

M

MACRO

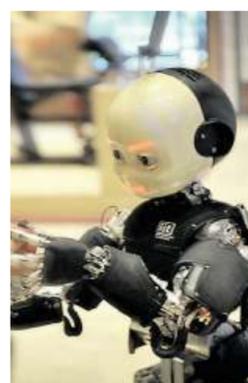
www.ilmessaggero.it
macro@ilmessaggero.it

**L'intervista
Hamilton
un romanzo
sulla rivoluzione
a piazza Tahrir**
Jattarelli a pag. 20



**Teatro
«Tutto si fa
per amore
parola
di Lucia Poli»**
Antonucci a pag. 21

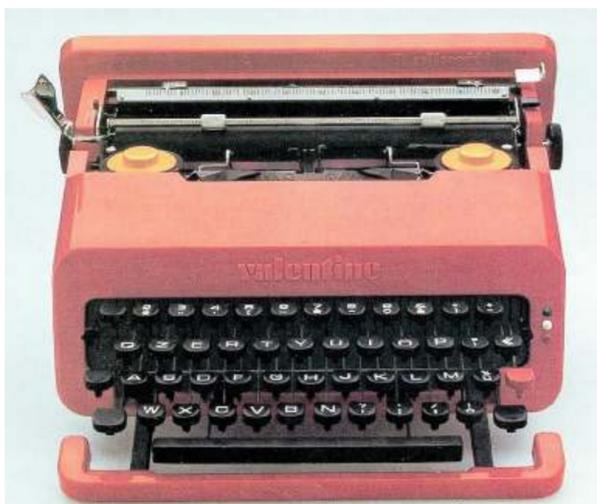
A destra,
un robot
alla rassegna
Maker Faire
A sinistra,
Lucia Poli



**Tecnologia
Maker Faire
così la vita
cambia
con i robot**
Andreì e Di Liegro a pag. 18

**Letteratura Gusto Ambiente Società Cinema Viaggi Architettura Teatro
Arte Moda Tecnologia Musica Scienza Archeologia Televisione Salute**

Urbanista, pittore, viaggiatore, fotografo e scrittore: a dieci anni dalla morte una mostra a Parma celebra il maestro del design con la schedatura e la digitalizzazione delle sue opere. Dagli schizzi infantili alla macchina per scrivere "Valentine" Olivetti



IL SIMBOLO
Accanto, la mitica "Valentine", macchina per scrivere progettata per Olivetti con Perry A. King nel 1969 EDIZIONE LIMITATA
A sinistra, il vaso "Airone" in vetro di Murano



IL VASO
Sopra, "Upupa" del 2003
LA TEMPERA
A sinistra, "Stazione nuova piazza Vittorio" (1934-'39)

Sottsass

Il nomade della creatività

UN ARTISTA

«Sono un architetto, ma per lo più mi occupo di design (del cosiddetto design industriale), il che significa macchine, computer, mobili, oggetti, lampade, ceramiche, vetro, argento, pietra». Per settant'anni della sua lunga vita, Ettore Sottsass è stato designer e architetto, «tutti i miei progetti assomigliano a delle piccole architetture». Ma anche tante altre cose. Un uomo dai molti talenti: urbanista, pittore, viaggiatore, fotografo, scrittore, un maestro dalla straordinaria, ironica, creatività, che continuava a stupire per la sindrome da cui era perennemente segnato, il cui sintomo più prezioso affiorava come «un'infinita, e indefinibile, curiosità per tutto».



