

Web World

LE OPPORTUNITÀ DELLA FONDAZIONE ONLUS

Make in Italy libera il tuo talento

Se l'infinita burocrazia nazionale unita ad una crisi senza uscita riesce da una parte ad abbattere quotidianamente i sogni imprenditoriali dei cittadini, riesce dall'altra a fare qualcosa di sorprendente: incrementare la loro cooperazione e creatività all'interno del mondo digitale.

Il 14 febbraio è stato il terzo compleanno del primo FabLab italiano, originalissimo spazio digitale e fisico dove vengono condivisi strumenti per la produzione di oggetti ed idee, ed è nato anche "Make in Italy" (www.makeinitaly.org), fondazione onlus che ha il fine di sostenere ed estendere la strada già intrapresa dai FabLab nel territorio nazionale. Un fine nobile dunque: favorire i sogni e i bisogni degli innovatori migliori, puntando sulla manifattura e creatività che negli anni ha reso l'Italia paese d'eccellenza. L'associazione si offre come un luogo di ricerca e di coordinamento per tutte le iniziative di "fabbricazione personale" e mette a disposizione degli utenti conoscenze, contatti e consigli attraverso la rete.

È un'iniziativa promossa da nomi già illustri nel panorama digitale e non solo: Massimo Banzi, co-creatore di "Arduino", la scheda elettronica open-source che permette di realizzare in maniera rapida dispositivi elettronici che ci facilitano la vita; Carlo De Benedetti celebre industriale ed editore; Riccardo Luna, giornalista e direttore della nota rivista on line "Che Futuro!". Tre figure professionali distinte ma raffiguranti integralmente da un concetto che spopola sul web, i "Makers", realizzatori.

In tutto il mondo, spinti dalla convinzione che il futuro stia nelle nostre mani e in ciò che siamo in grado di costruirci effettivamente da soli, i cosiddetti Makers stanno mettendo in moto una vera e propria rivoluzione industriale, soprannominata da alcuni la "terza rivoluzione industriale". E a partire dal Massachusetts Institute of Technology l'idea del Fabrication Laboratory (Laboratorio di Fabbricazione) è arrivata anche in Sardegna, nel Parco scientifico e tecnologico di Pula, inaugurato proprio qualche settimana fa. Qui viene offerta agli utenti una vasta dotazione tecnica di macchinari e attrezzature per la prototipazione e au-

FABLAB

La finalità è favorire i sogni e i bisogni dei migliori innovatori italiani

toproduzione di idee. Per capire come opererà Make in Italy e che tipo di servizi verranno offerti, utili le parole di Riccardo Luna: «Aiutare chi non ha mezzi per esprimere il proprio talento, sostenere i sogni e i bisogni degli innovatori migliori, e soprattutto lavorare sulle competenze digitali degli italiani, dai bambini agli anziani, perché solo così, solo con un grande investimento sulla formazione potremo davvero avere un futuro. Cercheremo insomma soprattutto di essere utili a chi vuole aprire un FabLab, a chi vuole farlo crescere trovando un modello di business, utili a chi vuole diventare maker e non sa come si fa, e utili a chi ne cerca uno per affidargli un progetto. Per le co-

se dette fin qui appare evidente perché la Fondazione l'abbiamo chiamata Make in Italy, perché vogliamo contribuire alla crescita di un nuovo made in Italy». Il successo del progetto sarà ovviamente connesso alla capacità di unione dei suoi innovatori e delle sue menti ed attraverso essa si tenterà di segnare il futuro. L'inaugurazione ufficiale è avvenuta a Torino proprio il giorno di San Valentino. Volendo essere romantici si potrebbe dire che, nel bene e nel male, questo è un segno di come i makers italiani siano ancora innamorati di questo strambo ma pur magnifico paese.

Caterina Latte
RIPRODUZIONE RISERVATA

CEBIT

Anche una start up sarda ad Hannover



Dal sistema di domotica Armadillo alla raccomandata elettronica di Tnotice: sono alcuni dei progetti italiani in vetrina al CeBIT, fiera internazionale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (Ict) in corso ad Hannover fino a venerdì. Quella 2014 è l'edizione più giovane di sempre con oltre 300 start up arrivate da tutta Europa. L'Italia non sfugge e porta la sua ventata d'aria fresca con tante giovani imprese fra le circa 60 aziende pre-

senti alla kermesse. I progetti col tricolore spaziano dalla logistica all'educazione. In primis c'è l'Internet delle cose, ovvero l'interconnessione di diversi oggetti. Come la piattaforma messa a punto da Paraimpu, start up sarda, che consente di controllare con un tweet l'illuminazione al T-Hotel di Cagliari. Presente anche Tnotice che dal 6 marzo è diventata operatore postale europeo per la raccomandata elettronica, un sistema che va oltre la Pec.

Q-WARRIOR. Un elmetto con visore integrato che elabora informazioni in tempo reale Soldati come Robocop con gli occhiali stile Google glass

Alcuni siti li chiamano già "glassoldiers". Sono i militari del futuro, quelli che usando le nuove tecnologie come la visione a realtà aumentata implementata da Google nei suoi occhiali, potranno elaborare informazioni in tempo reale, avere la piantina 3D di un edificio, interfacciarsi con un drone.

