



ACCADÉMIA DI STORIA DELL'ARTE SANITARIA



*Fondata il 22 Aprile 1920, eretta in Ente Morale con
R.D. il 14 Maggio 1922 N. 1746, Statuto approvato con
R.D. del 16 Ottobre 1934 N. 2389 e pubblicato su
Gazzetta Ufficiale N. 69 del 23/03/1934.*



Tratto dal cd rom: Raimondo Villano "L'Accademia di Storia dell'Arte Sanitaria" – Roma, novembre 2008



“Nos sumus tempora: quales sumus, talia sunt tempora”

Sant'Agostino

Ruolo delle tecnologie informatiche nello sviluppo dello studio e della diffusione della Storia dell'Arte Sanitaria

Raimondo Villano

Il convergere di informatica e telecomunicazioni (telematica), catalizzato dall'abbattimento dei costi di elaborazione e di memorizzazione e dai paralleli miglioramenti nelle tecnologie numeriche di trasmissione, caratterizza il nostro tempo più di ogni altra conquista tecnologica favorendo la realizzazione di una società globale dell'informazione con la comunicazione bidirezionale del flusso informativo basata su meccanismi di domanda e risposta (interattività), con l'integrazione dei diversi media della comunicazione vocale, testuale e visiva (multimedialità), per mezzo di apparecchi che fondono le funzioni di televisore e computer (telecomputer), con la riproduzione artificiale tridimensionale della realtà (realtà virtuale) ed attraverso le reti di trasmissione dati⁽¹⁾.

Dall'affermazione, nel decennio a partire dal 1983, su vasta scala del personal computer come paradigma dominante del settore si è giunti alla nuova fase che presenta una rete di distribuzione comune (la c.d. autostrada dell'informazione) al centro della galassia informatica e gradualmente a sostituire le precedenti reti telefoniche, televisive e di calcolatori con un profondo impatto sui tre settori coinvolti. La prima highway internazionale, un'autostrada dell'informazione, anzi, ancor più che un'autostrada, una ramificata e complessa rete stradale digitale, è Internet che a partire dagli anni novanta, con la diffusione degli strumenti informatici, è diventata di massa. In essa le informazioni a pacchetti di 53 bytes viaggiano su linee di comunicazione velocissime, che consentono il trasferimento di decine di Mbit/s, il che può significare teletrasmettere un intero quotidiano in pochi secondi.

Una corretta programmazione consentirà sempre più di godere appieno tutti questi incredibili vantaggi, così che le città tenderanno ad evolversi da mucchi di edifici scollegati in nodi efficaci di flussi sistematici: le città cablate.

*Nell'ambito del **lavoro** oggi i computer sono strumenti di estrema utilità nell'accelerazione e nell'ottimizzazione delle funzioni. Essi, ormai, consentono anche a più persone collegate a computer diversi e molto distanti tra loro di lavorare su uno stesso documento e, all'occorrenza, anche in videoconferenza.*

*Nell'ambito dell'**editoria** con le highway in rete possono essere riversati tutti i documenti integrali ed i materiali ufficiali prodotti durante i meeting e le manifestazioni ed i protagonisti dell'evento possono anche essere interpellati o comunicare via posta elettronica. I mass media hanno l'opportunità di trasformarsi in timonieri della navigazione elettronica per aiutare i prosumer, come Alvin Toffler definisce i consumatori-produttori di informazione: coloro, cioè, che si costruiscono da soli la loro informazione attingendo dall'immensa riserva di informazioni che viaggia in rete.*

(1) Raimondo Villano "Verso la Società Globale dell'Informazione" (Eidos, pag. 194, 1996).





Le strade che si aprono sono moltissime. Si può seguire lo sviluppo in tempo reale delle notizie, si possono scandagliare le annate passate, leggere articoli mai stampati, consultare un'infinità di fondi e di testi originali, compiere ricerche personali e stampare i documenti che interessano. Grazie alle reti possono essere messe a disposizione di tutti anche informazioni specializzate che trovano difficilmente un mercato nella carta stampata.

Nell'approdo al multimediale vi è anche una nuova area editoriale che si occupa della pubblicazione dei cd-rom e dei dvd che, oltre alle tradizionali informazioni scritte ed alle immagini immagazzinate in notevoli quantità su pochi centimetri quadrati di supporto in vinile, offrono all'utente la possibilità di avere animazioni e suoni. Su un solo dvd può esser messo l'equivalente di una biblioteca di circa 1000 volumi (con centinaia di migliaia di voci e argomenti, migliaia di monografie approfondite, decine di migliaia di immagini e con l'aggiunta di decine di video animazioni, decine di mappe e centinaia di suoni) ed è aggiornabile periodicamente e personalizzabile attraverso un sito Internet di riferimento aperto dalla società editrice.

