

pinocchio 2.0



mag
group

rosa granados
chiara massotti
giuseppe russo

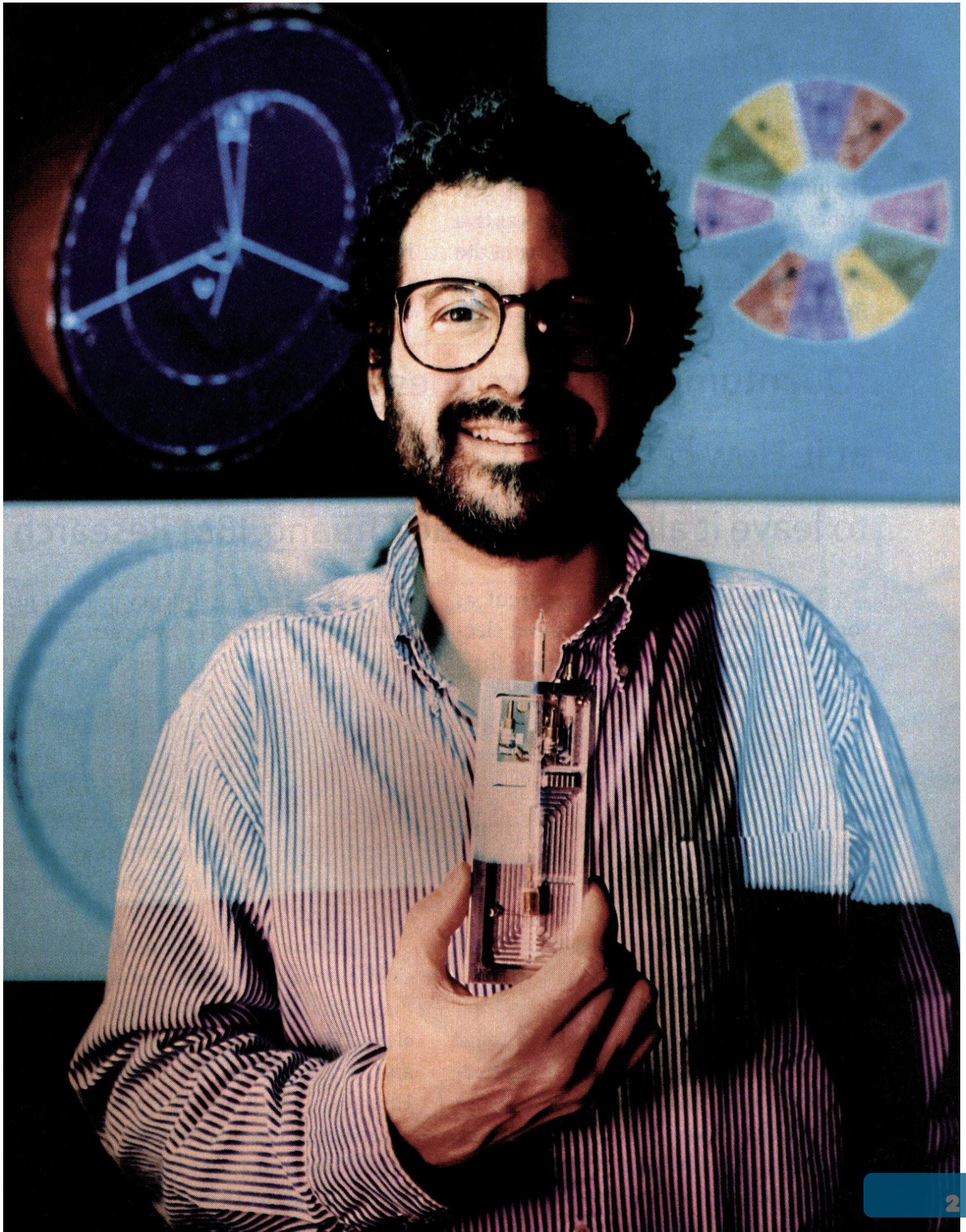
«In senso antropologico: Pinocchio è il superamento dell'uomo sulla macchina, nasce come risultato della meccanizzazione del gesto umano, è la macchina che mente sulla nostra condizione e alla fine chiede di tornare umana. Ai tempi di Carlo Collodi, molti lasciavano la Toscana per andare a lavorare nelle fabbriche del Nord Italia. Lì si disumanizzavano e quando ritornavano a casa (Pinocchio che entra nel ventre della balena, grande madre metaforica) non sapevano più chi erano. Ma Pinocchio lì dentro smette di essere macchina e ne esce per diventare uomo in carne e ossa. Nel mondo digitale cosiddetto 2.0 di oggi, dove il nostro Sé esiste solo in connessione a tutti gli altri, la problematica di Pinocchio si è moltiplicata».

