



IMMAGINATE
DI NON VEDERE
NÉ DI UDIRE.

LA REALTÀ
VI SCORRE
SULLA PELLE.

Questo è l'inizio dell'articolo della prossima pagina. Racconta, questo pezzo, di un'idea, anzi di un prototipo, o meglio, di una nuova voglia di fare: del gusto -antico e attuale- di veder nascere qualcosa dalle proprie mani, di passare dall'idea al manufatto. Li chiamano maker. E forse sarà il nome nuovo degli artigiani. Ma l'articolo che leggerete applica questa "voglia di fare" alle periferie della nostra realtà, quelle dove l'onnipotenza con cui continuiamo a pensarci s'infrange sul dolore e sul limite.

E così quello che accade nei margini (ricorre questa parola, almeno un'altra volta, nel giornale) svela ciò che rischiamo di diventare tutti: incapaci di udire, di sentire, e la realtà ci scivola via, sulla pelle. Tanto è vero che abbiamo bisogno della tecnologia per vedere, ascoltare, gustare.

Ciò che ci passa accanto -volti, storie, felicità- rischia di essere invisibile. O sottostimato.

Il guanto tecnologico, che un gruppo di smanettoni ha inventato per chi non vede e non sente, è metafora di quello che vorrem-

mo fare con questo giornale (sempre un po' cantiere, sempre un po' sperimentale, come abbiamo spiegato nel numero 45). Un giornale che è l'invito a toccare, a prendere parte, a sentire. Non solo a leggere. Ed è anche la nostra promessa: quello che raccontiamo lo tocchiamo con mano, lo andiamo a vedere. Oppure, ed è il caso del documentario su Bunker Roy, lo ospitiamo.

Alfabeti che anche noi stiamo imparando ad usare.

Se.sentite.che.vi.riguarda.continueate.per.favore.a.cercarci.

Smanettoni con l'anima dentro

**L'invenzione di sei giovani baresi:
un guanto che permette ai
sordociechi di usare lo smartphone.**

Immaginate di non vedere né sentire niente. Il mondo vi passa solo sulla pelle. Le mani sono i vostri occhi e le vostre orecchie. Non avete contatti con internet, né con gli smartphone, due mezzi che hanno rivoluzionato il modo di comunicare. Non per voi. Sei ragazzi di Bari si sono inventati un guanto per includervi in questa rivoluzione. È un guanto che aiuta a leggere e a scrivere: si chiama DB Glove. Traduce le lettere dei messaggi in piccole vibrazioni. Trasforma la mano sinistra in una tastiera: i polpastrelli toccati e pizzicati diventano lettere sullo smartphone. Il tutto a un costo di 350 euro.

DB Gloves è prodotto da un gruppo di "smanettoni" che nel 2009 ha fondato un'associazione che fa innovazione in ambito sanitario e socio assistenziale: Qiris. "Non profit, perché per noi la ricerca è volontariato", spiega Nicholas Caporosso, informatico. Per autosostenersi e produrre le idee migliori, Qiris ha creato anche una srl: i creativi che vogliono rendere la loro intuizione un prodotto da vendere passano da qui. Competenze e macchinari per sperimentare "incubano" l'idea fino a far nascere un prodotto.



**MASSIMO BANZI
CAPOSTIPITE DEI MAKER**

Sbagliando s'impura. Provateci

È tra gli ideatori di Arduino, una scheda elettronica programmabile che può "animare" qualunque oggetto. Massimo Banzi è un'autorità tra i maker.

Che rapporto c'è tra maker e mondo del lavoro?

Il passaggio dall'hobby alla startup sembra essere nella logica delle cose per i maker. Gli spazi di confronto che stanno nascendo creano dialogo e relazioni per imparare e per condividere il valore delle proprie azioni e idee. L'economia, il rapporto con gli oggetti, la condivisione, la creatività, sono elementi in trasformazione. Stiamo andando verso un mondo in cui continueranno a esserci i colossi industriali ma accanto nasceranno migliaia di piccole aziende con prodotti di nicchia.