Per un editore, dunque, sotto il profilo informatico multimediale, oggi è il momento più stimolante dai tempi di Gutenberg.

Il miglioramento della qualità delle relazioni con gli utenti non passa più solo per la riduzione dei tempi di accesso nel fornire informazioni e servizi ma anche per l'obiettivo di far giungere direttamente sul personal computer degli utenti quanto serve loro.

Computer e modem, poi, permettono di accedere anche a corsi interattivi di studio (cyberschool) ed a ricerche bibliografiche.

*Nell'ambito dei **beni culturali storici ed artistici**, poi, le principali applicazioni informatiche sono tese a favorire lo sviluppo di servizi telematici avanzati a supporto della catalogazione diagnostica per il restauro, della cartografia, della videomusealità nonché del rilancio di intere aree tendendo a garantire scambi continui di informazioni fra tutti gli operatori sia interni che esterni all'area interessata. Può, ancora, essere attivato il servizio in rete di Biblioteche che consente di consultare testi preziosi e non accessibili ordinariamente nonché l'ipertesto⁽²⁾ che illustra in maniera dinamica e interattiva luoghi, documenti, opere, in italiano ed in altre lingue su opzione. La versione può essere ampliata in modo da consentire la navigazione secondo percorsi: ad esempio, per un palazzo storico, la storia, l'architettura, la pinacoteca.*

(2) Libro mutante, Iper testo: si comincia il primo breve capitolo, poi si sceglie subito, ad un bivio elettronico, se proseguire in modo tradizionale andando alla pagina 2 oppure soffermarsi su una delle parole del testo, schiacciare un tasto quando il cursore del computer la incontra sullo schermo e da lì balzare ad una pagina collegata, seguendo una storia nella storia o un approfondimento nella storia, un sentiero che si biforca anche centinaia di volte sempre offrendo, però, l'opportunità di tornare alla storia principale oppure di lasciarla in cambio di altre



Ma si può fare ancora di più, come la riproduzione virtuale del bene culturale. Con questa tecnica il visitatore può accedere e muoversi all'interno di uno spazio espositivo che riproduce quello reale: partendo dalla piantina dell'edificio, entra direttamente, a sua scelta, nelle varie sale, rappresentate da pareti complete di quadri e porte d'accesso, per passare alle sale contigue, scegliendo i filmati dedicati a ciascuna, può percorrerle seguendo facili indicazioni e selezionare centinaia di opere appese alle pareti esattamente come sono nella realtà.

Ulteriori modalità di accesso sono la visita guidata tematica oppure la ricerca diretta per artisti, che rimanda alle schede biografiche di ognuno. Questa tecnica permette, poi, di dare vita a forme espositive delle opere d'arte del tutto nuove e inesplorate. Il museo virtuale può aggiungere nuove "stanze" (che non esistono nella realtà) per mostrare, ad esempio, i molti quadri o documenti che non hanno mai trovato una collocazione precisa. Sono, inoltre, possibili le creazioni di collegamenti con altre gallerie per allestire mostre telematiche o per riportare più opere dello stesso autore o con gli archivi che offrono una più ampia bibliografia sugli artisti una scheda di analisi, alla biografia dell'autore, a un glossario che può contenere anche centinaia di voci dedicate ai termini tecnici, alle scuole artistiche, ad artisti non presenti, a personaggi centrali della storia dell'arte europea che hanno avuto un rapporto con gli artisti e con le opere presenti nella Galleria. Il fruitore dell'opera può, inoltre, accedere ad un Archivio dei confronti che riporta centinaia di opere non presenti nella Galleria, ma essenziali per la comprensione della carriera di un artista.

In rete come su cd e dvd molte immagini possono essere riprodotte con tecnologia di compressione basata su algoritmi frattali che non solo garantisce un'altra risoluzione ma consente all'utente di operare zoomate di avvicinamento sui dettagli.

E' possibile, inoltre, ricreare virtualmente beni culturali come sono oggi e come erano in origine.

Ricorrere all'uso del mezzo di comunicazione multimediale ipertestuale immerso in realtà virtuale, dunque, ritengo che sostanzialmente crei una situazione percettiva e psicologica all'interno della quale il fruitore ritrova simulata una propria esperienza con una maggiore aderenza alla multidirezionalità propria di ogni vicenda umana⁽³⁾.

