



Eventi Dal 14 al 16 ottobre a Roma, per la quarta volta, l'edizione europea dell'americana Maker Faire, dedicata alla produzione con le stampanti 3D

# Digitale L'artigianato è il vero asso nella manica

Per l'economista Stefano Micelli nel nostro Paese possibilità uniche per coniugare la tecnologia e le tradizioni

DI EDOARDO SEGANTINI

Secondo Stefano Micelli, il futuro è l'artigiano digitale. Questo è anche il titolo del suo primo libro, pubblicato da Marsilio, e il tema del secondo, uscito quest'anno da Franco Angeli, intitolato «Fare è innovare». Il concetto è che la capacità innovativa dell'Italia è molto più vasta, profonda e potente di quanto non dicano le statistiche. E si basa sull'attitudine a fondere la tecnologia digitale con le abilità artigianali, combinazione che produce una capacità unica di creare prodotti e soluzioni su misura.

La sua lettura del fenomeno Industria 4.0, cioè l'ingresso dell'high tech nelle fabbriche, deriva da questa impostazione. «Con Industria 4.0 - precisa - s'inten-

dell'agenzia Agi), con la collaborazione di Alessandro Ranellucci, a organizzare dal 14 al 16 ottobre a Roma, per la quarta volta, l'edizione europea dell'americana Maker Faire, dedicata proprio ai makers, i giovani che producono oggetti con le stampanti 3D. Una manifestazione promossa dalla Camera di Commercio di Roma e dal suo presidente Lorenzo Tagliavanti, che si avvale del contributo di esperti come lo stesso Micelli, Luca di Pietro (Innovazione digitale all'Università di Padova), Fabio D'Agnano (Master in architettura digitale alla Iuav), oltre ad alcuni responsabili di area: Paolo Mirabelli per i droni, Sara Roversi per il food, Chiara Russo per l'area dedicata ai bambini.



## La domanda

Ma se la forza dell'industria italiana risiede nell'artigianato, nel binomio creatività-tecnologia e nell'offerta su misura (che spesso ci fa vincere le gare contro le aziende tedesche), qual è la politica industriale più adeguata? Secondo Micelli, il ministro dello Sviluppo economico Carlo Calenda «si sta muovendo bene, soprattutto in due direzioni: spingere le aziende a sperimentare e favorire un confronto più serrato fra imprese e mondo del lavoro». Certo non sfugge a nessuno che l'Italia potrebbe fare di più, ad esempio sfruttando meglio la correlazione tra design e tecnologia. Siamo un popolo di designer ma l'iPhone e l'iPad non li abbiamo disegnati noi. Concorda

Micelli: «Dobbiamo fare un salto di qualità dalla progettazione degli oggetti (ad esempio nella moda e nell'arredo, in cui l'Italia eccelle) alla progettazione delle cose intelligenti, per entrare nell'Internet of Things dalla porta principale». Il punto di vista dello studioso veneziano a qualcuno potrà apparire un po' troppo ottimistico, e forse lo è, ma in realtà coglie bene un punto: il saper fare trasmesso nei secoli, la cultura materiale che va dalla migliore mecatronica alla mi-

gior gioielleria. Spesso Micelli ha polemizzato con chi pensa che economia della conoscenza voglia dire soltanto brevetti e pubblicazioni.

Conferma: «Economia della conoscenza, per me, è anche la cultura industriale del vino o la capacità di un'azienda come la Baldi di vendere in tutto il mondo quel mix di antico e ipertecnologico che sono i mosaici, il cesello e la scagliola». In realtà entrambe le analisi sull'industria italiana - quella che mette l'accento sull'industria tradizionale e quella che considera di più gli aspetti legati alla cultura artigianale - hanno le proprie forti ragioni. Forse sarebbe bene che i rispettivi sostenitori si parlassero di più.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**La ricerca di una politica industriale che avvicini i due mondi**

