



## L'INNOVAZIONE / IL LIBRO

Buone idee (di successo)  
che hanno cambiato il mondo

di Massimiano Bucchi

a pagina 24

L'innovazione  
IL LIBROEsce a novembre la nuova opera di Bucchi, docente di Scienza, Tecnologia e Società  
La «mitologia dell'innovazione» di cui siamo prigionieri e i concetti chiave da conoscereBuone idee applicate con successo  
Storie di chi ha cambiato il mondo

di Massimiano Bucchi

«Idee che cambiano il mondo. Come nasce e si sviluppa l'innovazione» (Boringhieri) è il nuovo libro di Massimiano Bucchi, in libreria e negli store digitali dal 7 novembre. Ne diamo qui di seguito un'anticipazione.

Che cosa sono le innovazioni? Un testo introduttivo di due noti studiosi britannici, Dogson e Gann, le descrive come «idee, applicate con successo». E una definizione semplice e concisa, e possiamo senz'altro prenderla come una buona base di partenza. Il punto fondamentale è: «applicare con successo». Le innovazioni, infatti, non sono idee come le altre. E non sono neppure semplici invenzioni. Ogni giorno ci sono migliaia di nuove idee escogitate da qualcuno e centinaia di invenzioni brevettate da inventori e aziende. Solo pochissime tra queste divengono effettivamente vere innovazioni capaci di incidere sui nostri comportamenti e le nostre abitudini e di avere un impatto significativo su settori di attività economica e aree della vita quotidiana.

Non c'è dubbio, ad esempio, che l'introduzione dei voli low cost abbia contribuito a un profondo cambiamento nel modo di viaggiare e nell'esperienza turistica.

Facciamo un piccolo passo indietro e soffermiamoci ora sul termine idee. «Idea», dal

greco «aspetto, forma, apparenza», ha varie accezioni che da un lato enfatizzano la rappresentazione intellettuale di oggetti o concetti; dall'altro aspetti quali l'ispirazione o la fantasia. L'importante, ovviamente, è intendersi. Se pensiamo alla lampadina che si accende nella testa dell'inventore, come accadeva al disneyano Archimede Pitagorico, siamo decisamente fuori strada. Non tutte le innovazioni nascono infatti come idee nel senso intellettuale del termine, bensì in molti casi come tentativi concreti, talvolta perfino confusi, di fare le cose in modo diverso da come le fanno gli altri o da come si fanno abitualmente.

Come vedremo, innovazioni dall'enorme impatto come la chiusura zip o il container non nascono da congetture progettate a tavolino, ma dal tentativo di rispondere a un modo di fare le cose che gli innovatori in questione ritenevano insoddisfacente. Se lo intendiamo in questo senso più ampio, e al tempo stesso più concreto, il termine idee va bene. D'altronde Dogson e Gann aggiungono «applicare con successo».

Se accettiamo questa semplice e pratica definizione, non c'è un modo sicuro di stabilire in anticipo se un'idea abbia le carte in regola per divenire un'innovazione. Aziende, imprenditori ed enti pubblici dovrebbero diffidare di chiunque proponga ricette facili, veloci e sicure per «fare innovazione». Quando ero bambino ogni

edicola, oltre a giornali e riviste, esponeva decine di manuali che assicuravano al lettore un metodo per vincere al Totocalcio. Ogni volta che li vedevo, pensavo: ma se l'autore conosce questo metodo, perché non lo tiene per sé e diventa milionario, anziché perdere tempo a spiegarlo a potenziali concorrenti? Vale lo stesso per chi propone la ricetta per innovare: se sai come farlo, perché non lo fai tu?

Nessuno, neppure i più grandi innovatori, possiede la ricetta sicura per il successo applicativo delle proprie idee. Anzi non mancano esempi di previsioni ampiamente sbagliate, per eccesso o per difetto. Un'innovazione è sempre frutto di un cortocircuito, di un incontro tra un modo nuovo di fare le cose e una società pronta ad accoglierlo, a scoprire bisogni che non sapeva di avere, a inserire nel proprio cambiamento il tassello tecnologico che mancava.

Per tentare di capire che cosa sia l'innovazione dobbiamo in primo luogo mettere in discussione una diffusa «mitologia dell'innovazione». Oggi, ad esempio, abbiamo la percezione di vivere in un'epoca di straordinario cambiamento in cui le innovazioni – si pensi alle applicazioni dell'AI – si susseguono incalzanti, con impatti travolgenti sulle nostre abitudini di vita e di lavoro. Ma è davvero così? E che cosa avrebbe dovuto pensare chi ha vissuto a cavallo tra il XIX e il XX seco-

lo, quando a breve distanza di tempo arrivarono (tra l'altro) il telefono, la radiotelegrafia senza fili e l'illuminazione elettrica?