È bene tener presente, però, che una siffatta opera non può considerarsi affatto surrogatoria della visita reale di un museo, tuttavia, la diffusione di questi mezzi multimediali può accrescere il numero delle persone in cui si può suscitare interesse per la visita di persona del bene culturale in oggetto o per l'approfondimento delle tematiche trattatevi.

(3) Raimondo Villano "Il profumo del tempo. Cenni di arte e storia della Farmacia" (cd-rom, Eidos, pag. 1248, 2002).



Ciò nonostante, è opportuno notare che il museo virtuale che può nascere dall'entusiasmo di alcuni appassionati, dopo il notevole successo iniziale, può subire nel tempo alterne fortune dovute a problemi nella gestione dei rapporti con il museo reale per i copyright.

Va considerato, poi, che nelle applicazioni oggi esistenti la grafica è ottima per comprensibilità e immediatezza; i testi elaborati con rigore, le riproduzioni delle opere tali da permettere ingrandimenti con buona resa; la navigazione costruita in modo che il lettore non si perda mai nell'incalzare delle informazioni. Quest'ultima opportunità aiuta colui che consulta i dati ad orientarsi, a impossessarsi delle sue coordinate fondamentali.

Le applicazioni in questo settore, però, hanno messo in luce anche i limiti della attuale tecnologia ipermediale, perché comunque l'immagine di un quadro "dal vivo" è tutt'altra cosa che non l'immagine riprodotta su un monitor, dove è ridotta la ricchezza della gamma totale del colore e della luminosità, benché le opere digitalizzate abbiano mantenuto in questo caso un alto livello qualitativo.

La tecnologia, pertanto, ancora non si sostituisce completamente alla realtà, ma diventa un mezzo per la valorizzazione della stessa: nel caso di un museo virtuale è sicuramente uno strumento di divulgazione del patrimonio artistico.

*Ci sono, infine, da considerare le notevoli applicazioni per la razionalizzazione e l'ottimizzazione della gestione degli **archivi** che consente il reperimento e l'accesso dei documenti storici con un migliore impiego delle risorse impegnate, l'aumento dei livelli di produttività degli utenti (studiosi, cultori), il gradimento di qualsivoglia avventore.*

Queste considerazioni possono indurre a razionalizzare le procedure di generazione e movimentazione dei documenti, a definire efficaci e sempre più ampi e capillari metodi di conservazione e classificazione dei documenti stessi e a standardizzare le attrezzature e i materiali atti a contenerli.

*Riflettendo, poi, sul fatto che il legame che unisce i nuovi sistemi di telecomunicazioni e, quindi, lato sensu, i modi della comunicazione fra gli uomini e la loro vita associativa è molto stretto, molteplici sono gli **aspetti essenziali** che appaiono coinvolgere l'uomo, anche in relazione all'organizzazione delle sue funzioni e dei suoi spazi collettivi.*

Consapevoli del fatto che tutta la storia della comunicazione si può considerare come il progressivo sforzo dell'uomo di eliminare gli ostacoli che i corpi materiali pongono alla circolazione delle conoscenze, oggi siamo in un'epoca nuova in cui le conoscenze, in qualunque forma espresse



(immagini, suoni, testi), sempre meno dipendono da loro corpo materiale e il ciclo di produzione, circolazione, uso e riproduzione dei contenuti mentali, essendo disincarnato, è sempre più rapido, ubiquo e abbondante e cambia la vita quotidiana, i processi di lavoro, le strutture organizzative. Sulle reti i contenuti si trasferiscono tutti allo stesso modo, ad altissima velocità, in quantità illimitate. I bit, conoscenze poste in forma pubblica e, quindi, scambiabile ma pressoché immateriale, non hanno limiti di tempo, di spazio, di scarsità, che affliggono gli atomi pesanti, scomodi e lenti, in cui, fino a oggi, i contenuti hanno dovuto incorporarsi⁽⁴⁾.

In sostanza, alla luce dell'espressione di libertà individuale, la rivoluzione digitale non crea, ma amplifica con l'efficacia di una grande innovazione tecnologica la tendenza a un uso sempre più capillare e potente della conoscenza nella vita sociale e organizzativa in cui il grado di libertà degli individui dovrebbe essere maggiore.

