

Tecnologie provate



Sharing economy

Sbarca in Italia Badi, l'app per cercare (e offrire) stanze in affitto

A metà tra Airbnb e Tinder, con l'ingrediente extra del machine learning, e l'obiettivo di rivoluzionare il mercato immobiliare. Badi è una piattaforma che mette in contatto chi cerca una stanza in affitto e chi vuole offrirla. Creando dei «match» virtuosi grazie al supporto dell'intelligenza artificiale, che «impara» dalle ricerche precedenti e rende più mirate quelle

future. Dopo un successo immediato in Spagna, con 6 milioni di richieste di affitto in un solo anno, Badi sbarca in Italia. Si inizia con Milano e Roma. Ma già si preparano a raggiungere Firenze e Bologna. Pronti a dare una scossa al mercato degli affitti non turistici.

M.Ro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

La *virtual reality* non è (ancora) entrata nelle nostre case. Ma sono sempre di più i settori che ne fanno uso. Anche per creare nuove forme, immersive, di intrattenimento. Dall'installazione «Carne y arena» del regista Inarritu a Milano all'esperienza «The Edge» di Padova, il trucco sta tutto nella voglia di lasciarsi ingannare

Spettacoli virtuali, l'illusione è high-tech

Visore sugli occhi, zaino-computer in spalla, e l'esploratore del virtuale è pronto a partire. Dove andrà è difficile prevederlo, perché è un viaggiatore che non ha limiti, non di spazio, né di tempo. Neppure la logica o il buon senso possono fermarlo. La realtà virtuale spazia (letteralmente) a 360 gradi dalla computer grafica spinta al documentario realistico, con tutte le gradazioni «miste» che ci sono nel mezzo: in compagnia della realtà aumentata, il contenitore viene chiamato «mixed reality». E il limite di fatto è uno solo: l'estraniamento di dover indossare un visore che isola da ciò che di reale sta attorno. È questo uno dei fattori, insieme ai costi e ai pochi contenuti, che ha (finora) impedito alla realtà virtuale di decollare come fenomeno di massa. Per il 2017 il conto dei visori diffusi nel mondo si fermerà a meno

Il boom (mancato)
Tra i motivi del boom (per ora) mancato i pochi contenuti e i costi elevati

di 14 milioni (dati Idc). Ma la proiezione sul 2021 racconta di una crescita fino a oltre 80 milioni, con un giro d'affari pari a 215 miliardi di dollari.

Il virtuale dunque non è fallito, solo sta avanzando per lo più lontano dai nostri occhi. A livello industriale e di formazione professionale, in ambito medico e architettonico. Quella sfera che in inglese si riassume con «business». Contemporaneamente iniziano però a diffondersi anche ricadute nel nostro quotidiano, con la possibilità di fare la spesa online ma essendo presenti «fisicamente» nel negozio, di provare vestiti in un camerino digitale come fossimo davanti a uno specchio, di «vedere» un appartamento in vendita senza doversi muovere.

Il virtuale non l'abbiamo fatto entrare in casa – e anche quando lo faremo, sarà solo una frazione minima (il 5%, tra 4 anni) dell'intero valore del

14

Sono i milioni di visori per realtà virtuale diffusi nel mondo nel 2017. Nel 2021 dovrebbero superare gli 80 milioni

comparto –, ma ci sta venendo proposto dall'alto. Anche sotto la forma più invitante dell'intrattenimento: l'esploratore virtuale ha già diverse mete da poter visitare per svago, per farsi coinvolgere in realtà che

Estraniamento

Indossare un caschetto può essere respingente perché isola dal mondo esterno

sono inconoscibili di persona per varie ragioni. Fino al 15 gennaio la Fondazione Prada di Milano propone un'esperienza senza paragoni anche per i più incalliti del genere: «Carne y Arena» è un'installazione concepita da Alejandro Inarritu che trasporta senza compromessi il visitatore al centro dell'immigrazione clandestina al confine tra Messico e Stati Uniti. Il deserto dell'Arizona diventa il teatro «reale», da toccare a piedi nudi e con il vento freddo nei capelli, dove

215

I miliardi di dollari del giro d'affari previsto per «virtual» e «augmented reality» nel 2021

va in scena il dramma di un gruppo di migranti veri, le cui storie sono state raccolte dal regista messicano per esserci sbattute in faccia usando il coinvolgimento emotivo del virtuale. Che trattato con tecniche immersive che mischiano digitale e reale – un banale ventilatore, la sabbia sul pavimento – ottiene perfettamente lo scopo di farci sentire davvero lì, di esserci.

