

Le prime lampade che “parlano” con chi le accende

La storia. Gli oggetti del Laboratorio di Geppetto sono sintesi di artigianalità e tecnologia interattiva «Croma sente l'umore del proprietario e adatta la luce»

LOMAZZO

ELENA BOTTER

In un'atmosfera che ricorda il falegname di Collodi, nel Laboratorio Creativo Geppetto di Lomazzo si dà un'anima ai manufatti.

È l'internet delle cose al centro dell'attività del laboratorio, nato nel 2013, che con la tecnologia interattiva vuole “dare vita” a oggetti unici con qualità e bellezza presi a piene mani dal Made in Italy.

«Diamo un'anima tecnologica che permetta all'oggetto di essere bello e di avere funzionalità innovative - spiega Luca Feliciani, amministratore dell'impresa -. Da una parte ci sono le mie competenze in informatica ed elettronica e dall'altra l'abilità degli artigiani con cui di volta in volta collaboro. Queste capacità unite consentono di ottenere oggetti innovativi, ma legati a una produzione particolare, manuale, e in grado di dare risalto all'artigiano stesso».

Da Geppetto vengono confezionati prodotti che, rispetto a quanto realizzato in serie, hanno la personalità tipica del fatto a mano, con proprie caratteristiche peculiari.

Competenze diverse

Ingegneri, dall'informatica all'elettronica, e designer mettono a disposizione le loro competenze a supporto di artisti multimediali, e non solo, per creare opere contemporanee, in cui il fruitore possa vivere esperienze immersive di interazione. «Partendo dalla mia esperienza ho pensato di mettere al centro la collaborazione con artisti o piccoli artigiani nella produzione di oggetti singoli con un'estetica e funzionalità artistica. L'oggetto in sé ha la sua anima, la tecnologia fornisce una funzionalità in più». Il laboratorio dunque come fucina di idee e collaborazioni virtuose per arrivare a produrre oggetti che altrimenti non esisterebbero. Sinergie facilitate anche dalla collocazione del laboratorio nel parco tecnologico di [ComoNext](#).

«Quando ho un'idea per un prodotto inizio lo sviluppo, poi coinvolgo artigiani che possano realizzarne la parte mancante grazie a competenze che solo chi di mestiere manipola e conosce i materiali può avere. È dal lavoro d'insieme, dall'idea mia e loro, dalle reciproche esperienze, che poi scaturisce il prodotto

finito».

Un esempio è Inner Voice all'interno dello spazio di Porta Torre a Como, un'installazione realizzata in occasione del secondo 8208 Lighting Design Festival. L'interazione era tutta giocata tra suoni e colori, in un rapporto di causa ed effetto: vicino all'arcata d'ingresso era stato posizionato un microfono ad ampio raggio che catturando i rumori circostanti provocava l'illuminazione bianca della torre, modificandone l'intensità. Mentre l'interazione con i passanti avveniva grazie ad altri microfoni: parlando e cantando nei microfoni cambiava il colore dei fari che coloravano la torre all'esterno. «Il Laboratorio si è occupato della componente elettronica e software che permette la traduzione dei suoni in luci. Abbiamo utilizzato lo stesso principio con il quale abbiamo sviluppato Croma, la nostra lampada che si può suonare e cambia colore».

La casa su Marte

L'attenzione dell'attività del laboratorio è concentrata, dunque, su opere contemporanee di esperienza immersiva, vale a di-



Peso: 54%

re fatte in modo che la persona possa interagire con la macchina in diversi modi: «La casa su Marte, ad esempio, modifica l'ambiente interno della cupola con suoni, odori, colori in base alla percezione dello stress della persona, alla temperatura del ph della pelle. Sarà più verde se c'è bisogno di relax, rosso, invece se c'è bisogno di carica, così varierà il suono. Negli anni ho trovato molti riflessi in tante teorie FengShui, cromoterapia e musicoterapia».

Il mercato di questo settore comincia a svilupparsi ora e non è sempre immediato renderne

comprensibili le utilità. «L'ambito in cui operiamo è completamente nuovo ed è difficile farne capire le potenzialità perché spesso i prodotti non esistono ancora. Ad esempio in questi mesi siamo stati contattati da aziende che fanno arredo-bagno per lavorare sull'interazione con i vari elementi». Si tratta di una modalità di applicazione all'ambiente domestico che va oltre la domotica, che consente un rapporto con gli oggetti più personale e prefigura un nuovo concetto stesso di casa.

■ La startup ha curato l'installazione luminosa a Porta Torre

■ «Le competenze nell'elettronica si uniscono all'abilità manuale degli artigiani»



Croma si può suonare e cambia colore in base al tono di voce



Luca Feliciani, co-founder e project manager di Laboratorio Geppe



La lampada è un esempio delle possibili declinazioni di IoT