L'operazione meritevole di riflessione che ci si può accingere a realizzare è, dunque, quella di riproporre in forma nuova la memoria dei documenti storici delle professioni sanitarie che ne rappresentino l'essenza stessa dell'esistenza. Ma di quali professioni? Di professioni ricostruibili su base documentale che si riproduce per immagini, per informazioni e per esasperate operazioni logiche. Seguendo questo ragionamento, il concetto di narrazione storica si arricchisce di valenze del tutto nuove: è l'archivio delle tracce dell'immagine fisica dei documenti elaborate multimedialmente.

Prende, dunque, corpo l'esigenza di interrogarsi su quali reali bisogni ipotizzare le scelte future e quali abitudini o quali comportamenti occorre conservare affinché si realizzi un aspetto non secondario della continuità, dell'accrescimento e dell'approfondimento sia degli studi che della divulgazione storica fra passato e futuro.

Tuttavia, in siffatti processi il rischio che si corre in eventuale ambito non professionale è di generare "artefatti", ovvero che, nel lodevole intento di tutelare il destino della "memoria" di un documento e contemporaneamente prolungare il "tempo" della sua vita e moltiplicare le opportunità di fruizione, si elaborino tracce del documento stesso che, di fatto, generano una percezione erronea di ciò che si suppone essere la condizione reale.

In ogni caso, non va ignorata l'opportunità di evitare i fasti di uno sviluppo telematico dello studio e della diffusione della storia dell'Arte Sanitaria per riflettere maggiormente sulle ipotetiche contraddizioni che in esso si potrebbero configurare.

(4) Nicholas Negroponte, Media Lab. MIT di Boston, U.S.A., 1993.



Internet, infatti, può essere espressione di socializzazione in un vicinato digitale dove lo spazio fisico è irrilevante ma anche espressione di solitudine in cui l'uomo in una sorta di nomadismo psichico perde il bene prezioso di saper fare fisicamente esperienze.

Emerge, inoltre, che la telecomunicazione, istantanea ed invisibile nel suo tempo e nel suo percorso di trasmissione, destabilizza profondamente il quadro delle referenze abituali nella comunicazione interpersonale tradizionalmente legata alla fisicità, alla durata dello spostamento ed all'incontro. Con l'immagine dei documenti sullo schermo e con le realizzazioni multimediali e virtuali si istituisce una nuova definizione e distribuzione delle risorse interazionali: lo schermo trasforma e rimodella la situazione d'interazione attraverso la scelta dei piani, della profondità di campo e attraverso la scelta dell'inquadratura.

Però è ormai evidente la percezione del p.c. come moltiplicatore delle capacità individuali, come avvio di un'avventura fuori dalla passività quotidiana e dalla serialità tipica della società industriale matura in cui, tra l'altro, si discute della velocità come valore fondante dei nostri tempi che espelle la lentezza come un disvalore⁽⁵⁾ e, nel contempo, si pone il problema della gestione del "tempo liberato" dall'attività lavorativa nella vita delle persone. Una rivoluzione nella gestione del tempo e non solo: interattività e libertà di scelta sono forse il risvolto che assume nella comunicazione il desiderio di personalizzazione e di individuazione dalla massa sociale (io scelgo, quindi sono).

*L'introduzione di nuove tecnologie, nei processi, nei prodotti e nei servizi dà luogo, ancora, al modificarsi anche delle **interazioni spaziali** che tendono ad evolvere verso nuove forme di organizzazione sempre più complesse: oltre a cambiare, infatti, i tradizionali fattori di localizzazione dei beni culturali e dei servizi, soprattutto il legame stretto che intercorre fra territorio e telecomunicazioni si configura come ipotesi di lavoro di notevole rilievo sulla quale impegnarsi per la realizzazione di un progetto di "cablaggio" di rete o, in subordine, di un iniziale nodo sinaptico di web-link.*

Questa è un'idea nata dalla convinzione che, attraverso un uso corretto dell'innovazione tecnologica, si può ottenere il ridisegno formale e la semplificazione dei problemi relativi all'organizzazione ed alla gestione allocativa territoriale dei beni culturali storico-sanitari ed alla relativa promozione e diffusione.

La risorsa dei beni culturali di arte sanitaria, infatti, soprattutto in conseguenza della sua localizzazione prevalentemente casuale e del fenomeno dello spontaneismo dei cultori, al di là del



rilevante e benemerito ruolo dell'Accademia di Storia dell'arte Sanitaria in Roma, si presenta con una serie di nuclei e poli espositivi e/o museali, spesso di piccolissime dimensioni che, non interrelati in un corpus sistemico, non di rado hanno un deficitario rapporto infrastrutturale rispetto ad una "domanda", anche solo di nicchia, che non è in grado di sollecitare e cui non è in grado di rispondere adeguatamente.