Derrick De Kerckhove
fondatore di FabLab



the FabLab landscape

Fablab (laboratorio di fabbricazione) è uno spazio organizzato e condiviso entro il quale chiunque ha la possibilità di progettare, co-progettare e realizzare i propri oggetti. Definito “figlio dell’industria da cui ha preso la precisione e la riproducibilità dei prodotti, nipote dell’artigianato da cui ha preso la progettazione su misura e il rifiuto della mass production, fratello dell’opensource con cui condivide la filosofia di scambiarsi progetti liberamente, un FabLab si configura come un’officina su piccola scala basata sulla fabbricazione digitale. La filosofia che sta, dunque, alla base di un FabLab è quella che associa l’internet delle cose all’utilizzo democratico di tools o softwares che facilitino la progettazione e la prototipazione dell’oggetto. L’introduzione sul mercato low cost di stampanti 3D, laser cutter, frese digitali, kit di microelettronica, rende tali strumenti alla portata di gruppi auto-organizzati di smanettoni, hobbysti, semplici curiosi, in ogni caso utenti maker, attirati dalla filosofia DIY (Do It Yourself). Infatti per molti versi il fenomeno dei FabLab sembra ripercorrere la strada segnata ormai più di dieci anni fa dal movimento Open Source e Free Software, portandone i principi e la filosofia nel mondo reale degli oggetti. Esattamente come per gli sviluppatori Open Source, anche per chi frequenta i FabLab la parola d’ordine è infatti “condivisione”. Il paragone non è affatto azzardato: ogni oggetto fabbricato digitalmente ha l’equivalente di un “codice sorgente” che permette di modificarlo e riprodurlo infinite volte. In questo modo gli oggetti possono essere pensati utilizzando le stesse categorie concettuali che usiamo per la conoscenza in



crowdsourcing

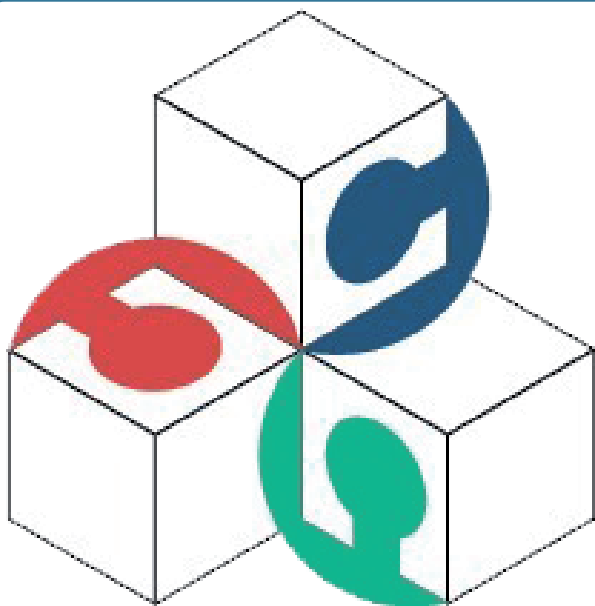
senso stretto, quella scritta e formalizzata nei testi: non è un caso infatti che i FabLab vengano spesso paragonati alle biblioteche.

Se il successo e la portata innovativa della cultura open nel mondo dell'informatica è ormai innegabile e sotto gli occhi di tutti, nel mondo della produzione di oggetti questa transizione è soltanto agli inizi. La possibilità di creare facilmente prototipi apre a opportunità di customizzazione simili a quelle del mondo dei servizi o dei software, allargando la varietà dell'offerta. Un mondo in cui piccole unità produttive danno vita a prodotti high-tech innovativi senza bisogno di investimenti milionari ridimensiona il potere dei grandi brand e rende lo sviluppo tecnologico ancora più imprevedibile. Inoltre, costituisce la base per una maggiore diffusione della conoscenza, attraverso la condivisione gratuita tra peers.