C'è un movimento di hobbisti, partito dagli Stati Uniti, che pensa all'uomo del futuro come homo faber piuttosto che sapiens. È un movimento che ispira anche i nostri innovatori. Chi si riconosce nella filosofia del montare e dello smontare, del costruire da solo e dello sperimentare, si definisce "maker", creatore. Questo vento da un paio d'anni soffia anche sull'Italia. Alla vena creativa, gli artigiani 2.0 ne hanno aggiunta una social: invece che chiudersi a inventare in un garage, si ritrovano insieme a persone che vengono dagli ambiti più disparati: dal design alla filosofia. Nei FabLab (Fabrication Laboratories, laboratori di fabbricazione), non mancano mai tre macchinari: le stampanti 3D (capaci di creare componenti di plastica, legno o cartone con cui costruire oggetti), i plotter (periferiche specializzate nella stampa di grande formato) e le frese (utensili per la lavorazione di metalli e legnami). Tecnologie che permettono di assemblare prototipi senza essere milionari. Una magia.



Come si tiene l'entusiasmo dei maker con le start up che chiudono?

Io sono un grande fan del 'fallimento'. È indispensabile provarci, senza tentativi non si va da nessuna parte. Il maker per me è un inventore in grado di interpretare la realtà prima degli altri, deve provarci. Diceva Henry Ford: "Se avessi chiesto ai miei clienti cosa volevano, mi avrebbero risposto: un cavallo più veloce". Ha inventato l'automobile.

START UP

Quattro regole per partire

L'entusiasmo è una merce rara, ma va maneggiato con attenzione: è un attimo trasformarlo in illusione. Saranno le start up ad alleviare i mali della disoccupazione italiana? Saranno i FabLab le palestre per gli artigiani del futuro? Difficile rispondere.

I numeri di Startup Italia 2013 danno qualche indicazione: otto start up su dieci hanno chiuso i battenti dopo tre-cinque anni di attività.

Motivo? "Aprono senza analisi di mercato. Così le imprese non resistono".

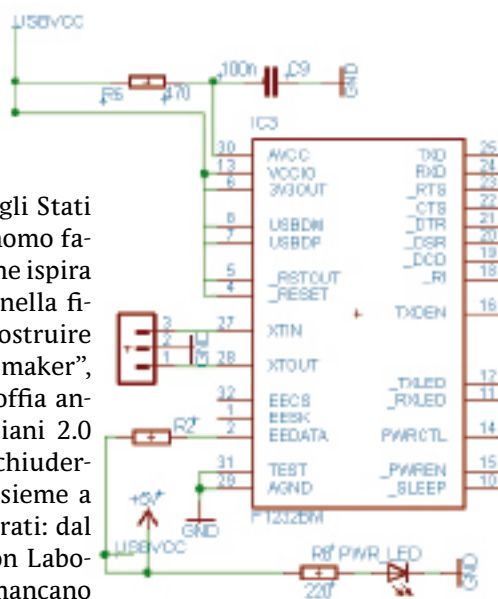
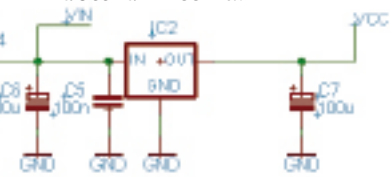
Andrea Dusi raccoglie nel blog startupover.it le storie senza lieto fine delle start up. Il sito è un manuale di cosa non fare se si vuole avere successo.

Primo: non prendere il largo, se la propria nave non regge l'urto.

Secondo: non avventurarsi mai in solitaria. Terzo: non far finta che l'Italia sia la Silicon Valley. Il digitale non è il settore trainante del nostro Paese. "Il movimento dei maker porta

innovazione credibile per l'Italia. I nostri campioni che hanno bisogno di ricerca non producono software ma artigianato", ragiona Francesco Inguscio, consulente aziendale.

In un Paese affamato di lavoro come l'Italia, il movimento dei maker si muove sul crinale tra la sua vocazione hobbistica e la possibilità di creare posti di lavoro e ricchezza. La scommessa è trovare un equilibrio tra entusiasmo e consapevolezza. Perché c'è una quarta regola, forse la più importante: non avere paura di fallire.



TERRE DI MEZZO
STREET
MAGAZINE

Direttore responsabile: Miriam Giovannana.
Chi ha collaborato a questo numero:
Dario Paladini, Lorenzo Bagnoli, Antonella Carnicelli, Carola Fumagalli.
Direzione e redazione: Cart'armata Edizioni srl,
Via Calatafimi 10, 20122 Milano.
Tel. 02 - 89.41.58.39, fax 02 - 87.36.56.03

Stampa: grafiche Speed 2000, Peschiera Borromeo (MI) Registrazione presso il Tribunale di Milano n. 566 del 22 ottobre 1994.

Poste Italiane spa. Spedizione in abbonamento postale D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art.1 comma 1, DCB Milano Roserio.