Emerge allora, sulla base di quanto esposto, l'esigenza di tentare di organizzare un nuovo quadro di riferimento sovraterritoriale di rapporti funzionali di sistema fra i vari nuclei e poli distribuiti sul territorio con l'obiettivo di recuperarne e valorizzarne le risorse presenti: impianti, strutture, tradizioni e potenziale storico, espositivo, evocativo.

L'adozione delle tecnologie telematiche e informatiche dovrebbe consentire il passaggio dell'accettazione episodica, fatalistica e difficoltosa della "domanda" di Storia e beni culturali di arte sanitaria ad una fase di regolazione, incremento e semplificazione della stessa.

Occorre valutare l'impatto spaziale procurato dall'inserimento di una nuova rete di telecomunicazioni nel disegno di piano. Lo sviluppo della telematica offre l'opportunità di liberare le attività e gli stessi rapporti umani dai vincoli della prossimità spaziale e rappresenta un fattore funzionale al decentramento.

Quando la comunicazione avviene a distanza, attraverso un terzo elemento che media e supporta la relazione, si ha l'illusione del superamento della barriera senza che questo sia concretizzato nella pratica; si ha nell'immaginario la sensazione di essere in uno spazio diverso da quello nel quale si è realmente.

L'applicazione di questo concetto allo spazio del bene culturale, nel quale ogni uomo trova la propria identità collettiva e nel quale riscontra la propria memoria storica, porta alla formulazione di un'ipotesi di neutralità locativa dei beni culturali sanitari: si può vivere nella periferia con l'illusione di vivere là dove è il bene culturale stesso. Questo è reso possibile dal poter afferire agli stessi servizi negli stessi tempi e dal partecipare alla medesima vita sociale mediante la "trasmissione" di un mondo di immagini.

Tra gli elementi fondamentali che possono favorire questo tipo di orientamento sicuramente hanno un ruolo significativo i costi di installazione della centrale telematica distributiva e le caratteristiche tecnologiche della stessa nel caso in cui la si configuri come una realizzazione su scala sovralocale.

*Le telecomunicazioni, ancora, modificano le **relazioni sociali** se non altro proprio in quanto eliminano la barriera distanza; così come ipotizzato nel "Villaggio Universale" di Mac-Luhan, la comunicazione è diventata immediata in ogni punto del mondo.*



Le telecomunicazioni, qualunque sia la tecnica usata (telematica, radio o CB), sembrano non trasformare la spazialità delle relazioni; esse si strutturano intorno alle relazioni sociali in rapporto strettamente interattivo, inserendosi all'interno di uno spazio sociale già prefigurato.

L'utenza si aggrega intorno al media ma non struttura una nuova forma di socializzazione, essa rappresenta una serie di individui che si rapporta in modo univoco al "mezzo".

Le telecomunicazioni assumono in questo senso il ruolo di supporto all'immaginario sociale; esse mimano una comunicazione che non è reale incarnando il simulacro necessario alla crisi della civiltà urbana, ed, ancora, rispondono in maniera funzionale al bisogno di relazione sociale.

Questo tipo di comunicazione promuove un'identità collettiva ma non lo sviluppo delle relazioni sociali; il processo che si crea è un processo di identificazione collettiva analogo al processo di identificazione freudiana di un gruppo intorno al "terzo simbolico".

L'adesione al "tramite" è tanto più sentita quando il dispositivo risponde ad esigenze di rivendicazione sociale.

La co-identificazione può essere ottenuta attraverso la telematica associativa che fa partecipare l'utenza alla formazione di banche-dati o di pagine. Un'altra forma di co-identificazione si può ottenere creando un'emittente che serve soggetti o comunità diversi per caratteri morfologici e culturali in cui i fruitori si riconoscono come appartenenti ad un'unica realtà.

I mezzi di comunicazione producono una rappresentazione coesiva dello spazio sociale, rafforzando il ruolo dei mezzi diffusivi locali tradizionali e in tal modo si riesce a gestire una comunità differenziata (periferia e centro) in una strategia di ricomposizione dei gruppi sociali creando l'illusione a tutti di vivere in un medesimo luogo comune e centrale. Non vi è, infatti, alcun bisogno di essere fisicamente presenti su un dato territorio per controllarlo direttamente, dal momento che se ne può influenzare potentemente la cultura e il modo di vita, le abitudini economiche e gli atteggiamenti intellettuali, semplicemente irradiandovi programmi e notizie.

