

# L'estate del saper fare

“Chi lavora con le sue mani è un lavoratore. Chi lavora con le sue mani e la sua testa è un artigiano. Chi lavora con le sue mani e la sua testa e il suo cuore è un artista”

S. Francesco d'Assisi

Saper fare, saper inventare, sapere creare, questo uno dei motti che ha caratterizzato da generazioni il lavoro italiano e ha portato all'esportazione di molti prodotti artigianali o "made in Italy". Oggi assistiamo ad una riscoperta del lavoro manuale, in quanto molti giovani, sia per passione che per necessità, intraprendono lavori artigianali. In termini più generali, quasi tutti noi vogliamo imparare a fare da soli quello che ci serve, cercando di allontanarci sempre più da quelle sirene consumistiche che invitano a circondarsi di oggetti e merci, quasi sempre superflue. Così moltissima gente si dedica al lavoro creativo e condivide sul web idee, video e tutto quanto è frutto della creatività. Accanto alla figura del tradizionale artigiano che lavora con le proprie mani, c'è l'inventore che pensa in digitale, una sorta di artigiano "digitale", un po' designer, un po' artista, un po' seguace del "fai da te" che si chiama *maker*. I *makers* sono un fenomeno moderno che affondano le proprie radici nell'utilizzo delle stampanti 3D, simbolo per eccellenza di questa nuova "rivoluzione industriale", macchine che producono un oggetto solido, tridimensionale, partendo da un modello digitale su computer. Accanto alla "bottega" dell'artigiano troviamo oggi il *FabLab* (termine formato dalle abbreviazioni dei termini inglesi *Fabrication* e *Laboratory*), uno spazio di *co-working* in cui *makers* e nuovi artigiani digitali condividono e insegnano a usare le nuove tecnologie di fabbricazione personale, secondo una filosofia e una concezione che accorcia al chilometro zero la distanza fra inventore e imprenditore. Cosa lega nella cultura del web 2.0 l'artigiano che lavora con le proprie mani a un *maker*? Forse, l'essere in grado di mettere ancora la creatività umana al centro dell'equazione lavorativa.

Un esempio di *makerspace* è rappresentato dallo spazio YouLab della biblioteca, nel quale è possibile utilizzare strumenti digitali avanzati e una stampante 3D: il tutto merito di una fortunata collaborazione con l'Ambasciata degli Stati Uniti d'America in Roma.



## Il piacere di lavorare con le mani

**Io lo faccio da me. Il meglio del fai da te ecologico, dai detersivi alla tinteggiatura, senza dimenticare conserve, giocattoli e piccole riparazioni con un occhio al portafoglio e uno all'ambiente**  
di Giovanna Olivieri, Terranuova, 2014

Il libro si propone come una guida pratica che insegna l'arte del fare e la riscoperta della cura di sé e dell'ambiente. Prodotti per la pulizia, alimenti, regali e giocattoli per bambini possono essere infatti auto-prodotti nel segno del risparmio economico e delle risorse ambientali. Sono sei i capitoli che, attraverso numerosi esempi, trattano questi argomenti e insegnano a non stare con le mani in mano. Particolarmente interessante l'ultimo capitolo dedicato ai bambini: tante le attività di recupero oggetti da fare insieme a loro, per sviluppare ingegno e creatività anche dei più piccoli.

**Lavorare a maglia : guida pratica per tutti**  
di Alessia Bartolomeo, FAG, 2012

Alessia Bartolomeo, curatrice del blog *Ferri e gomitoli* scrive una guida per lavorare a maglia, dedicata a chi inizia a muovere i primi passi e a chi lavora da anni a maglia. La lavorazione a maglia è un'arte antichissima che si realizza con semplici e pochi strumenti: oltre a essere un'attività rilassante e ingegnosa, permette di arricchire il nostro guardaroba, creando dei capi davvero "nostri". Inoltre, oggi questa attività creativa viene sempre più diffusa, grazie a gruppi di *knitters* (da *to knit* = fare la maglia) che in tutto il mondo organizzano corsi e condividono via Internet esperienze e consigli. In questo testo l'autrice parte da alcune nozioni generali su filati e attrezzi per poi accostarsi al mondo della maglieria e infine passare ai dettagli e alle tecniche più avanzate per realizzare indumenti e oggetti.

**E ora si Ikrea: 25 progetti per far da sé mobili con oggetti usati**

di Massimo Acanfora, Altraeconomia, 2011  
A partire dalla filosofia delle tre "R", "Riduci", "Ricicla", "Riusa" il libro insegna un quarto imperativo: "rifare". Nell'introduzione al volume Massimo

Cirri dimostra come sia necessario provvedere a una ri-educazione del fare con le mani: il riuso sembra essere diventato una forma di "design" attuale, un ponte tra passato e presente.

