

Natan, l'artista che con la Xbox proietta disegni fatti con le palpebre

Pubblicato: Giovedì 24 Novembre 2016



Muovi un dito e produci una cascata di colori, sposti una palpebra e disegni sul muro con un'onda azzurra che invade la stanza. A breve anche i suoni permetteranno a persone con gravi disabilità di riappropriarsi di sé grazie all'**arte e alla musica**.

Proprio questi i due elementi che hanno consentito con una grande competenza tecnologica e un pizzico di fortuna, la realizzazione della **stanza sensoriale** alla sacra Famiglia di Cocquio Teevisago, un presidio praticamente unico nel suo genere, che si presta per riabilitazioni e rieducazioni di pazienti grandi e piccoli.

Uno strumento innovativo che però **non nasce dall'ingegneria medica bensì dalla mente fertile di un ragazzo alto e magro, di Varese**, che gira i continenti al seguito di concerti di grandi orchestre o di artisti di fama mondiale: il suo lavoro è l'artista audiovisivo; lui si chiama **Natan Sinigaglia** (*nella foto, ritratto con la "sua" creazione*).

Lo incontriamo durante l'inaugurazione della targa commemorativa scoperta mercoledì sera alla Sacra famiglia di Cocquio: 32 anni, un fare riservato che lo fa sedere non in prima fila, dove dovrebbe stare, ma quasi dietro le quinte della sala.

Eppure è merito suo, di Natan, se tante persone che non possono muoversi riescono ad acquistare un pizzico di sicurezza nella vita grazie alla tecnologia. In che modo? Proiettando su di una superficie

figure e colori che possono venir create anche senza pennelli e tavolozza, ma solo grazie a bit e sensori.

Natan gira il mondo al seguito di grandi concerti che per ben riuscire chiedono giochi di luce e rappresentazioni grafiche dei suoni.

Sua mamma fa la psicomotricista proprio qui alla Sacra Famiglia. Capita quindi che un giorno, a casa perché di ritorno da un impegno internazionale, questo giovane uomo stia lavorando con una sua strumentazione. La madre guarda questi giochi di luce e scatta la scintilla che permette oggi di applicare questa tecnologia alla cura.

«**Tecnicamente utilizzo una strumentazione che si chiama “Kinect” di Microsoft** – spiega Natan – . È una sorta di telecamera che rileva la profondità di un luogo e in tempo reale ricostruisce la struttura scheletrica degli utenti, che muovendosi riproducono un’immagine».

Una sorta di “lettore della realtà”, insomma, utilizzato anche nella tecnologia “**Xbox**”, **quella dei videogiochi**.

«Oltre che artista audiovisivo, sono anche **programmatore**, quindi ho potuto sviluppare questa tecnologia e ritagliarla su misura per le attività che qui vengono svolte», spiega Natan, che è diventato lui, oggi, la vera star del progetto.

Oggi il prossimo impegno su questo fronte sarà la realizzazione di un **software capace di leggere anche i suoni** emessi dagli utenti, per trasformarli in evoluzioni grafiche da proiettare sul muro.

Così, con la programmazione **ritagliata sulle richieste del team di educatori e psicomotricisti**, a Cocquio si vive nel presente un pezzetto di futuro fatto di suoni, colori e speranze.

Andrea Camurani

andrea.camurani@varesenews.it