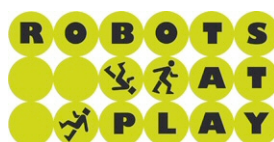


# Robots@Play

**Luigi Pagliarini**  
luigi@artificialia.com

Ho fatto da poco rientro dalla Danimarca dov'è che si è svolta la Prima Edizione di Robotsatplay (<http://www.robotsatplay.dk>). In più tempi, nel centro storico di Odense, una tra le più antiche città Danesi, luogo di nascita di Hans C. Andersen, e consacrata al Dio Odino, ha avuto luogo quella che a tutti gli effetti si potrà presto definire tra gli eventi di robotica più significative del vecchio continente.



La manifestazione, che cerca di far il punto sullo stato dell'arte della robotica nel mondo, sembra porsi l'obiettivo di accogliere al suo interno, nel panorama della ricerca e dello sviluppo della robotica sia scientifica che industriale, quelle che vengono individuate come le innovazioni tra le più interattive e 'playful' – e tutto sommato la denominazione assunta lo dichiara esplicitamente – in termini di design, funzionalità e potenziale impatto sulle società.

All'interno della stessa sono state ritagliate molteplici sezioni tematiche, a cui sono state fatte corrispondere altrettante sedi operative, in uno sforzo organizzativo che definirei ciclopico – ingrato compito svolto principalmente dal Robo[Cluster] e dal Maersk Institute della Syddansk Universitet con il sostegno finanziario del Ministero per la Ricerca Scientifica e Tecnologica Danese, della Regione (Fiona), dal Comune di Odense, dall'Ente Regionale per il Turismo nonché da diverse entità private quali la LEGO, Fiona Bank, Entertainment Robotics e via discorrendo – e che ha visto la realizzazione di ben sette segmenti di vario interesse: Robo[Film], Robo[Play], Robo[Trash], Robo[Sports], Robo[Rave], Robo[Camp], Robo[Prize].

Il tutto si è chiaramente trasformato in un successo di pubblico per cui le manifestazioni ufficiali e popolari di gratitudine e riconoscimento – soprattutto nei riguardi dell'ideatore e trascinatore della manifestazione, Henrik Hautop Lund – sono diventate dirette ed esplicite. Ma aggiungerei altro. Si è trattato di un successo culturale reale, a cui, per dirla tutta, le società Scandinave, autentico faro di civiltà globale, ci hanno da tempo abituato.

Difatti, è ormai chiaro che il rapporto tra uomo e robot all'inizio del 2000 è esattamente proporzionabile al rapporto che c'era tra uomo e PC alla fine del '900. Quindi tanto vale iniziarsi a fare i conti e preparare culturalmente le nostre società, in un processo che neghi le mistificazioni – tipiche di talune letterature e cinematografie, ma anche di giornalismo troppo spesso impreparati e 'creativi' – e che viceversa porti certi elementi delle future società a diretto contatto con il pubblico.

Ripercorrendo mentalmente l'intero svolgimento della manifestazione – a cui ho avuto l'onore di contribuire quale consulente dell'organizzazione, con il design di poster, come membro della giuria del Robo[Prize] e quale co-curatore del Robo[Rave] – mi rendo conto che è estremamente imbarazzante scegliere di parlare dell'uno o dell'altro evento o dell'uno e dell'altro artefatto, poiché erano tutti tanto importanti quanto affascinanti.

Tuttavia, non posso far a meno di citare quelle che, più che interessanti, definirei operazioni clamorose. Innanzitutto, la presentazione (in anteprima mondiale) del nuovo gioiello di casa LEGO, il MINDSTORMS NXT (<http://mindstorms.lego.com>), evento che credo si commenti da sé. In secondo luogo, l'assegnazione di un premio di 10.000 euro a uno dei più avanzati prototipi dell'MIT, Huggable (<http://robotic.media.mit.edu/projects/theHuggable.html>), e poi la partecipazione di 'masterpieces' della robotica moderna quali, Paro (<http://paro.jp/english/index.html>) e Atron (<http://hydra.mip.sdu.dk>). Ma anche la presenza degli efficientissimi robot 'quotidiani' quali RoboMover (<http://www.friendlyrobotics.com>), Roomba & Scooba (<http://www.irobot.com>) o l'affascinante spettacolo offerto da RobotHand (<http://www.kz.tsukuba.ac.jp/~hoshino>) e HanSaRam & Robonova (<http://rit.kaist.ac.kr>), o l'impareggiabile 'entertainment' offerto da Start Kick (<http://www.merkur-starkick.de/en/default.htm>) e via scorrendo.

Un capitolo a sé va tuttavia destinato al Robo[Rave], ossia lo spettacolo nello spettacolo. Nel Magasinet, un antico teatro collocato nell'esatto centro della città, si sono succeduti ben cinque show nell'arco di quattro ore. Due, in particolare, erano *not to miss!*

Il primo è la coinvolgente performance di Haile (<http://www-static.cc.gatech.edu/~gilwein/Haile.htm>) – figlia dell'ultimo progetto del ricercatore Gil Weinberg (scienziato e musicologo di origini israeliane, già MIT ed ora trapiantatosi nel centro per le ricerche musicali di Atlanta) – un robot percussionista che ci ha regalato un'impareggiabile jam session (nel vero senso della parola!) con lo stesso Gil e Scott Driscoll, uno dei suoi trainers e realizzatori.

Il secondo (*dulcis in fundo*), il RoboMusic Concert architettato dallo stesso Henrik H. Lund in combutta con il fondatore della *Remix Culture*, nonché *World Music Award* con più di un milione di dischi venduti al suo primo album, Funkstar Deluxe (<http://www.funkstardeluxe.com>).

Il RoboMusic Concert – a cui, incidentalmente, ha preso parte il gruppo italiano degli eXtraLight (<http://www.xlight.it>) con un uno spettacolo di danza di rara bellezza, eleganza e raffinatezza, che ha coronato con una coreografia ricolma di fascino e di mistero lo scenario futurista della narrazione musicale – consisteva in una composizione musicale interattiva (anche qui, nel vero senso della parola!) per cui il pubblico, attraverso dei dispositivi di varia natura e manipolabilità era in grado di influenzare, modificando run-time, lo svolgimento del concerto stesso (inteso come melodia, armonia e sound). Il tutto, direi miracolosamente, senza compromettere, come spesso accade, la musicalità dell'esecuzione.

In sostanza un reale, significativo passo avanti nella ricerca dell'interattività musicista/pubblico che ha spinto i due a formulare un autentico paradigma teorico (<http://www.e-robot.dk/robomusic.html>) e che, c'è da scommetterci, verrà ben presto adottato da diversi artisti.