**Pulizie creative. Detersivi e cosmetici naturali, fai da te, per la casa e la cura di sé, manuale con ingredienti e ricette**

di Elisa Nicoli, Altraeconomia, 2011

Un agile opuscolo (del progetto «*lo lo so fare*») per chi voglia davvero cambiare il modo di pulire la propria casa (ma anche il corpo). Ricette sperimentate, informazioni alternative, indirizzi per trovare ingredienti e strumenti che aiutano a liberarci dall'industria dei prodotti chimici e dal conseguente inquinamento ambientale.

**I rimedi della nonna: consigli e trucchi dell'esperienza**  
di Lee Faber, De Agostini, 2011

Il libro riunisce tutti gli ammaestramenti che le nonne hanno tramandato di generazione in generazione; suddiviso in capitoli tematici (uno dedicato ai consigli per la casa) affronta problemi specifici con soluzioni semplici ed efficaci.

**Reinvento i tuoi vestiti per negati**

di Miranda Caroligne Burns, Mondadori, 2010

Disfare il vecchio e creare il nuovo: questo il motto di questa guida pratica che insegna a "rimodellare" e riutilizzare abiti vecchi che giacciono nei nostri armadi e non indossiamo più. Tanti consigli per creare con le proprie mani un vero e proprio guardaroba nuovo.

**T'aggiusto io: 400 riparazioni facili per la vostra casa, dalla cucina ai gioielli, dai mobili ai tessuti**

di Brian Serry, De Agostini, 2010

Il libro propone ben 400 interventi facili di restauro, manutenzione e riparazione; grazie a questo volume, è possibile scoprire come il "fai da te" possa essere davvero gratificante e piacevole, permettendo di restaurare vecchi oggetti, senza doverne acquistare di nuovi.





## Percorsi tematici di lettura, ascolto e visione

### Lezioni di composizione floreale

di Jane Packer, Logos, 2010

Jane Packer è una delle designer floreali londinesi più apprezzate e ricercate: tra i suoi clienti figurano boutique di lusso, compagnie cinematografiche, negozi alla moda e innumerevoli persone che ammirano il suo stile chic. Questo testo con molta semplicità e chiarezza insegna alcune delle tecniche necessarie per realizzare da soli splendidi omaggi floreali.

### Lo stile a tavola

di Caroline Clifton-Mogg, Logos, 2009

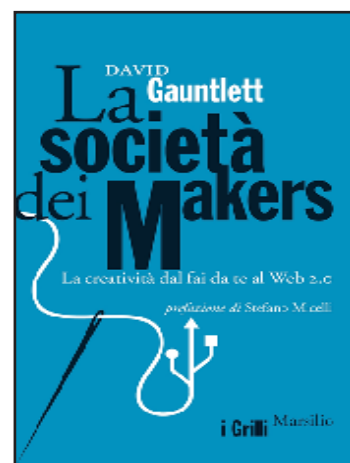
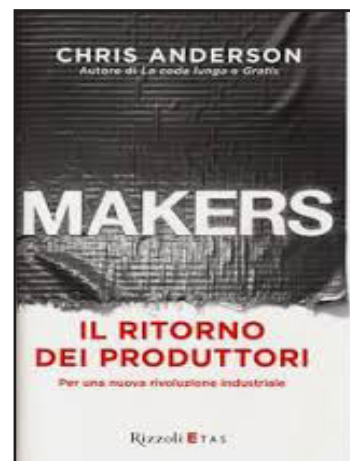
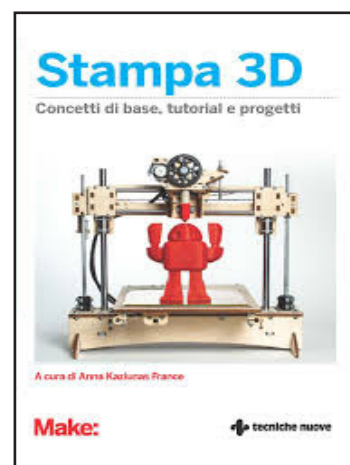
In questo libro designer e decoratori di fama internazionale mettono a disposizione il loro talento per insegnarvi a progettare nuovi stili adatti a tutte le occasioni, dalle cene informali alle feste di gala, utilizzando in modo creativo e personale tutti gli elementi di una grande tavola - piatti e bicchieri, posateria e tovagliato.

### Aggiustare tutto per negati di Gary e Peg Hedstrom e Judy Ondra Tremore, Oscar Mondadori, 2008

Il libro presenta numerose soluzioni pensate per aiutare gli amanti del fai da te, siano essi principianti o esperti, per riparare e far funzionare molte delle cose che si guastano in casa. Il libro è organizzato in modo che ogni capitolo sia centrato sui componenti della casa: porte e finestre, pavimenti e scale, pareti e soffitti, impianti idraulici.

