuovi sistemi di rilevamento del traffico sul Canal Grande senza l'utilizzo di telecamere. Ma anche un gioco interattivo ispirato a Marco Polo. Sono alcune delle frontiere della creatività veneziana emerse in un convegno al Venice Cube della Giudecca organizzato da FNV e Venice International University. E se il moderatore Stefano Micelli, rettore della Venice University, e Cristiano Segnanfreddo, direttore di Fuoribiennale, hanno ricordato che l'industria della creatività vale di più della chimica, ci ha pensato il vicesindaco Michele Vianello a gelare l'uditorio. "Sono molto scettico

sull'applicazione delle nuove tecnologie a questa città - ha detto Vianello - dove nessuna impresa creativa verrebbe ad insediarsi". Ma poi il vicesindaco ha corretto il tiro: "Questo nelle condizioni attuali - ha aggiunto Vianello - e basandosi sulle analisi di Richard Florida". Che è l'economista americano, esperto di industria della creatività, che ha indicato questa via per rilanciare l'economia italiana. E tra le condizioni che, secondo Vianello, devono cambiare c'è la gestione delle connessioni a internet. "Zone come gli Alberoni o la periferia di Mestre - ha ricordato il vicesindaco - sono prive di connessioni efficienti". E la soluzione, operativa dal 2009, sarà la copertura del comune di Venezia da una rete di fibre ottiche e wi-fi. "La rete, denominata Venice Con-

nected, sarà di proprietà del Comune e ciò permetterà di aggirare i limiti posti dalla legge Pisanu - aggiunge Vianello - l'investimento è di 6,5 milioni di euro che comprendono la formazione fornita da Telecom e da Cisco, leader delle tecnologie di rete". Altro elemento sarà la sinergia tra Venice Connected, le nuove tessere Imob e il sistema Argos di controllo del traffico sul Canal Grande. "Un algoritmo matematico che simula un radar senza bisogno di telecamere per controllare il traffico sul Canale - ha aggiunto Vianello - è stato elaborato da un'azienda di Cannaregio, e ci dimentichiamo dell'esistenza di queste eccellenze in città". Mentre è un ibrido tra una tradizionale caccia al tesoro e l'utilizzo di tecnologie fruibili tramite il cellulare il gioco interattivo Ruyi, ambientato tra le calli

sulle orme di Marco Polo. Il gioco è stato elaborato da H-Play, azienda di Roncade sorta dall'incubatore H-Farm che in tre anni ha visto moltiplicare i suoi aderenti. "Un eccellente prodotto editoriale" ha definito il gioco il presidente della Marsilio Cesare De Michelis. "L'indotto della creatività è sottovalutato - ha aggiunto De Michelis - perché non si considerano ad esempio quelle 1.500 persone che ogni anno mi inviano un manoscritto. È gente che ha speso ferie e fine-settimana per scrivere, ed è un lavoro anche quello". Ma De Michelis ha messo in guardia anche dai rischi connessi con l'avvio di imprese creative. "State attenti ai business plan richiesti dalle banche - ha scherzato l'editore - perché sono modi per tirare bidoni ai soci".

P.I.T.

