

Edizione on line
di aggiornamento internazionale del
Rapporto Annuale Arti e Imprese
edito da

Arte e Imprese

IL GIORNALE DELL'ARTE



NOTIZIE



Maker Faire. La creatività è digitale

La fiera dell'innovazione replica a Roma. E l'innovazione entra se non dalla porta, dalla finestra, nelle istituzioni culturali main stream. Perché entra nella vita, nei sistemi di produzione e di distribuzione, partendo dai significati. Al Maxxi si dibatte con influencer e opinion leader dei temi chiave sui quali si gioca la partita di un futuro sostenibile



Roma, Auditorium Parco della Musica. Si è conclusa domenica 5 ottobre la seconda edizione di Maker Faire, l'appuntamento dedicato all'innovazione promosso dalla Camera di Commercio di Roma e organizzata dalla sua Azienda Speciale Asset Camera.

In un vero e proprio «villaggio dell'Innovazione» di 70.000 mq, 100mila visitatori si aggirano tra stampanti 3D e robot, 600 artigiani 2.0 mostrano i loro progetti spesso in cerca di finanziatori, 74 talk e 42 workshop a cui partecipano 33 nazioni di tutto il mondo permettono di condividere esperienze e conoscenze.

Il filo conduttore delle sette aree divise in padiglioni tematici - da #3Dprinting a #Fablab, da #robot #drone a #digitalFabrication, e altro ancora - è **la creatività digitale declinata dagli hobbisti tecnologici del 21esimo secolo in design, arte, sostenibilità, modelli di business alternativi, benessere e salute.**

In alcuni stand la tecnologia è puro entertainment, come gli occhiali per giocare a "mosca cieca" che segnalano ostacoli o il dispositivo che riporta il Cubo di Rubik alla posizione iniziale. In altri i prodotti sono pensati per gestire dei processi a distanza, come ad esempio un software che somministra medicinali ad anziani non sempre attenti o un apparecchio che distribuisce cibo per cani in assenza dei loro padroni.

Una piccola area dimostrativa gestita dalla Fondazione Mondo Digitale è riservata alle scuole superiori di eccellenza, che hanno presentato prototipi originali e innovativi, dalla domotica all'intelligenza artificiale. Le insegnanti di una di queste, l'ITIS Archimede di Catania, spiegano quanto sia importante ascoltare le idee progettuali degli studenti ed aiutarli nella realizzazione.

Ma l'aspetto più interessante di Maker Faire è il cosiddetto *digital manufacturing*, ossia **le tante aziende artigianali che grazie alla tecnologia riescono a produrre con tempi e costi molto contenuti beni e servizi di qualità**. E' il caso della marchigiana Flirt, bell'esempio di **Make in Italy nel settore dell'arredamento di design**. Adottando in pieno la filosofia dello *smart working*, con lavoro a distanza e con modalità di lavoro flessibili, gli artigiani e i designer dell'azienda sviluppano programmi complessi condividendo competenze ed esperienze. Il risultato sono prodotti curati nei minimi particolari che uniscono la tradizione con nuove soluzioni estetiche di design contemporaneo. Inoltre Flirt attinge anche alla creatività e alle competenze all'interno di **CreativityFabLab**, uno spazio ideato secondo i canoni della moderna fabbrica digitale dove alcuni giovani si incontrano e collaborano. Tutto ciò è reso possibile non soltanto dalla capacità e dalla caparbia dei giovani imprenditori, ma anche dal sostegno delle istituzioni. Flirt ha potuto infatti contare sui finanziamenti della Regione Marche, sensibile al tema dell'innovazione e del design, che hanno permesso lo start up dell'azienda.

Dunque **l'innovazione necessita di un contesto pronto ad accoglierla e a sostenerla**. E' in questa direzione che si è sviluppata una delle iniziative promosse all'interno della **Innovation Week** in cui Maker Faire è stata inserita: **una giornata di co-design organizzata al Maxxi da Impact hub Roma per produrre la prima Innovation Agenda per la «Social Innovation City» del futuro**.

L'evento ha coinvolto 300 persone (makers, thinkers, influencers) riunite attorno a 30 tavoli insieme a 30 facilitatori e a 10 speaker internazionali, per identificare le variabili chiave per lo sviluppo di un ecosistema di innovazione ad impatto sociale in una città metropolitana. Si è dibattuto su 10 temi. I temi orizzontali ovvero le leve che abilitano un territorio ed una community alla costruzione di una Social Innovation City sono: making resilient cities and communities, ovvero le innovazioni tecnologiche portate avanti dalle istituzioni; la collaborazione tra pubblico e privato; co-design methods, service innovation and user centred approach, cioè gli strumenti necessari per creare i servizi del futuro; open data management, data visualization, metrics and measurement, ossia l'uso che nel futuro prossimo si farà dei dati nel processo di innovazione; l'accessibility, cioè le iniziative per la costruzione di una città

accessibile, senza alcun tipo di barriere. E, infine, lo scaling impact, ovvero quale sarà il ruolo dei network, dopo gli incubatori e gli acceleratori.

I temi verticali, invece, sono gli asset strategici che ciascun territorio identifica per il proprio sviluppo: education, welfare and youth engagement, con cui si intendono i sistemi non convenzionali di formazione e apprendimento; cultural heritage & tourism, cioè valorizzazione del patrimonio artistico attraverso un turismo sostenibile; l'impact finance, vale a dire i sistemi innovativi di sostenibilità finanziaria, quali, ad esempio il crowdfunding o i social impact bond; senza dimenticare environment & mobility, le politiche di gestione sostenibile e intelligente della mobilità; e, infine, food & agriculture, cioè «il futuro del made in Italy attraverso lo sviluppo sostenibile».

I risultati del lavoro saranno disponibili nel giro di un mese, intanto si è creata una community per condividere competenze, esperienze, azioni. La tecnologia da sola non basta. Ma il futuro non aspetta. E' qui.