

L'INNOVAZIONE | I VOLTII E LE STORIE

# Tra droni e profumi un giorno al **FabLab**

A Treviso, nel laboratorio digitale di Confartigianato e Confindustria: dalle stanze dell'olfatto per gli specialisti in odori alle stampanti 3D. «Il sogno? Sbarcare in centro città»

**P**er capire come stia cambiando Treviso, bisogna passare per il FabLab. Inaugurato lo scorso ottobre, ma in gestazione da un anno, il centro di formazione e di innovazione è nato da un'idea di alcuni professionisti trevigiani. Federica Riva, che cura la parte di comunicazione e di educational, è un'imprenditrice che si occupa di digitale, una laurea in lingue e un passaggio ad H-Farm, il famoso incubatore di Riccardo Donadon. «Vedendo il FabLab di Milano, ho pensato: perché no a Treviso?».

Quando Unindustria ha saputo della sua idea, l'ha adottata. Lei è riuscita a mettere assieme la Confartigianato, che è dirimpettaia di ufficio, finendo per portare a casa un precedente piuttosto raro di partnership tra le due associazioni di categoria. «Industriale e artigiano, la manifattura è il cuore del sistema produttivo. E la manifattura digitale ne è la frontiera più prossima», spiega. Un finanziamento da 100 mila euro della Regione Veneto (uno dei 16 progetti sull'innovazione finanziati l'anno scorso, tra gli 80 arrivati) e il FabLab ha preso forma. Almeno la fase sperimentale, chiamata Lotto Uno.

La sede è all'interno del Lab di Unindustria Servizi Formazione (Unisef), il contenitore della locale Confindustria alle porte della città. Giuseppe Antonello, l'Ad, ci mostra i servizi che qui mettono a disposizione. «L'idea è di offrire una formazione esperienziale», dice. Cosa intenda si capisce non solo dal grande laboratorio per i corsi sulla sicurezza, con macchinari e attrezzature con cui lette-

ralmente simulare le emergenze. Ci si deve portare al primo piano per avere un'idea, tra i panettoni in fila nella cucina-atelier e le stanze dell'olfatto. Da qui escono infatti gli specialisti degli odori e del tatto: si impara a destreggiarsi con le analisi sensoriali, «sempre più richieste nella nuova manifattura dei profumi, degli alimentari ma anche dei tessuti e dell'abbigliamento, e persino degli allestimenti museali: vengono da qui gli specialisti che hanno lavorato al nuovo Museo delle Culture di Milano».

Nell'aula magna capita invece di partecipare a degli incontri con startupper di successo. Andrea Povelato, leader dei Business Angels, gli investitori che scommettono su nuove idee d'impresa, ci accompagna a uno di questi eventi formativi che si potrebbero definire informali, ma che lui preferisce chiamare «di ispirazione». Così una folta platea di imprenditori, manager, consulenti e giovani smanettoni può darsi appuntamento per ascoltare un ventitreenne come Umberto Canessa, ligure di origine e romano di adozione, inventore di Shoozy, la app-impresa dedicata al commercio via smartphone che sta vivendo uno strepitoso avvio di business. I tempi del padre-imprenditore veneto al comando dell'azienda e detentore del sapere sembra archeologia, anche nel cuore dell'ex-locomotiva del Nordest. Vederli «ispirarsi» a un ragazzo e chiedergli consigli non è così raro. «Non è un'operazione semplice - ammette Antonello - . Il tessuto sociale anche tra le imprese resta fortemente conservatore. Ma la crisi sembra aver mes-

so davvero in discussione radicalmente tutti noi».

Così, non è stato casuale che il FabLab abbia trovato casa proprio qui. Si definisce «un laboratorio di produzione digitale». In altre parole: progetta e stampa in 3D e insegna a farlo. Come? Open technology e open source sono le linee-guida. Cinque macchinari a disposizione e altrettanti in fase di dotazione. C'è la stampante a polveri plastiche full-color che crea oggetti già pronti per l'uso, colorati e funzionali, senza bisogno di post-elaborazione o verniciatura. C'è la macchina per lo stampaggio di materie plastiche a caldo e quella per lavorare legno e metalli. Da qui escono i prototipi progettati all'Università Luav di Venezia nei corsi di disegno industriale, le protesi sanitaria di avanzata concezione. Ma questo è anche uno dei migliori centri per la produzione dei droni e per imparare a pilotarli, prendendo il relativo patentino.

Le scuole sono l'altro target del FabLab: «Abbiamo attivato corsi e incontri con le scuole medie e puntiamo a coinvolgere anche le elementari. Sono attività di media education: avvicinare i più giovani all'elettronica, alla programmazione 3D, alla progettualità grazie all'uso delle macchine». Parola d'ordine: «Imparare facendo».

Oltre a Federica Riva, a seguire le attività del FabLab c'è un team con differenti expertise. Lorenzo Secco si occupa della parte scientifica. E' ricercatore allo luav e responsabile della R&S di Teleios, azienda di robotica medica tra le più importanti a Nordest. Luca Mattiuzzo e Lucia Tagliareni seguono lo sviluppo dell'area dei

prodotti 3D e dei progetti legati alla Smart City, su cui la città di Treviso sembra voler puntare. «L'idea è di essere strettamente legati alla città, alimentando connessioni con tutto ciò che si sta muovendo - racconta Riva - Sappiamo quanto la cultura digitale vada sospinta sia nella sfera pubblica che nel settore privato e d'impresa». Per questo si sono strette alleanze, oltre che con l'amministrazione comunale, anche con una serie di partner considerati strategici: la Treviso Smart Community, l'Università Ca' Foscari di Venezia, due istituti tecnici (il Max Planck di Villorba, il Fermi di Treviso) e uno professionale (l'Engim Turazza). Prossima tappa? «Sogniamo di portare il FabLab in centro città», dice Riva. L'obiettivo è quello di «creare un luogo intelligente, sempre connesso, con un punto di ristoro, una sorta di smart-café, dove gli adolescenti e i giovani possano incontrarsi, scambiarsi idee. Per loro il mondo virtuale e il mondo reale coincidono. Perché non creare uno spazio dove possano dare il meglio di sé?». Dunque: «Si cerca un partner per sbarcare in città».

**Fabio Bozzato**  
© RIPRODUZIONE RISERVATA



### Cos'è

FabLab

Treviso è nato da pochi mesi e sta affrontando la fase sperimentale, detta Lotto Uno.

Nasce per offrire spazio (e risorse) a chi voglia progettare e creare prodotti utilizzando strumenti per la fabbricazione digitale e condividendo il sapere per generare innovazione.

Le attività prevedono anche una parte dedicata alla didattica e ai corsi specifici: come progettare e realizzare un sito web, come disegnare, progettare e stampare in 3D con una tecnologia fai da te

