

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»

Per 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 artigianale, 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