made in italy / fablab

Storicamente l'Italia è il paese dell'artigianato e dei prodotti di consumo di altissima qualità, basti pensare al design o alla moda. Tale caratteristica rappresenta un vantaggio competitivo enorme se si considera la possibilità di coniugare il gusto e la propensione nei confronti dell'innovazione con la filosofia DIY, tipica di un FabLab. Luoghi come i FabLab, infatti, creano nuovi percorsi lavorativi paralleli all'apprendimento. Questo perché si impara più facilmente quando ci si diverte, lavorando sul campo. I Fablab sono luoghi che la nostra generazione può gestire senza problemi, luoghi che soddisfano due esigenze centrali per il paese: il lavoro e la ricerca.

Tuttavia, una delle componenti che oggi frena la diffusione dei FabLab in Italia consiste nella paura di condividere idee, temendo che queste ci possano venir sottratte. Non è facile trasmettere il messaggio che l'idea è solo un punto di partenza, e che la differenza sta tutta nella sua realizzazione: solo chi lo sperimenta in prima persona può accorgersi di questa piccola verità.



Fablab
ITALIA

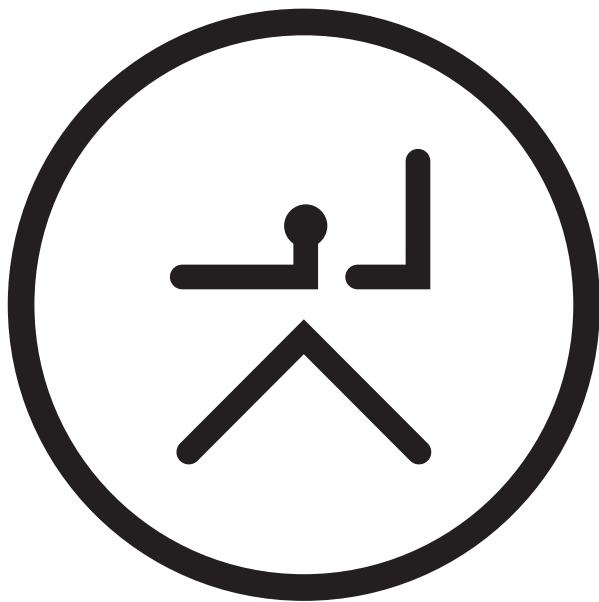


think & vectorialism

Il settore produttivo nell'ambito del design è sempre più ricco di interessanti esempi di aziende molto diverse tra loro ma, tra le quali, vi sono delle fondamenta in comune come ad esempio l'utilizzo di piattaforme web per la commercializzazione dei prodotti. Tra le aziende che utilizzano questo tipo di approccio vi sono Think e Vectorialism, che seppur con qualche differenza si inseriscono nel settore della produzione a partire da una dimensione virtuale rivolta alla mass consumization.

thinkk

Alla base di Thinkk risiede l'idea che la componente tecnologica dei progetti possa creare valore aggiunto ad essi, nel tentativo di produrre prodotti tutt'altro che futili e di cui il mercato oggi è saturo. Una delle possibilità che l'azienda offre al consumatore è quella di poter acquistare il prodotto in differenti varianti in base al livello di personalizzazione di cui esso necessita. In un primo caso vi è la possibilità di acquistare il prodotto completo già assemblato o diversamente di acquistare le componenti tecnologiche parzialmente assemblate alla scocca in modo da consentire ai final users la possibilità di personalizzare il prodotto dal punto di vista tecnico o funzionale o ancora, la possibilità di comprare il "core" tecnologico in modo da consentire una totale personalizzazione dell'oggetto finale.



think

Come ulteriore servizio offerto all'utente vi è la possibilità di condividere i contenuti messi a disposizione dagli altri utenti e dai quali è possibile selezionare proposte interessanti al fine di ampliare il catalogo dei prodotti della stessa azienda che, con l'ausilio di un team multidisciplinare di ingegneri e designers, è in grado di gestire a 360° la produzione dei singoli prodotti anche dal punto di vista strettamente tecnologico. Dal punto di vista dell'organizzazione dell'azienda però si può dire che essa sia più vicina al concetto di editor, in quanto per la produzione degli oggetti, l'azienda si avvale di attori esistenti sul mercato per la disponibilità delle componenti tecnologiche che in seguito verranno assemblate in azienda; mentre sotto il punto di vista della produzione della scocca l'azienda si appoggia a terze parti nel settore dell'artigianato locale.

