

**Prospettive** Stanze per stimolare la resilienza nei reparti di oncologia pediatrica, visori che insegnano ai pazienti autistici a gestire lo stress: è il virtuale che aiuta. Nella salute e in altri ambiti della vita. Se ne parla a Venezia il 22 e 23 marzo

# La realtà aumentata è una medicina

testi di EMILIO COZZI

**L**a realtà non è più quella di una volta. A voler essere precisi, non è più quella che abbiamo sempre visto solo con i nostri occhi. Oggi le schermate sospese nel nulla con cui Tom Cruise interagiva in *Minority Report* sono a portata di visori «aumentati» come Hololens. E mentre i Pokémon invadono la strada via smartphone, a casa, indossato un Oculus Rift, chiunque può ritrovarsi a migliaia di chilometri senza spostarsi dal divano.

Su questo si concentrerà lo European Immersive Computing Summit (Eics) a Venezia, il 22 e 23 marzo: su come e perché, ormai, parlare di realtà voglia dire riferirsi a un ambiente ben più esteso di quello fisico. Ed evochi uno spazio digitale configurabile di continuo, avulso da quello circostante, come nel caso della «realtà virtuale», o a questi sovrapposto e integrato, come per la realtà «aumentata» e «mista». «Eics parlerà di ingegneria immersiva — riassume Pier Mattia Avesani, cofondatore nel 2009 della specializzata Uqido, azienda padovana organizzatrice del summit —, nella pratica si intende ogni software o tecnologia in grado di sfumare i confini fra mondo fisico e simulato, in modo da creare ambienti in cui si percepisca di essere presenti».

Immersi, appunto. Le applicazioni sfruttano stimoli multisensoriali, vanno dal campo artistico a quello medico e, Avesani ne è convinto, prima o poi diventeranno familiari: «La killer application in grado di conquistare il grande pubblico non si è ancora vista. Ma, a prescindere dall'hardware, le tecnologie immersive riguarderanno tutti».

Intanto, a Ca' Vendramin Calergi, Eics ne racconterà l'impatto su quattro settori dell'attività umana, mondi di cui già oggi l'immersive computing sta ridisegnando gli orizzonti: Architettura, arte e design, Intrattenimento, Salute, Industria 4.0 (ne diamo nei testi qui sotto alcuni esempi).

Con un approccio orientato al business, 16 esperti internazionali descriveranno come realtà virtuali, miste e aumentate possano migliorare creazione, progettazione e lavoro, ma anche ridurre i costi di un processo produttivo, contribuire al benessere o farci divertire in modi, e mondi, che pochi anni fa potevamo solo immaginare. Dall'implementazione nei musei, di cui parlerà Gian Paolo Greco, fino a *Hol'Autisme*, progetto presentato da Sophia de Séguin e dedicato all'istruzione di bambini affetti da auti-

simo, gli interventi promettono di confermare la versatilità di tecnologie e servizi che secondo Goldman Sachs muoveranno 215 miliardi di dollari entro il 2021. E che per allora convinceranno 81,2 milioni di persone a indossare un visore.

Fra gli incontri dell'Eics ci sono quelli di Ethan Shaftel e Luca Prasso: le loro esperienze dovrebbero dimostrare non solo come tramite l'immersive computing la tavolozza espressiva si espanda, ma come possa farlo in modi ancora da inventare. Il primo, regista e videomaker, ha portato al Tribeca Film Festival *Extravaganza*, film capace di far vivere il ribaltamento di ruoli fra spettatore e spettacolo; Luca Prasso, dei Daydream Labs di Google, spiegherà come l'esplorazione di nuovi modi di interagire, giocare, lavorare con le realtà immersive sia ricerca continua. Perché se la realtà non è più quella di una volta, conviene ci si abitui ogni volta a guardare una nuova realtà.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## L'appuntamento

Due giorni di conferenze e incontri sulle tecnologie immersive e le loro applicazioni, con interventi di esperti di IoT (internet degli oggetti), aziende e professionisti del settore: questo proporrà il primo

European Immersive Computing Summit a Venezia. Organizzato da

Uqido, società specializzata

in realtà aumentata e virtuale, l'Eics sarà ospitato il 22 e 23 marzo nella sede del casinò, a Ca' Vendramin

Calergi. A Venezia arriveranno 16 protagonisti internazionali della

immersive technology, o «XR». Divisi in quattro aree tematiche (Architettura,

arte e design; Intrattenimento; Salute; Industria 4.0), avranno un

approccio orientato ai professionisti. Biglietti disponibili per una sola

giornata (8 incontri, € 199) o per l'intera manifestazione (16 incontri, € 299). Sono acquistabili sul sito: eicsummit.com

**Gli incontri**

Tra gli appuntamenti da segnalare il 22 marzo: dalle 9 alle 10, l'intervento del regista e videomaker

californiano Ethan Shaftel, sui nuovi orizzonti narrativi delle realtà immersive e relative criticità; dalle 10 alle 11, Giacomo Zanghi, fondatore dello studio di sviluppo Untold Games, e Marco Mortillaro, game designer della milanese

Forge Reply, discuteranno sulle esperienze immersive nella produzione italiana dei videogiochi; dalle 12.30 alle

