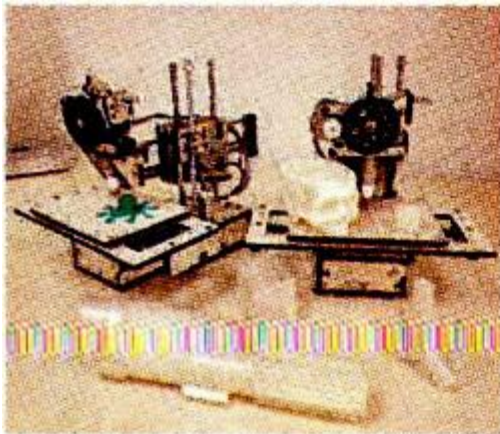


# la Repubblica **ROMA**

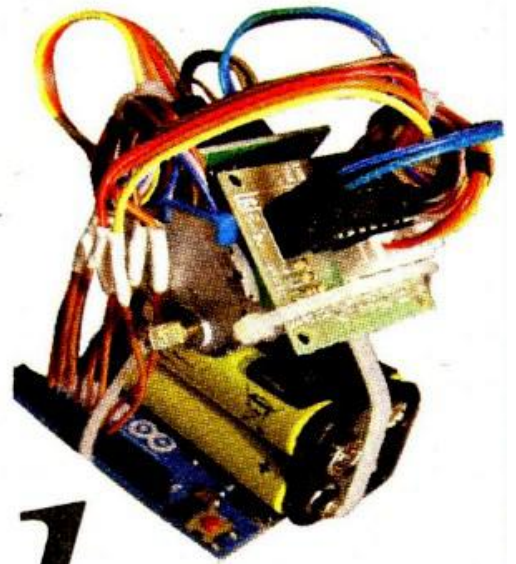


## Società

Invenzioni e progetti  
al Palazzo dei Congressi  
c'è la "Maker Fair"

ERNESTO ASSANTE  
A PAGINA XXI

La manifestazione si terrà dal 3 al 6  
ottobre al Palazzo dei Congressi  
dell'Eur. Sono oltre 200 i progetti  
innovativi realizzati in tutta Europa



# Roma **Hi**tech

# Il mondo che cambia Alla Maker Faire artigiani e tecnologie

---

**Fra le invenzioni  
spicca un dispositivo  
che trasforma i segnali  
del cervello in disegni**

---

**ERNESTO ASSANTE**

“**V**ENITE a vedere il mondo che cambia!”, dice lo slogan della Maker Faire di Roma, che si terrà dal 3 al 6 ottobre al Palazzo dei Congressi dell'Eur. Uno slogan fantastico che spiega bene l'obiettivo della manifestazione, quello di avvicinare il pubblico, i giovani, le famiglie, al mondo dell'innovazione. L'evento, realizzato, organizzato e promosso da Asset-Camera con il supporto del Tecnopolo, curato da Massimo Banzi e Riccardo Luna, ha un sogno: quello di rendere la Capitale il centro dell'innovazione a livello Euro-

peo, attraverso un approccio ludico, per avvicinare le famiglie al mondo dell'innovazione.

Sì, ma cos'è una “maker faire”? Nate negli Stati Uniti, le “maker faire” sono grandi show dedicati al mondo della creatività tecnologica ma anche un momento per celebrare quello che in tutto il mondo si sta affermando come un “movimento”, fatto di persone che, come dicono gli organizzatori, «si apprestano a rivoluzionare il mondo: il Movimento dei Maker, i nuovi “Leonardo” del XXI secolo. Inventori a tutti gli effetti ma anche artigiani sia digitali che tradizionali». Un “movimento” che sta raccogliendo consensi e interesse da parte di realtà molto importanti, dall'amministrazione Obama, che ha annunciato un piano di un miliardo di dollari per la creazione di istituti per l'innovazione, alle principali aziende tecnologiche del mondo, proprio perché nasce dal basso, perché si sta verificando nei

laboratori di casa, o nei garage, dove ragazzi e inventori si mettono alla prova per creare nuovi modelli di produzione manifatturiera, grazie anche alle nuove generazioni di stampanti 3D e allo sviluppo del digi-