THINK

GKOGITO, ERGO SUM.

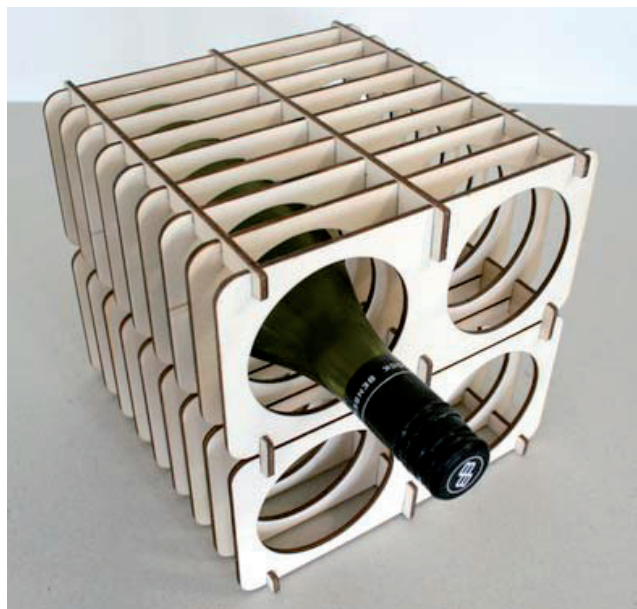
www.thin-gk.blogspot.com

vectorialism

Sempre partendo da una piattaforma on line si sviluppa il servizio offerto da Vectorialism, azienda esistente da qualche anno in più rispetto alla più giovane Think-gk, che offre la possibilità di realizzazione diretta di idee e progetti di tutti gli utenti che vogliono usufruire del servizio. Attraverso l'upload di disegni caricati dallo stesso utente, il software procede con il calcolo della fascia di prezzo di dell'oggetto da produrre, del quale l'utente è libero di scegliere il materiale che verrà esclusivamente lavorato con il taglio laser. Tutto il servizio si sviluppa in rete, tramite il sito dell'azienda che quindi offre la possibilità a tutti gli utenti di produrre oggetti e idee. Questo servizio offre la possibilità di produrre anche a chi è completamente fuori dal settore del design.



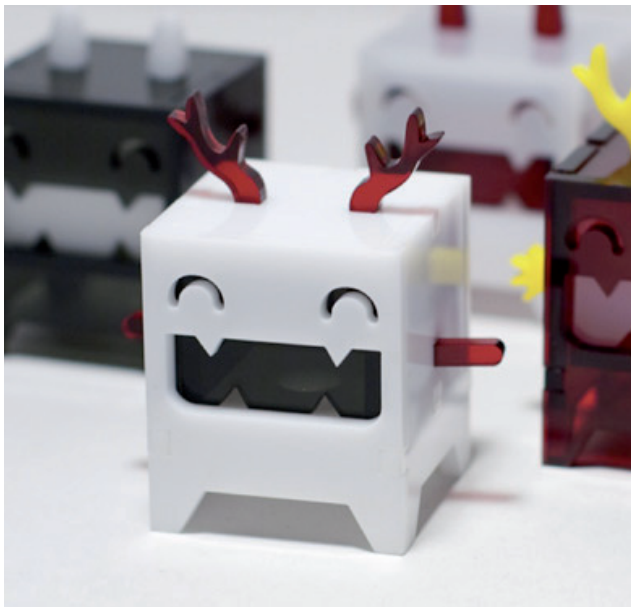
VECT REALISM



vectorialsm

Anche nel caso di quest'azienda viene lasciato ampio spazio al consumatore finale, che è anche libero di scaricare disegni on line e modificarli in base alle proprie necessità progettuali.

Sebbene essenzialmente diverse tra loro, queste due aziende esplorano campi interessanti della produzione aprendo scenari fino ad ora poco approfonditi, nel panorama della progettazione, della prototipazione e del design.



sitografia

www.yag.posterous.com

www.fablabitalia.it

www.thin-gk.blogspot.com

www.socialmediaitalia.com

www.lastampa.it/cultura

www.wikipedia.org

www.thin-gk.blogspot.com

www.vectorealism.com