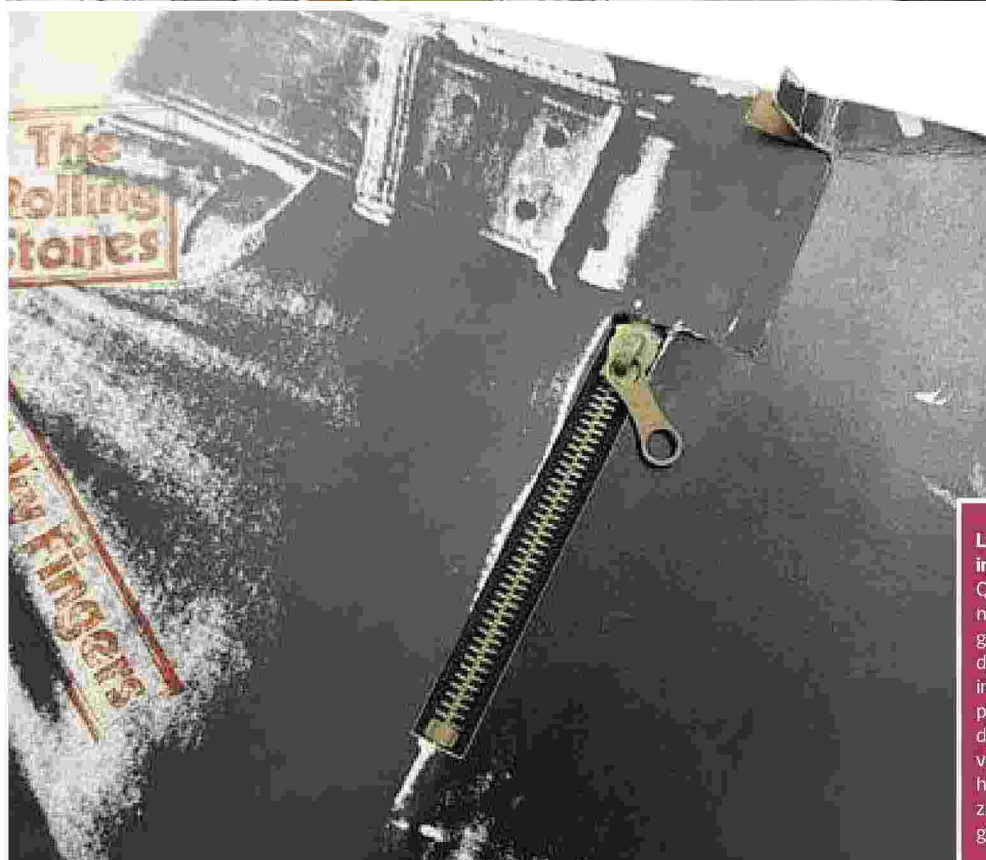
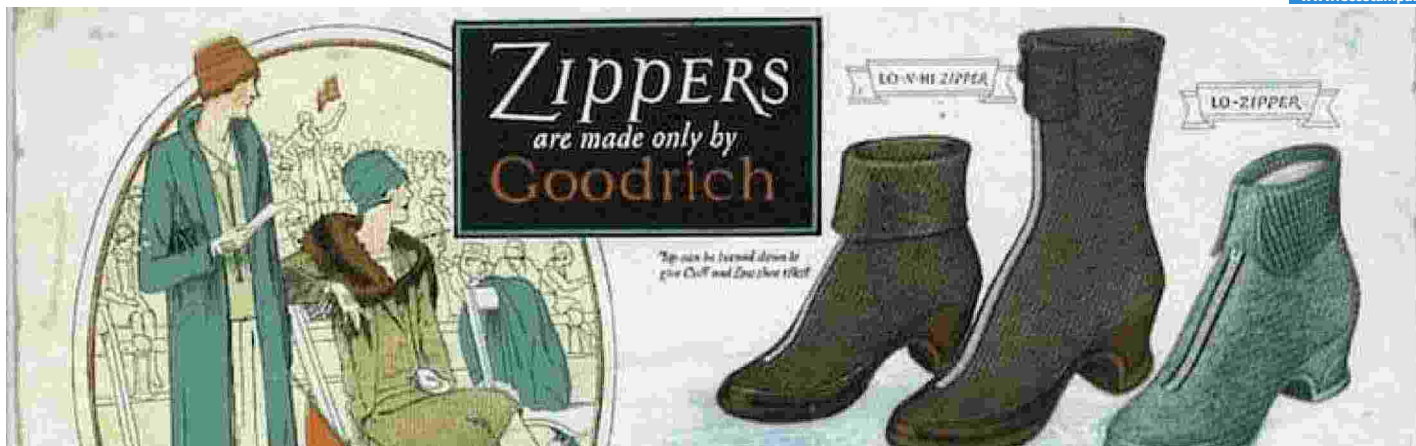
La «mitologia dell'innovazione» di cui siamo prigionieri evidenzia tanto la difficoltà di introdurre – e far attecchire – innovazioni significative, quanto l'importanza di gestirle con saggezza in modo che i benefici siano superiori alle controindicazioni. Questo libro cerca di mettere in luce alcuni concetti chiave per comprendere l'innovazione nella società con temporanea. Lo fa a partire da storie concrete di tecnologie oggi ancora familiari e di altre ormai dimenticate, ma che hanno lasciato un segno profondo nelle nostre vite e nelle nostre abitudini. Storie appassionanti, spesso tortuose e imprevedibili, talvolta segnate da temporanei fallimenti e inaspettati cambiamenti di percorso. Esempi che sfidano una diffusa narrazione che spesso ci presenta superficialmente l'innovazione come qualcosa di facile, scontato e immediato. Storie sorprendenti e istruttive di piccole svolte diventate grandi cambiamenti, ognuna ricca di spunti per pensare e ripensare l'innovazione. Una panoramica per scoprire come nascono e si affermano le nuove idee.

## Il libro



«Idee che cambiano il mondo. Come nasce e si sviluppa l'innovazione» è il nuovo libro di Massimiano Bucchi, docente di Scienza, Tecnologia e Società all'Università di Trento. Il libro sarà disponibile dal 7 novembre in libreria e negli store digitali

© RIPRODUZIONE RISERVATA



**La rivoluzione in una zip**  
Qui a sinistra e nella foto grande sopra, due storiche immagini pubblicitarie di un'innovazione che ha rivoluzionato l'abbigliamento.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



043788