Perché il trucco funzioni non servono necessariamente produzioni hollywoodiane, bastano idee e una buona capacità tecnica. La dimostrazione più evidente la si può provare a Padova, in un anonimo «temporary shop» allestito da Uqido. Lo si trova facilmente, basta risalire una lunga coda: la giovane softwarehouse, che con la realtà virtuale sta sviluppando soluzioni per le aziende, ha capito che uno «spettacolo virtuale» non è solo un ottimo biglietto da visita, ma è redditizio anche di per sé. «The Edge» è un'esperienza di pochi minuti che trasporta l'esploratore su un pianeta alieno: c'è una missione, ma è solo lo strumento narrativo per condurci in un ambiente ostile e magnifico al tempo stesso. Il sapiente dosaggio di programmazione e assi di legno convince sia la mente sia il corpo. Al punto di provare sensazioni di movimento quando invece siamo sempre perfettamente fermi, ancora lì in un negozio nel centro di Padova.

È una magia da prestigiatori hi-tech: il trucco funziona se eseguito con maestria, e come nel caso degli illusionisti, il complice migliore siamo noi. La nostra voglia di credere, di farci ingannare. Di ritrovarci al volante di una Formula 1, come sarà possibile sperimentare da oggi alla Maker Faire di Roma, oppure di essere al centro dell'azione di «Gomorra» o al cospetto dell'enorme e minaccioso Re Luigi del film Disney «Il Libro della Giungla». Gli inganni possono essere elaborati

Digitale e reale

L'esperienza diventa più coinvolgente se supportata da sensazioni fisiche

o anche semplici. Cambiano i gradi di realismo ma non l'effetto, quando per esempio visitiamo un museo o assistiamo a un concerto senza muoverci fisicamente. Se l'immersione è garantita e spontanea (con quanta profondità, dipende anche dalla disponibilità del soggetto), discorso diverso è per l'emersione. Uscire da una rappresentazione virtuale può essere lento e difficile, anche disturbante. La mente non è allenata e si affeziona all'inganno. Se è ben orchestrato.

Federico Cella
@VitaDigitale
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Oregon SCIENTIFIC **SMARTGLOBE™**

Regala ai tuoi bimbi il mondo che prende vita con la realtà aumentata!

Chiudi gli occhi e immagina davanti a te un dinosauro, o di essere sulla Luna o in un paese lontano. Ora apri gli occhi, il sogno diventa realtà con i **MAPPAMONDI INTERATTIVI** con realtà aumentata di Oregon Scientific, l'apprendimento non è mai stato così divertente e interattivo!

SmartLiving www.oregonscientific.it OregonScientificItalia

La pianta capace di innaffiarsi da sola Roma, torna la fiera degli artigiani digitali

Cinque anni fa erano un fenomeno, oggi sono una realtà. Parliamo dei makers, un movimento di non facile classificazione. Spesso definiti come artigiani digitali, sono persone che applicano la tecnologia a oggetti di uso quotidiano, un movimento informale che al classico fai-da-te aggiunge elevate competenze informatiche. Così, per esempio, un classico vaso per piante può innaffiarsi da solo grazie a sensori che rilevano il grado di umidità del terriccio. Un algo-

ritmo poi potrebbe conoscere il tipo di pianta e sapere quanta acqua darle. Questo è solo un piccolo esempio perché il movimento è cresciuto negli anni, è entrato nelle nostre case con l'Internet delle Cose, gli oggetti che comunicano tra loro e si attivano a vicenda senza il nostro intervento, ma anche nell'economia con l'Industria 4.0, l'automazione industriale integrata con le nuove tecnologie. E proprio da quest'ultimo concetto prende le mosse la Maker Faire Rome –The European