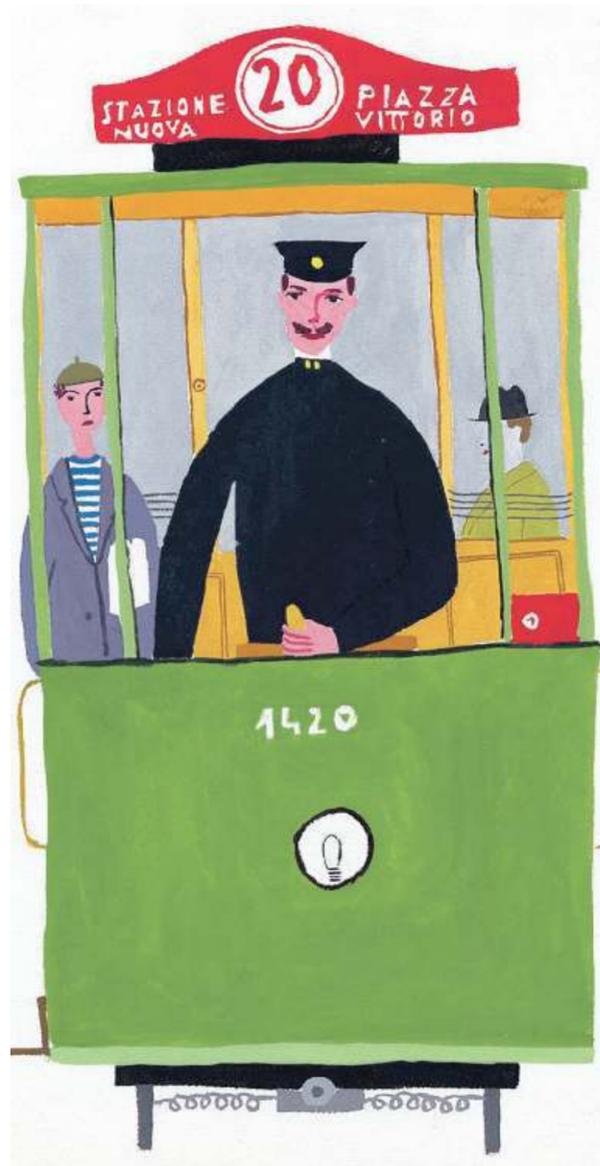
ARCHITETTO
Ettore Sottsass fotografato nel 1999 sulla terrazza dell'Associazione Civita, con splendida vista sul Vittoriano. Il celebre designer, nato a Innsbruck, in Austria, nel 1917, è morto a Milano dieci anni fa, nel 2007

LA DONAZIONE

Come capiterà, senz'altro ai visitatori della grande mostra a lui dedicata *Oltre il design* che si è aperta sabato scorso a Parma presso l'Abbazia di Valsereina, sede del Centro studi e Archivio della comunicazione (Csc) dell'Università di Parma, nel centenario della nascita e nel decennale della morte.

**CON IL SUO STILE
AVVICINÒ LE PERSONE
ALLE MACCHINE
ALLA FAMIGLIA SCRIVEVA:
«NON POSSO VIVERE
SENZA DISEGNARE»**

All'origine c'è la donazione che egli fece di oltre quattordicimila schizzi, bozzetti e disegni al Centro Studi e Archivio della Comunicazione dell'Università di Parma. Che ora ne fa oggetto di un ambizioso progetto espositivo e editoriale, dopo la schedatura e la digitalizzazione dell'intero fondo che si riflette anche in un ricco e documentato cata-



logo, edito da Silvana Editore. Si parte da un disegno infantile di Sottsass, che ricordava spesso quegli anni di beata innocenza influenzati «dalla natura, dagli odori e dai colori della stagione, dal suono dell'acqua, del vento, delle pietre che rotolavano giù dalle Dolomiti», fondamentali «nell'insegnarmi che il mondo può esser letto per prima cosa con i sensi, tutti insieme».

IL LABORATORIO

Si entra in pratica nel laboratorio multimediale di Sottsass che progetta, appunta, immagina, replica, corregge. Sono carte, disegni, immagini che formano uno sterminato continente fisico e mentale- qualcosa come quei «caotici storyboard che rendono le pareti preparatorie di alcuni registi più appassionati del film che ne deriva». C'è un po' di tutto, Sottsass Mobili, lampade e vetri soffiati, telefoni e ceramiche, Golf Club e showroom, e tutto è risolto nella felici-

tà dei colori e soluzioni geniali apparentemente ludiche, raggiunte attraverso il continuo nomadismo intellettuale, fisico anche stilistico di chi li progetta. Si attraversano tutte le esperienze fondamentali del suo lavoro, a cominciare dalla collaborazione con Olivetti dal 1958 quando il mercato dei calcolatori era in piena espansione, ma con oggetti spaventosi, grandi e freddi. Era compito del designer modificare quell'immagine e far avvicinare le persone alle macchine, rendendole meno distanti e più attraenti.