L'ingresso dell'elettronica e dei media nel mondo, dunque, con la loro caratteristica capacità di abolire la "frizione dello spazio", elaborando e trasmettendo in tempo reale dati e programmi su scala planetaria, colpisce al cuore quella che Badie chiama la "pesanteur territoriale" (la pesantezza territoriale). Ma una delle chiavi di volta di tale trasformazione è la disponibilità di informatica amichevole, ovvero: software ultracomplexi ma di facilissimo uso (grazie alla potenza dei nuovi chip e il loro basso costo) nonché servizi di largo interesse pubblico e di immediata presa.



Un'opzione di rilievo che si profila all'attenzione degli operatori specialisti è l'azione in un futuro prossimo su tutto lo spettro delle opportunità considerate per ampliare i modi di studio e diffusione della Storia dell'Arte Sanitaria innescando un processo virtuoso multifattoriale in cui la creatività potrebbe avere un ruolo centrale.

In una evoluzione magmatica degli eventi attuali, del resto, ogni componente strutturale della società dovrà esser sempre più capace di saldare il dominio del presente con l'appropriazione del futuro, concependo ed attuando con grande attenzione una strategia duale che consenta la distinzione fra pianificazione dell'azione, o pianificazione operativa, a breve termine, e pianificazione per il cambiamento strategico, o a lungo termine, senza privilegiare eccessivamente il presente né lasciandosi troppo distrarre dal futuro.

(5) In relazione a tale considerazione è il caso di fare solo un accenno al passaggio che le nuove tecnologie possono consentire: dallo spazio-tempo definibile antico il cui spazio è estensivo e caratterizzato da una lunga durata che prende il sopravvento sulla corta durata, al tempo intensivo delle macchine, in una immagine del tempo che è una immagine di velocità in cui le nuove tecnologie consentono di scoprire le piccole affinità, l'equivalente, andando a cavallo del tempo e in uno spazio propriamente virtuale e veloce, ovvero la "trogosfera", in cui tempo e spazio non sono più dell'uomo ma delle macchine stesse e sono manipolabili, ed in cui è possibile giungere a riconoscere addirittura che la velocità non sia più un mezzo ma un luogo.

Bibliografia essenziale

R. VACCA - Un computer per amico - 2000 giorni al 2000 N.4/94; E. DE PASCALE - Stet, la sfida parte dalla cablatura - Sole 24 Ore 30/6/95; C. SOTTOCORONA - Il futuro vi attende in autostrada - Panorama 23/7/94; N. NEGROPONTE - Essere digitali - Sperling e Kupfer 1985; P. FOGLIANI - Venite con me nel futuro: è meraviglioso - CLASS sett. 94; B. GATES - Programmatevi, se potete - Panorama 28.4.95; C. DE BENEDETTI - Una via europea verso la società dell'informazione - Sole 28.7.95; E. PIOL - Una città digitale che si apre a tutti - Sole 01.09.95; G. RICHERI - La circolazione telematica dei dati - L'Universo telematico 1983; G. BRACCHI - Collegamenti telematici e autostrade del futuro - Il Giornale, aprile 1986; L. SARATI - L'integrazione telematica - Quaderni Italtel N.77 - NOV.84; R. DE FUSCO - Telehabitat - "Rinascita" N.28, Luglio 1986; G. BEGUINOT - Le attività di ricerca per la città cablata - Giannini 1986; C. N. R. - IPIGET NAPOLI - La città cablata - Giannini 1987; S. DRAGHI - Il Giardino dell'informatica - Laterza 1985; G. ZARONE - Città cablata. Etica e metamorfosi dell'esistenza - Campo N.24, MAR.86; C. MANNI - Tecnologie telematiche per una nuova didattica - The Chemist, NOV.94; J. GOTTMANN - Office work and evolution of cities - Ekistics 274, 1979; M. LACOSTE - J. MOUCHON - P. PERIN - La videoconférence aux limites d'une analyse conversationnelle - N.13 RESEAUX, 1985; K. TURKE - Urban and regional impacts of the new information and communication technologies - Ekistics 302, 1983; G. LIZZA - L'organizzazione telematica della città - Marsilio 1984; W. GIBSON - M. L. OVERDRIVE - Il ciberspazio esiste - FIAT, Progetto Comunicazione 5.94; F. COLOMBO - Come cambia il lavoro - Panorama 07.06.92