13.30, Luca Prasso racconterà i processi di sviluppo delle tecnologie immersive attuati con il suo team nei Daydream Labs di Google. Venerdì 23 marzo la

mattinata sarà dedicata alle tecnologie immersive in ambito medico e terapeutico. Previsti

interventi di Sophia de Séguin, responsabile per la parigina Actimage del progetto Hol'Autisme, per migliorare l'integrazione scolastica dei bambini

affetti da autismo, e quello di Paola Di Paolo dedicato a Virtual Kids Therapy, che utilizza ambienti virtuali di supporto all'oncologia pediatrica. Dalle 14.30 alle

15.30, Mike Cadoux, direttore operativo di Kabaq 3D Food Technologies, spiegherà il rapporto tra ristorazione a domicilio e

realtà virtuale e aumentata; dalle 17 alle 18, Sam Watts, direttore del reparto sulle tecnologie immersive alla britannica MakeReal, parlerà di integrazione degli ambienti immersivi nei processi di sviluppo e lavoro e delle tecnologie per farlo

**Terapie**

## Il «caschetto» allena la socialità e l'integrazione scolastica



**T**rionfatore del Concours French IoT 2017, *Hol'Autisme* consiste in un catalogo di applicazioni in realtà mista e una piattaforma online di monitoraggio per migliorare le abilità sociali dei bambini affetti da autismo e facilitarne l'integrazione scolastica. Attraverso il «caschetto» Hololens, *Hol'Autisme* riproduce i fattori di stress in un ambiente controllato, in modo da stimolarne progressivamente la gestione in autonomia da parte dei bambini. Sviluppato dalla parigina Actimage in collaborazione con personale medico e scientifico, *Hol'Autisme* è in fase di test. All'Eics ci sarà anche *Virtual Kids Therapy*, dell'italiana Milc Foundation, che prevede nei reparti di oncologia pediatrica l'ideazione, la coprogettazione e lo sviluppo di stanze in realtà virtuale, dove i pazienti possano trovare momenti di evasione concepiti per stimolare la resilienza.

**Arte**

## Cadere in un bosco, sentire odori Stimoli multisensoriali al museo



**S**altare in una voragine in mezzo a una foresta e percepire, cadendo, il profumo del muschio; correre accanto a un tirannosauro per ritrovarsi, d'un tratto, fra le piramidi d'Egitto. Alzare lo sguardo e accorgersi di essere su un'astronave. Fantascienza? Piuttosto *The Edge*, esperienza che da luglio sarà possibile vivere all'*X Building* di Shenyang. Nel museo immersivo cinese, attraverso ambienti fisici integrati a quelli digitali e stimoli multisensoriali, la fruizione diventerà un viaggio nel tempo. E intorno al mondo. La tecnologia da giugno sarà anche adottata al Museo Archeologico dell'Altopiano dei 7 Comuni, vicino Asiago, dove renderà possibile visitare il villaggio di Rotzo all'età del ferro. All'Eics, il direttore creativo dell'*X Building*, Gian Paolo Greco, si concentrerà anche su come le tecnologie immersive possano influire su flussi di visita e pratiche espositive.



ILLUSTRAZIONI DI FABIO DELVÒ

## Intrattenimento

# Nel film «Extravaganza» l'osservatore diventa osservato

**L**ui, Ethan Shaftel, è un interactive designer e regista californiano che ha lavorato per marchi di moda e, anche, come montatore per alcuni dei più popolari musicisti in circolazione (da Madonna a Rihanna). Loro, *Street Fighter 2 Vr Game* ed *Extravaganza*, sono esempi dei nuovi orizzonti della realtà virtuale. Nel primo, è possibile vestire i panni dei lottatori in pixel di *Street Fighter*, omaggiando e a un tempo scardinando i cliché stilistici e percettivi del gaming tradizionale. Nei sei minuti di *Extravaganza*, con la loro miscela di animazione 3d, *live action* e stereoscopia immersiva, ci si chiede se la tecnologia «possa migliorare il mondo». E l'osservatore diventa osservato, in un ribaltamento semantico anomalo per il cinema tradizionale. Uno sconfinamento apprezzato anche al Tribeca Film Festival, dove il film fu presentato in anteprima mondiale l'anno scorso.



## Industria 4.0

# Video per spiegare la pressa: s'impara a usarla senza toccarla

**È** possibile imparare a manovrare una pressa senza toccarla? Non solo la realtà aumentata lo conferma ma, attraverso il *videomapping* e la proiezione sugli oggetti, consente l'apprendimento senza interferire con la produzione, riducendone costi e rischi. Dotando un operaio di un kit per la realtà aumentata è possibile visualizzare l'esatta sequenza di azioni da compiere in un momento specifico della produzione, ricordandogli per esempio quali bulloni prendere con la mano sinistra o come usare uno strumento con la destra. Questo «ripasso» triplica la velocità di memorizzazione. Così com'è provato che costruire un set Lego vedendone proiettate le istruzioni in 3d velocizza del 25% l'assemblaggio. Delle tecnologie immersive in diversi contesti, dalla manifattura alla chirurgia, parlerà all'Eics Pier Mattia **Avesani**, fra gli organizzatori.