L'ICONA

Nel 1969, con Perry A. King, Sottsass progettò *Valentine*, la macchina da scrivere che diventò una delle icone del design italiano. Anni dopo si confessò: «Ho lavorato per sessant'anni della mia vita e sembra che l'unica cosa che ho fatto sia quella cazzo di macchina da scrivere rossa. E si è rivelato un errore». In una

lettera che Sottsass inviò poco più che ventenne alla famiglia si apprende quanto fosse importante per lui disegnare e quanto gli mancasse farlo in quel particolare momento della propria esistenza «perché non posso vivere senza».

Ecco: il disegno. Sottsass potrebbe fare sue le parole di Tullio Pericoli sul proprio impulso a disegnare: prima della partita «da giocare con la mia mano», c'è la linea che scatta, «io che avanzo in un terreno sconosciuto», un impulso o un'intenzione da non abbandonare e «una piccola avventura verso una meta che ogni volta rinnova la sorpresa degli eventi imprevedibili, degli ostacoli, ma anche delle scoperte».

LA RIFLESSIONE

Il titolo della mostra parmense, *Oltre il design* rimanda a questa pratica così congeniale a Sottsass, che travalica la specificità della sua attività di designer verso una visione più allargata, in cui il disegno ha una centralità assoluta, strumento di progettazione ma prima e, soprattutto, momento di riflessione e di verifica formale. Così per lui «l'unico design possibile che duri, è quello che ha a che fare con l'obsolescenza, un design che le si adatti, magari accelerandola, magari confrontandola, magari ironizzandola, magari andando d'accordo. L'unico design che non dura è quello che in una società che programma l'obsolescenza, cerca invece il metafisico, cerca l'assoluto, l'eternità». In questo modo, non è solo il prodotto geniale dell'Italia, della sua industria a conduzione familiare, ma «è il racconto di storie, di sogni, che prendono la forma provvisoria d'oggetti».

Renato Minore

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La quinta edizione del Maker Faire Rome, dal 1° al 3 dicembre, avrà un'intera sezione dedicata alla robotica. Con corsi di programmazione, laboratori e focus su aspetti legali ed etici

Casa o lavoro la vita cambia con i robot

LA FRONTIERA

Ce ne sarà uno in ogni casa, in ogni scuola, in ogni ospedale. Serviranno ad aiutarci nello studio, ad assisterci in un percorso di riabilitazione medica o semplicemente a tenerci compagnia. «Già entro una decina d'anni i robot saranno parte integrante delle nostre vite»: parola di Bruno Siciliano, professore di robotica alla Federico II di Napoli e curatore dell'area Robot alla Maker Faire Rome.

L'AREA

La quinta edizione della più grande fiera dell'innovazione d'Europa, che si terrà dall'1 al 3 dicembre negli spazi della Fiera di Roma, quest'anno avrà infatti un'area interamente dedicata alle meraviglie della robotica. «La differenza rispetto agli altri anni - spiega il professor Siciliano - è che oltre a quella dei maker ci sarà la partecipazione dei laboratori di ricerca»: sono infatti previsti una serie di convegni ma anche di corsi e di dimostrazioni pratiche. Fra queste in particolare il workshop "Easy Peasy Robotics", organizzato dall'Istituto italiano di tecnologia (IIT): il 2 e il 3 dicembre, dalle 10 alle 18.30: registrandosi al sito www.makerfairerome.eu/it/icub-easy-peasy-by-iiit, si potrà imparare a programmare il codice che comanda la testa di iCub, l'androide spesso utilizzato per fini didattici e già presente gli scorsi anni fra gli stand

**BRUNO SICILIANO,
DOCENTE DI AUTOMATICA
ALLA FEDERICO II DI NAPOLI:
«L'ITALIA È UNA VERA
ECCELLENZA
IN QUESTO CAMPO»**

della fiera. Un'occasione per imparare a parlare un nuovo linguaggio che in un futuro molto prossimo potrà essere parecchio utile alle nuove generazioni.