Social Network

Le Storie arrivano su YouTube (ma si chiamano Reels)



Sono nate su Snapchat e hanno rivoluzionato l'intero mondo dei social network. Le Storie — una serie di video, foto, scritte e adesivi composte dagli utenti per raccontare la loro giornata e che scompaiono dopo 24 ore — sono ormai un linguaggio che spopola su Instagram: a giugno erano 250 milioni gli utenti italiani che lo utilizzavano. Dopo solo un anno dal debutto. Sono approdate poi — non con lo stesso successo — su Facebook e

su WhatsApp (qui si chiamano Stati). E ora ci prova anche YouTube. La piattaforma video di Google sta testando una nuova funzionalità che assomiglia molto (ma non del tutto) alle Storie. Pensata soprattutto per gli Youtubers e per quegli utenti che devono tenere aggiornati i loro migliaia di follower. Le differenze partono dal nome: Reels. Uno strumento per condividere contenuti video in modo più veloce e

semplice rispetto all'upload tradizionale. Al contrario delle Storie, una sequenza unica di tutto ciò che viene pubblicato, ci potranno essere diversi contenuti temporanei. In più, i Reels non scompariranno dopo 24 ore, ma rimarranno online per una quantità di tempo definita dall'utente in una sezione dedicata del profilo.

Michela Rovelli
© RIPRODUZIONE RISERVATA

L'IRRESISTIBILE COINVOLGIMENTO DELL'ESSERCI

Film

Il cinema in realtà virtuale è una delle ultime frontiere, portata in Italia da Fastweb nella sala Utrareal World al Base di Milano. Un weekend al mese fino a marzo si può sperimentare il ruolo di spettatore attivo. Come nello spin-off del **Libro della Giungla** di Disney, al cospetto del gigantesco Re Luigi.

La storia vissuta in prima persona fa un altro effetto. Tra vari progetti educativi legati alla realtà virtuale, nel corso della Maker Faire sarà possibile sperimentare **Leonardo Da Vinci**: le invenzioni del primo maker da sperimentare «dal vivo».

Documentari

Came y Arena è un'installazione virtuale creata dal regista **Alejandro Inarritu** e attualmente ospitata alla Fondazione Prada a Milano. Ci si cala letteralmente nei panni dei migranti che provano ad attraversare il confine tra Messico e Stati Uniti.

Esperienze

The Edge è una ricostruzione in computer grafica creata da **Ugido**. La giovane azienda di Padova ha aperto uno spazio dove provare «fisicamente» — grazie all'uso di tecniche immersive — la sensazione di esplorare un pianeta alieno.

Musei

Non solo la Cappella Sistina: il virtuale è un training per la cultura italiana (**Piano strategico del turismo del Ministero**). **Tim** ha sviluppato un'esperienza nei musei **Pietro Micca** e del **Risorgimento** a Torino con la presenza di una **guida-avatar** ad accompagnarci.

Videogiochi

Unica applicazione di Vr a essere entrata nelle case (*soprattutto grazie a Playstation*), i **videogame** sono il «cavallo di Troia» di questa tecnologia. Dopo il tuffo horror dentro **Resident Evil**, l'immersione nel mondo fantasy di **Skyrim** è una nuova frontiera.

Riabilitazione

La «**terapia dello stupore**» viene sperimentata dall'associazione Ant su alcuni malati di tumore, costretti in casa dalle proprie condizioni. Il progetto **Look of Life (LoL)** propone esperienze che vanno da un **concerto di Piovani** a una **camminata culturale ad Arte Sella**.

Sport

In attesa delle partite di calcio vissute dal punto di vista dei giocatori, alla **Maker Faire** di Roma per tutto il weekend si può provare l'ebbrezza dell'altissima velocità della Formula Uno. A bordo di una **STR12** della scuderia **Toro Rosso**.

Serie TV

Gomorra Vr è stato l'unico titolo italiano presente alla Mostra di Venezia nella sezione **Venice Virtual Reality**. Il cortometraggio prodotto da Sky ci proietta nelle strade di Napoli, tra i protagonisti, ed è una sorta di passaggio tra la seconda e la terza stagione.