### Riparazioni di casa mia: una guida sicura ai tanti lavori di manutenzione, riparazione e sostituzione che la casa richiede, il Castello, 2007

Agile manuale che, con linguaggio semplice e chiaro, aiuta a districarsi nelle varie "riparazioni" di casa, spiegando quali sono gli attrezzi, e le tecniche per compiere da soli i diversi interventi, senza la chiamata di un tecnico.



## Artigiani digitali

### Maker A-Z. Arduino, stampanti 3D, FabLab: la rivoluzione degli artigiani digitali per una tecnologia democratica, Altreconomia, 2014

Il libro scritto a più mani da "guru" del mondo digitale, affronta gli aspetti più popolari della nuova rivoluzione a cui stiamo assistendo: spiega - anche ai lettori "non digitali" - cosa sia Arduino e cosa succede in un FabLab (in Italia ce ne sono già 50). La rivoluzione maker si fonda su precisi presupposti: mezzi di produzione e know-how a disposizione di tutti, grazie all'open source e alle tecnologie a basso costo.

### Stampa 3D. Concetti di base, tutorial e progetti, Tecniche nuove, 2014

Da pochi anni è in atto la rivoluzione della stampa: le stampanti 3D, a prezzi sempre più accessibili, ricche di opportunità e più che mai alla portata di tutti, rappresentano una nuova sfida per gli utenti. Il libro prende in esame una vasta gamma di stampanti 3D e le loro caratteristiche tecniche; inoltre, la guida teorico-pratica contenuta nel volume tratta il software di progettazione per la creazione di oggetti 3D, le società di servizio che stampano con nuovi materiali su stampanti 3D e offre una vetrina unica di oggetti stampati, spaziando dai gioielli, alla medicina, alla robotica.

### Makers: Il ritorno dei produttori : per una nuova rivoluzione industriale di Chris Anderson, Rizzoli Etas, 2013

Chris Anderson, giornalista e esperto di nuove tecnologie, è stato il primo osservatore a definire i trend più avanzati della nostra era, dalla coda lunga di Internet alla gratuità della rete. In questo libro spiega come nel prossimo decennio gli innovatori più brillanti non dovranno più affidare ad altri la realizzazione delle loro idee, ma potranno produrle e distribuirle da soli, sfruttando il web e dando vita a una vera e propria rivoluzione nel mondo industriale. Il cambiamento epocale è per l'autore nell'accesso alla stampante 3D, una "macchina" che consente di stampare oggetti come si stamperebbe un foglio, dando vita a una vera e propria "fabbrica personale".

### La società dei makers. La creatività dal fai da te al web 2.0 di David Gauntlett, Marsilio, 2013

Apri il libro una considerazione molto interessante del curatore Stefano Micelli: oggi stiamo assistendo a un passaggio da una cultura del "mettiti comodo e ascolta" a una del "fare e creare". Qual è allora, la formula adatta per proiettare l'artigiano nel futuro e riuscire a stare al passo con i tempi? Secondo il testo l'esperienza dei FabLab e - più

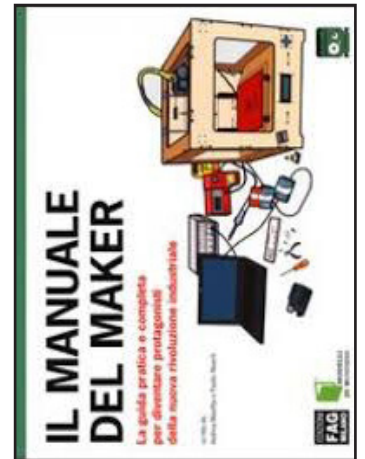


## Percorsi tematici di lettura, ascolto e visione

in generale – la creazione di laboratori dove i cittadini possano avere a disposizione gli strumenti per “fare”, che Micelli paragona alle biblioteche comunali, sono gli ingredienti dai quali ripartire: la società dei *maker* è il perfetto connubio fra gli artigiani che ancora vogliono «guardarsi negli occhi» e il business su Internet.