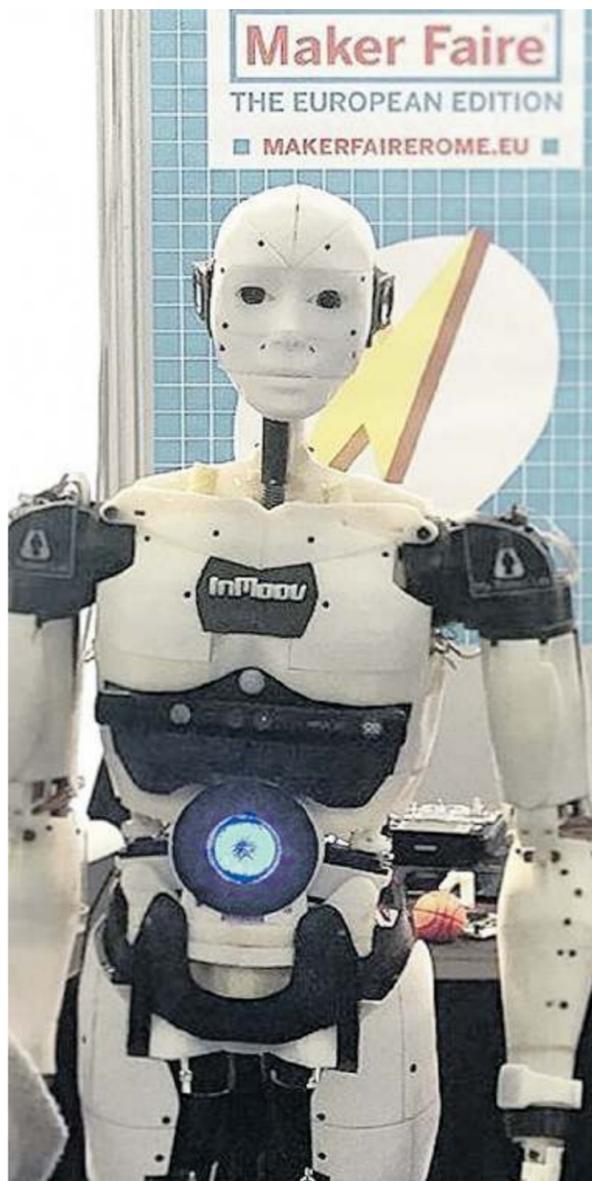
«Pochi sanno quanto l'Italia sia un'eccellenza nel campo della robotica - sottolinea Siciliano - anche se pensando ai robot viene subito in mente in Giappone, i nostri ricercatori sono fra i migliori a livello internazionale».

Alla Maker Faire, organizzata anche quest'anno dall'azienda speciale della Camera di Commercio di Roma InnoCamera e alla quale parteciperanno 13 laboratori di ricerca italiani, fra cui quelli delle università di Pisa, di Bologna, di Napoli, della Sapienza e di Roma 3, se ne parlerà in un convegno il 2 dicembre, alle 14.30, dal titolo *Robots: what's next*, dove si confronteranno studiosi e aziende. «Avremo anche modo di ascoltare al-

cune storie di successo - anticipa Siciliano - come quella di Soft Hand, una mano robotica sviluppata dall'Università di Pisa molto semplice da usare e dedicata ai disabili oppure quella di Aslatech, startup di Bologna che produce dei droni che non sanno solo "vedere", ma anche "toccare" con l'ausilio di piccoli bracci. Proprio l'azione d'altronde è la caratteristica principale dei robot, e questi droni, in grado di sollevare ognuno due chili di peso, possono anche essere utilizzati in sciami per svolgere operazioni complesse».

IL FUTURO

Siciliano però non si nasconde: «I robot hanno degli aspetti controversi. Chi li sviluppa è cosciente del fatto che vengono progettati per il bene, ma al contempo possono essere usati per fare del male. Basti pensare ai droni, oppure agli esoscheletri, strutture indossabili che posso-



ANDROIDI

A fianco, uno dei robot che saranno esposti a Maker Faire, la Fiera europea dell'innovazione

no aiutare l'uomo nella riabilitazione ma anche potenziarlo fino a permettergli di alzare grandi pesi (una di queste è stata progettata dalla startup italiana Iuvo, ndr). Per questo alla Maker Faire parleremo anche degli aspetti etici, legali e sociologici».