Giostrre

Se le emozioni fisiche di un ottovolante non bastano, si può aggiungere un'esperienza visiva forte che coinvolge anche il cervello. In attesa di Gardaland, è **Mirabilandia** a proporlo dalla scorsa estate sul **roller coaster Master Thai**.

Corriere della Sera / Mirco Tangherlini

Edition 4.0, manifestazione organizzata dalla Camera di commercio capitolina che da cinque anni è il centro pulsante dei makers in Italia. Da oggi al 3 dicembre la Fiera di Roma viene invasa da un caleidoscopio di innovazione che si rivolge non solo agli esperti del settore ma anche a chi, questo mondo, ancora non lo conosce. Con 7 padiglioni distribuiti su 100 mila metri quadrati, la manifestazione permette di avvicinarsi a concetti fondamentali per conoscere il presente come la manifattura digitale e l'artigianato 4.0, le nuove tecnologie legate all'agricoltura e al cibo ma anche la mobilità smart, il riciclo, l'edilizia sostenibile, la robotica, la realtà virtuale e aumentata. Sono temi che possono sembrare lontani tra loro ma in realtà sono legati da un filo comune: la tecnologia. Basta un'iniezione di elettronica per

La scheda

- Da oggi a domenica alla Fiera di Roma torna la Maker Faire Rome — The European Edition 4.0
- Orari: oggi dalle 14 alle 19, nel weekend dalle 10 alle 19
- Prezzo: dai 3 ai 12 euro. Per il pass: 22 euro. Gratis per i bambini fino a 4 anni. Sito: makerfairerom.eu

semplificare la vita quotidiana od organizzare meglio l'impresa. La peculiarità della Maker Faire è nell'essere trasversale. Imprenditori (e aspiranti tali) possono confrontarsi con realtà internazionali rubando i segreti del successo o cercando collaborazioni. I makers possono venire a contatto con le ultime idee del settore, le famiglie possono avere un assaggio di innovazione. E l'accento è proprio su queste ultime. Non è un caso se l'edizione 2017 offre ben 10 mila metri quadrati dedicati ai più piccoli. Sembra strano unire infanzia e industria 4.0 eppure un senso c'è. «Puntare ai bambini oggi significa creare un Paese competitivo domani», spiega Massimo Banzi, curatore della fiera e ideatore di Arduino, una delle piattaforme più usate dai maker per i propri progetti. «Se i bambini non capiscono un pò di tecnologia da quando

sono piccoli, da adulti saranno penalizzati e così tutto il Paese», avverte. Per questo la Maker Faire è anche un enorme parco giochi in cui l'impegnativo è guardare ma soprattutto toccare. Grazie ai numerosi corsi, bambini e ragazzi dai 4 ai 15 anni possono familiarizzare

con il codice informatico, creare una macchina radiocomandata partendo da dei semplici Lego o magari costruire un robot e capire come animarlo. La robotica è così centrale che quest'anno ha un padiglione tutto per sé. Curato dal direttore del Centro Interdipartimen-

La Maker Faire dedica 10 mila metri quadri a bambini e ragazzi con corsi di ogni tipo, dalla programmazione alla robotica

tale di Chirurgia robotica, Bruno Siciliano, permette di assistere a dimostrazioni di nuovi prototipi di esoscheletri, stampanti 3D antropomorfe, robot umanoidi o dotati di intelligenza artificiale, dedicati alle attività quotidiane o applicati all'industria e alla medicina, aiutanti domestici o perfino calciatori. E anche qui l'Italia emerge. «Quando si parla di robot si pensa subito al Giappone o agli Stati Uniti, ma nel nostro Paese ci sono tra i migliori ricercatori a livello internazionale», spiega Siciliano, «Pochi ancora sanno quanto l'Italia sia un'eccellenza nel settore». Non c'è niente di meglio per scoprirlo che farsi sommerge da quell'ondata di innovazione e creatività che è la Maker Faire, il luogo dove tutti imparano qualcosa ma soprattutto si divertono.

Alessio Lana
© RIPRODUZIONE RISERVATA