Non siamo nel film Robocop o Iron Man, ma nel prossimo futuro, a giudicare dai Q-Warrior, un equipaggiamento militare che sta sviluppando la Bae Systems: partendo dall'idea alla base dei Google Glass attribuisce ai soldati superpoteri sul campo, sperando che ci siano sempre meno occasioni nel mondo per usarli.

Q-Warrior è una specie di elmetto con un visore integrato,

che sfrutta uno schermo laterale (proprio come i Glass): può visualizzare la planimetria di un edificio in 3D, elaborare notizie in tempo reale su cosa accade in una determinata zona anche al di là di una montagna, sintonizzarsi con un drone per vedere un video girato in volo. L'equipaggiamento è al momento sperimentale - ma sembra che le trattative tra esercito Usa e l'azienda britannica sarebbero già aperte - e va a sviluppare le potenzialità tecnologiche in ambito militare che già si avvale di satelliti super-potenti, computer a prova delle situazioni più estreme e sensori che tracciano

informazioni.

Quello che colpisce in Q-Warrior è l'ispirazione al concetto di portabilità che Google ha usato nei Glass - nel frattempo Big G sta anche puntando su orologi e giacche smart - diventati uno strumento professionale per i chirurghi o per le compagnie aeree. Ma anche l'intreccio sempre più forte tra tecnologia e robotica per scopi militari.

La stessa Google, ad esempio, ha comprato Boston Dynamics, una società specializzata in robot militari che ha sviluppato Atlas, un prototipo di cyborg umanoide da 150 kg alto 1 me-

tro e 88, dotato di braccia, gambe e una testa con all'interno una sofisticata combinazione di sensori che può essere usato in operazioni di emergenza e di recupero, come nel caso dell'incidente nucleare a Fukushima.

Il personaggio di Marvel è stato per altro evocato, per scherzo, qualche settimana fa da Barack Obama. «Stiamo costruendo Iron Man», ha detto. E in realtà nello scherzo po' di verità c'è perché Darpa sta lavorando per realizzare un esoscheletro che riduce l'affaticamento e protegge alcune parti del corpo dei soldati, insomma proprio una specie di armatura alla Iron Man da potenziare con nuove tecnologie.

RIPRODUZIONE RISERVATA

I gesti e la psicologia Il corpo diventa neo-cyborg nei nativi digitali

Quasi quattro bambini su cinque negli Usa possiedono un iPod o un altro lettore musicale, e il 60% dei dodicenni ha un cellulare personale: dati che rivelano ormai non solo quanto siano diffusi questi apparecchi nell'infanzia, ma anche che ormai sono un prolungamento del loro corpo, un oggetto indossabile che inaugura il corpo "neo-cyborg" dei giovani nativi digitali. Dati a cui sono ormai vicini anche Europa e Italia, visto che secondo i recenti dati della ricerca Net Children Go Mobile, finanziato dal Safer Internet Programme della Commissione Europea, il 53% dei ragazzi europei tra i 9 e i 16 anni possiede uno smartphone e il 48% lo usa ogni giorno per andare online.

A rilevarlo è Daniele Biondo, psicoanalista della Società psicoanalitica italiana (Spi), in un suo studio sui nativi digitali. «Il dispositivo palmare, che non è più il semplice cellulare - spiega - ma una piattaforma complessa per chattare ed essere perennemente collegati alla rete, ascoltare e scaricare musica, giochi, applicazioni, messaggiare, raramente per telefonare visto che costa troppo, rappresenta

ormai una protesi naturale degli adolescenti e dei bambini». In questo modo si allarga la «dimensione pubblica del sé - continua Biondo -, c'è un'inflazione del pubblico sul privato, la perdita della dimensione privata del sé con la pubblicizzazione del tempo privato». Ecco perché quando si toglie a un bambino o un adolescente uno di questi strumenti la reazione è molto forte.

«A parte alcuni casi di suicidio - rileva - che sono gli eventi peggiori, molti adolescenti provano una rabbia enorme verso i genitori, perché quando gli viene tolto lo smartphone o il tablet lo sentono come un attacco alla propria persona e alla propria crescita, che li lascia senza via di fuga. È come se gli si chiedesse di camminare senza una gamba, proprio perché l'apparecchio è una parte di sé, che lo tiene collegato al gruppo, fuori dalla famiglia».

I genitori non devono criminalizzare, secondo lo psicoanalista, né il gruppo né internet e la tecnologia. «Se sono analfabeti digitali - conclude - devono farsi iniziare dal figlio e non vivere questo passaggio come una perdita di ruolo. E anche se analfabeti, non devono rinunciare al loro ruolo regolatorio e da mediatore tecnologico, lasciando così soli i ragazzi, che non vogliono essere abbandonati».

RIPRODUZIONE RISERVATA



Bimbo col tablet



Il Q-Warrior presto in dotazione ai soldati Usa