Se ci pensiamo, abbiamo già imparato a convivere con delle macchine come gli smartphone e a considerarli quasi un prolungamento naturale delle nostre braccia. «Allo stesso modo faremo con i robot - prevede Siciliano - in Giappone il robot Pepper di Aldebaran Robotics, un piccolo androide domestico dotato di schermo, è già entrato nelle case di migliaia di famiglie».

Ma i robot davvero sono una minaccia per il lavoro dell'uomo? «Assolutamente no - risponde convinto il professore - anzi, in prospettiva porteranno sviluppo nel mondo del lavoro. Le macchine servono solo ad aiutare gli uomini a svolgere i lavori più pesanti in maniera più sicura e corretta, com'è stato per il computer. Oggi i cosiddetti robot cooperativi nelle industrie non hanno più bisogno di essere in una gabbia, perché non rappresentano un pericolo per chi ci lavora accanto. Entrando in una fabbrica automatizzata sembra di essere in un laboratorio di analisi: gli operai sono in camice bianco, tutto è pulito e perfettamente salubre. E a quello che servono i robot e la tecnologia in generale: ad aiutare l'uomo per dargli più tempo per pensare ed esprimere la propria creatività».

Andrea Andrei

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Leonardo da Vinci, ecco la sua "realtà aumentata"

LA MOSTRA

È stato il primo "maker" della storia, e la Maker Faire lo celebra con una mostra. Leonardo da Vinci, il genio rinascimentale è il protagonista di *Leonardo*, un'esposizione (nella foto a fianco) di alcune riproduzioni dei suoi lavori che i visitatori potranno fruire in maniera immersiva, attraverso l'utilizzo della realtà aumentata e della realtà virtuale: «Da una parte ci saranno postazioni con sedute a 360°, in cui attraverso un visore si entrerà nel mondo di Leonardo - racconta Luca Modugno di Modo Comunicazione, ideatori e realizzatori della mostra - Con la realtà aumentata ci sarà un percorso all'interno di alcuni



quadri, grazie a una app il dipinto si animerà in 3D».

Si potrà, quindi, vedere dall'interno il carrarmato progettato dal genio toscano, oppure guardare da vicino l'uomo vitruviano, le macchine o gli espe-

rimenti anatomici. All'interno della mostra le ricostruzioni in 3D ad alta risoluzione, di tutte le macchine ideate da Leonardo, riprese dai disegni dei vari codici che sono giunti fino a noi. «Partendo dagli schemi origina-

li, il team di surfacing artist ha ricreato le geometrie progettate da Leonardo con grande fedeltà - spiega Modugno - Superata la modellazione, i texture artist hanno utilizzato immagini ad altissima definizione in linea con i materiali del tempo. Poi la lavorazione in 3D è stata racchiusa all'interno di un applicativo sfruttando la potenza di Unreal Engine. I nostri lighter hanno ricreato una soluzione illuminotecnica adatta alla Realtà Virtuale mentre si è finalizzato il doppiaggio».

IL FINE

Il concetto alla base della mostra è quello di educare attraverso i concetti della gamification, stimolando la curiosità dei più giovani attraverso quiz: «Possia-

mo chiedere ai ragazzi di acquisire alcune informazioni su ciò che vedono in realtà aumentata - prosegue Modugno - e poi chiedergli nel dettaglio cos'ha visto attraverso delle domande. Chi risponde esattamente può vincere un premio». La mostra *Leonardo* è un esempio di come le mostre potranno essere fruite in futuro, con strumenti e applicativi capaci di fornire informazioni aggiuntive e ricreare gli universi contestuali in cui sono state realizzate le opere, allo scopo di garantire un'esperienza completa ed esaustiva persino ai visitatori più distratti: «Leonardo è stato il primo maker della storia - conclude, scherzando - per noi era il minimo poter presentare qui questa mostra».

Alessandro Di Liegro

UNITI DALLA
PASSIONE,
PER CHI AMA
LO SPORT.



| www.aci.it | infosoci@aci.it | n.verde 803.116 | scarica l'app ACI Space |



Automobile Club d'Italia
CON TE, PER FAR MUOVERE L'ITALIA.