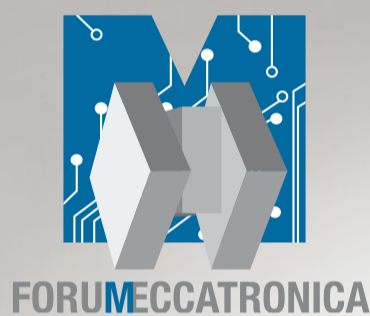


**Innovazione** Stefano Micelli (Ca' Foscari); Riccardo Luna, curatore di Maker Faire

dono tre cose: nuovi processi, nuovi prodotti, nuovi tipi di management. Ma di fatto, per ora, l'evoluzione più concreta è la prima, l'informatizzazione dei processi produttivi. O meglio: l'applicazione del digitale alle grandi quantità, con costi relativamente limitati. Perché Industria 4.0 decolla però occorre, da un lato, che le aziende investano, ma soprattutto che le nuove tecnologie siano messe al servizio di nuovi modelli di business».

## La spiegazione

La grande svolta - sottolinea l'economista di Ca' Foscari, che sull'artigianato digitale ha appena realizzato la mostra New Craft alla Triennale di Milano - è passare da grandi produzioni di oggetti uguali a grandi produzioni di oggetti diversi, ovvero transitare dalla serialità alla varietà. «Uno dei molti casi che considero esemplari - dice Micelli - è quello della vicentina Ares Line, un'azienda specializzata in poltrone per teatri e cinema che ha sviluppato un modello di business tecnologico, organizzativo e artigianale in base al quale si realizzano prodotti su misura ai costi delle produzioni di massa». E in fondo questa è anche la logica che ha guidato Massimo Banzi (co-creatore della piattaforma di programmazione Arduino) e Riccardo Luna (ex Digital Champion, oggi direttore-innovatore



FORUMECCATRONICA



12 OTTOBRE 2016  
MODENA

Forum Guido Monzani

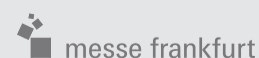
@meccatronica

3ª EDIZIONE

## L'INTEGRAZIONE DELLE TECNOLOGIE, VALORE AGGIUNTO PER UN'INDUSTRIA 4.0

Partecipazione gratuita, registrati e consulta il programma su [www.forumeccatronica.it](http://www.forumeccatronica.it).

Partner:



## In mostra

### Così l'orto diventa interattivo

Tra i molti progetti che verranno presentati alla quarta edizione della Maker Faire di Roma, ne segnaliamo due. Il primo è rivolto a un'utenza cittadina «ecologica» con spazi limitati: Ortuino, un orto interattivo, pensato per avvicinare i bambini alla natura. Il kit è composto da tre parti: la scatola che diventa il vaso in cui coltivare, gli accessori per il giardinaggio e il cuore elettronico costituito da un sistema Arduino (da cui il nome Ortuino) che, tramite sensori, rileva l'umidità del terreno e l'esposizione solare. Arduino è una piattaforma per la programmazione informatica low-cost, creato da un team di scienziati tra cui Massimo Banzi (nella foto), uno degli organizzatori della manifestazione insieme a Riccardo Luna. L'altro progetto è We-Lab, un modo semplice per costruir-



si un piccolo laboratorio di analisi usando smartphone e tablet. L'idea è quella di passare da una visione tradizionale del laboratorio con strumenti costosi a un approccio semplice ma potente, che permette di imparare e di «creare scienza» in modo pratico. Destinato agli studenti di tutti i livelli, è stato progettato da Alessandro Candiani, Alessandro Tonelli, Michele Sozzi, due ingegneri e un biotecnologo.

I due progetti rientrano a pieno titolo nella filosofia e negli obiettivi della Maker Faire, che sono quelli di stimolare la curiosità e il gusto della sperimentazione nel pubblico dei giovani. I quali, non a caso, hanno sempre dimostrato di gradire riempiendo i saloni della manifestazione.

ED. SEG.

© RIPRODUZIONE RISERVATA