



mi a progetti per riuscire a superare le barriere comunicative», racconta. Da lì è nato il suo “dbGlove”, «un dispositivo open source che si tiene in una mano e che digitalizza numerosi alfabeti tattili usati dalle persone cieche e sordo-cieche, come il Malossi e il Braille, per consentire loro di utilizzare tutte le funzionalità di uno smartphone o un tablet – spiega Caporusso –. Gli utenti digitano i messaggi sul dispositivo come se fosse una tastiera: i messaggi possono essere visualizzati sullo schermo, tradotti in audio o essere trasmessi via Internet. Le risposte vengono inviate direttamente a “dbGlove”, che le traduce in vibrazioni sul palmo della mano (come fossero le lettere di un alfabeto tattile) permettendo all’utente di leggere il messaggio».

Il giovane lo scorso ottobre ha vinto il contest #MakeToCare lanciato da Sanofi Genzyme, all’interno di Maker Faire Rome, per trovare soluzioni hi-tech in grado di aiutare chi vive con una disabilità. Erano oltre cento i maker che hanno risposto alla chiamata della fiera nella sezione “Wellness & healthcare”. Nicholas, che ora sta lavorando con una delle borse di ricerca “Marie Curie” all’Università di Salford, vicino Manchester, per rendere la tecnologia che è alla base di “dbGlove” applicabile al controllo tattile dei dispositivi robotici, grazie a quel premio sta per partire per la Silicon Valley: un cervello in fuga, «o meglio in viaggio – come ama definirsi – tra l’Inghilterra e gli Stati Uniti».

Tra gli altri sviluppatori di salute e benessere di Maker Faire Rome 2016 c’erano anche Luca e Chiara Randazzo, che hanno presentato “Hubotics”: un esoscheletro per arti superiori, indossabile e personalizzabile, pensato per chi ha disabilità motorie, interamente stampato in 3D e con hardware open



Nella pagina accanto, in alto Giulia e in basso Laura (a sinistra) con i rispettivi +Abillteam di Milano. Sopra, il designer e maker torinese Fabrizio Alessio con le sue “TooWheels” e “Dandy”, il braccio meccanico inventato appositamente per permettere a Giulia di mangiare da sola.

L’anno scorso anche lei si è unita a +Ability e il progetto del braccio meccanico pensato durante quell’evento è ripartito alla grande trasformandosi in “Dandy”, un braccio robotico che le consente di mangiare in autonomia realizzato nell’ambito della tesi di laurea in Design&Engineering di Karim Abdel Aal. Un ausilio riproducibile da chiunque, in quanto rilasciato sotto licenza Creative Commons per attribuzioni non commerciali.

Nicholas, “Alfred” e gli altri maker. Se Nicholas Caporusso, classe 1981, si occupa di interazione uomo-macchina applicata alle tecnologie assistive, molto dipende dal servizio civile che ha fatto all’Anfass (Associazione nazionale famiglie di persone con disabilità intellettiva e/o relazionale) di Bari. «È grazie a quell’esperienza che, durante l’università, ho iniziato a interessar-