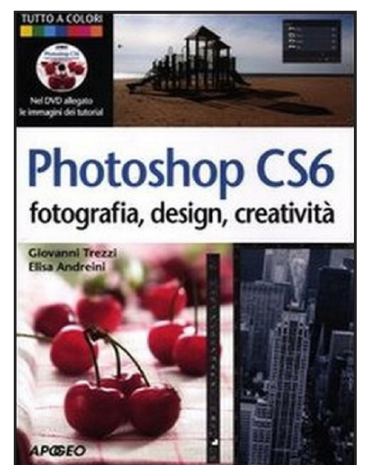
### **Il manuale del maker: la guida pratica e completa per diventare protagonisti della nuova rivoluzione industriale di Andrea Maietta e Paolo Aliverti, FAG, 2013**

Il libro si presenta come una vera guida pratica e completa per diventare protagonisti della nuova rivoluzione industriale. Attraverso le sue 324 pagine e le oltre 300 illustrazioni a colori, il libro si propone l'obiettivo di mostrare tutte le tecniche e le pratiche utili a trasformare le proprie idee in progetti concreti, utilizzando le nuove tecnologie digitali, le stampanti 3D (che sono sempre più accessibili a tutti), l'elettronica e la programmazione. Scritto dai fondatori del *Frankenstein Garage*, che dal 2011 organizzano corsi e *workshop* per diffondere la cultura dei *maker* in Italia, il volume risponde a queste e a tante altre domande sul fenomeno che sta rivoluzionando il modo di progettare e produrre gli oggetti.



### **Transmedia. Storytelling e comunicazione di Max Giovagnoli, Apogeo, 2013**

Il *transmedia storytelling* è un modo innovativo e complesso di raccontare storie attraverso più mezzi di comunicazione, sfruttando racconti capaci di cambiare a seconda del linguaggio usato dal pubblico e delle piattaforme in grado di declinare contenuti editoriali. Al centro restano le storie, che diventano però universi immaginativi piuttosto che semplici racconti. Il *transmedia storytelling* infatti è una nuova frontiera della narrazione e della comunicazione, e non una forma alternativa di marketing o di promozione. Il *transmedia storytelling* esprime il potere della cultura contemporanea che tende a fondere l'esperienza autoriale con quella del fruitore. Un territorio nuovo in cui produzione e consumo scambiano i propri ruoli e discutono le proprie ambizioni, mostrandosi specchio di un'era interconnessa, votata alla partecipazione.



### **Publicare in digitale: ebook e riviste di Luca Bertolli, FAG, 2012**

Le pubblicazioni digitali esistono ormai da tanti anni, ma è solo da qualche anno che hanno iniziato a diffondersi con frequenza. Questo è avvenuto grazie alla forte circolazione di lettori di ebook, grazie ad Amazon con il suo Kindle e all'iPad di Apple, che hanno fatto conoscere questo tipo di mercato alla gente comune. In questo libro viene esplorato il mondo delle pubblicazioni digitali a tutto tondo: dal self-publishing alle opportunità offerte dalla rete per editori e, soprattutto, per gli autori indipendenti che vogliono distribuire le proprie creazioni in modo autonomo.

### **Photoshop CS6. Fotografia, design, creatività di Giovanni Trezzi, Elisa Andreini, Apogeo, 2012**

Photoshop è il software Adobe per l'elaborazione delle immagini digitali di cui nessun creativo, designer o fotografo può fare a meno. Ogni nuova release è preziosa nell'evoluzione di questo strumento di lavoro e l'edizione CS6 rappresenta una vera e propria rivoluzione incentrata sul nuovo motore grafico: Adobe Mercury Graphics Engine. Questo testo indirizza il lettore verso le funzionalità più rilevanti del programma, svelando “trucchi del mestiere” e guidando passo passo alla realizzazione degli obiettivi prefissati, esaltando la creatività di ogni singolo fruitore.



### **Arduino: progetti e soluzioni di Michael Margolis, Tecniche nuove, 2011**

Un manuale ideale dedicato a tutti coloro che vogliono avvicinarsi alla programmazione della scheda Arduino o ne vogliono ampliare le conoscenze. Questa seconda edizione, basata su Arduino 1.0, contiene esempi pratici e istruzioni complete per aiutarvi a iniziare, espandere e migliorare i vostri progetti, che siate designer, hobbisti, studenti o ingegneri. Si propone, infatti, come una valida guida per la costruzione di oggetti e prototipi come giocattoli, rilevatori, robot e abbigliamento interattivo in grado di rilevare e rispondere al tocco, al suono, alla posizione, al calore e alla luce. Numerosi gli argomenti trattati nei 18 capitoli, dalla programmazione della scheda alla gestione dei led e della rete *wireless*.

### **Il manuale di Arduino di Maik Schmidt, Apogeo, 2011**

Un'altra guida di Arduino fra le numerose offerte dal panorama editoriale che si contraddistingue per il suo approccio teorico-pratico: la struttura del libro è infatti, fortemente orientata verso progetti pratici che vengono illustrati, passo dopo passo, e permettono, con una certa facilità, di passare dalla teoria alla pratica e creare rapidamente vari tipi di gadget, come un robot casalingo.



**Biblioteca San Giorgio**  
Via Sandro Pertini  
51100 Pistoia  
Tel 0573 371600  
Fax 0573 371601  
sangiorgio@comune.pistoia.it  
www.sangiorgio.comune.pistoia.it