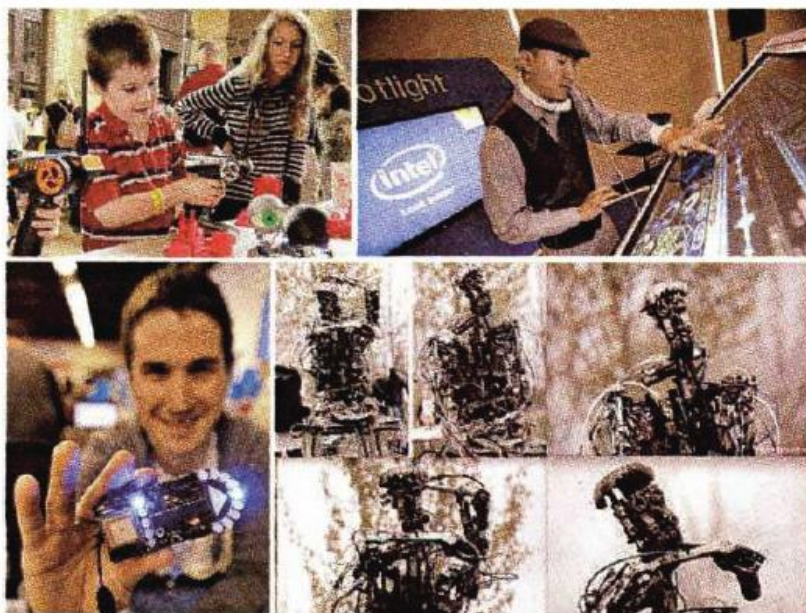
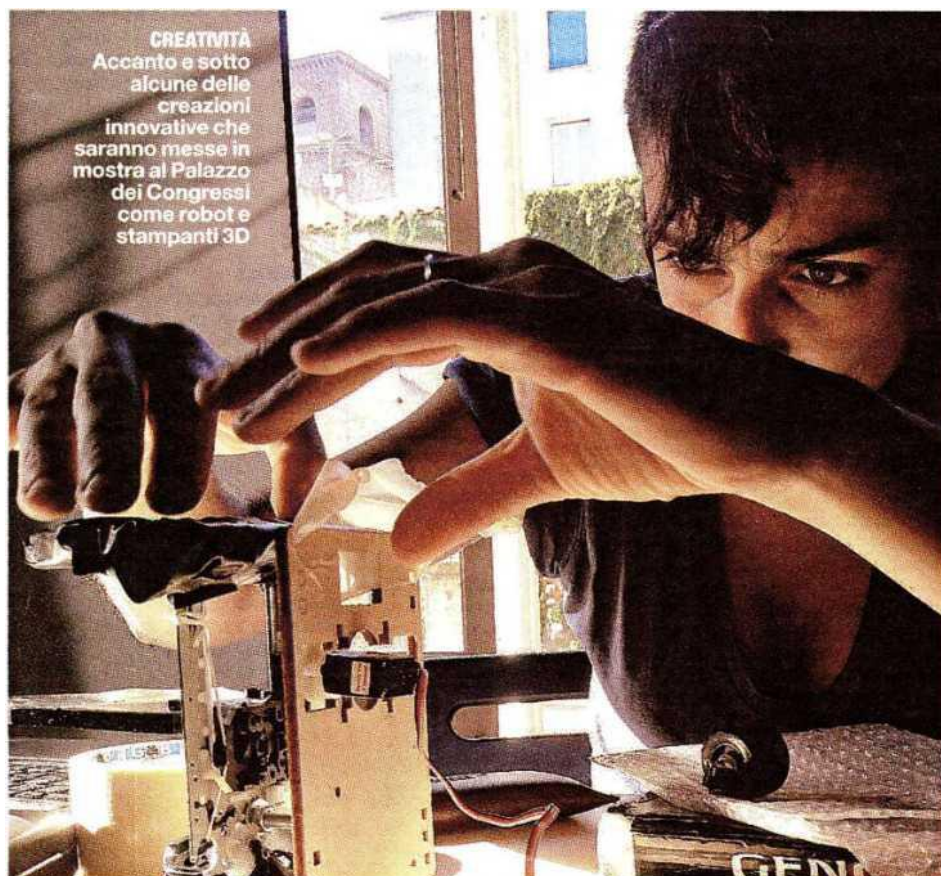
tal design. Ma anche nel Web, dove ogni idea è condivisa e tutti collaborano per migliorarla.

Nelle quattro giornate della Maker Faire il programma sarà particolarmente ricco, a partire dal 3 ottobre, con una conferenza di apertura curata da Riccardo Luna, riservata a 1.200 invitati ma



visibile in live streaming sul Web. Il 4 la giornata sarà dedicata esclusivamente alle scuole, con una interessante serie di incontri con Massimo Massimo Banzi, cofondatore di Arduino; **Alfonso Molina** professore di Strategie delle Tecnologie, Emiliano Cecchini, inventore della prima casa OFF Greed e dai i ragazzi del Premio Isef di Intel. Le scolaresche oltre a poter visitare gli stand interagendo con i makers espositori, potranno partecipare a numerosi workshop ed educational organizzati dai partner della Fiera tra i quali: la **Fondazione Mondo Digitale**; DiScienza; Elettronica In; FabLab Italiani e Internazionali; Twenty Tree. Gli Educational spazieranno dalla robotica all'uso delle stampanti 3D alla tecnologia applicata all'economia green. Il 5 e 6 ottobre, invece, porte aperte al grande pubblico che potrà vedere quasi 200 progetti innovativi realizzati da makers di tutta Europa, alcuni realmente straordinari, come quello del laboratorio spagnolo NeuroKnitting, che utilizza un dispositivo che cattura i segnali elettrici del cervello - come un elettroencefalogramma - e li trasforma in un disegno unico. Il "rumore" della mente viene poi tessuto trasferendolo da un computer a una macchina da sartoria. O come quello italiano della Belluzzi Google Bike, che consente di pedalare tra le strade virtuali di Google Street View, sviluppato da insegnanti e studenti dell'Istituto scolastico Belluzzi-Fioravanti di Bologna. O l'incredibile progetto ucraino del Mind Hack Robot, un dispositivo che trasforma il cervello in una centrale di comando per muovere un modulo elettrico a quattro ruote. O ancora toccare con mano la prima moto elettrica realizzata attraverso una stampante 3D.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



## DIGITAL DESIGN

Sotto e accanto alcune delle innovazioni di digital design messe a punto da giovani inventori

