Genova Società

Oggi alla Casa
Paganini l'incontro
dedicato a un futuro
che è già presente
Un viaggio attraverso
le emozioni espresse
con le nostre azioni



LA TECNOLOGIA

Movimenti in trappola

Dalle ricerche sui campioni per i videogames alle applicazioni nell'ambito delle neuroscienze Il motion capture a caccia della "firma motoria"

di Gianluca Durno

ro Cristiano Ronaldo, che ha prestato i suoi caratteristici movimenti per un noto marchio di produzione di videogame, ai fenomeni di altre discipline come Dion Waiters per il basket o Antonio Brown per il football americano. È così che calciatori e colleghi arrivano, tali e quali alla realtà, sui nostri schermi, riprodotti in un videogioco. Tutto questo è possibile grazie alla tecnologia del motion capture, che letteralmente "cattura" i movimenti umani attraverso sensori e telecamere. Una tecnica ormai collaudata, che, anzi, si sta cercando di migliorare. Perché, se è vero che i movimenti vengono riprodotti fedelmente, la scienza non è ancora riuscita a capire come carpire quella che viene definita "firma motoria", che ognuno di noi possiede. Di questo e molto altro si parlerà oggi nell'incontro Corpi in movimento e strumenti digitali alle II alla Casa Paganini. Protagonisti e relatori saranno due figure di spicco della ricerca europea: dalla Francia arriva il professor Benoit Bardy, docente di scienze motorie all'università di Montpellier e direttore del centro di ricerca e innovazione EuroMov, tra i più importanti in Europa. Con lui ci sarà Antonio Camurri dell'uni-

Dalle tutine attillate e ricoperte

di luci ci sono passati già tanti

grandi dello sport: dal Pallone d'o-

La tutina
Una sequenza
di movimenti
tracciati grazie
all'utilizzo di una
speciale tuta
che trasmette a
un computer
tutti i dati sugli
spostamenti
del corpo nello
spazio

versità di Genova, responsabile di Casa Paganini e coordinatore del progetto europeo *Horizon 2020 EnTimeMent*, nato a gennaio di quest'anno con l'obiettivo di studiare il movimento umano a partire da recenti risultati delle neuroscienze, per sviluppare nuove tecnologie per analisi e predizione del movimento individuale e di gruppo. L'incontro fa parte del ciclo *Mondo macchina e*

Mondo vivente ideato e organizzata dall'Ambasciata di Francia in Italia, in collaborazione con Institut Français, per stimolare la cooperazione internazionale su progetti scientifici ispirati all'opera di Leonardo da Vinci, nel cinquecentesimo anniversario della sua morte. «È un evento pubblico in cui si parlerà dello stato dell'arte della ricerca scientifica sul movimento come vettore delle emozio-

L'esperto



Da Montpellier Benoit Bardy

ni e della comunicazione sociale e non verbale - ha spiegato Camurri -. Informatica, ingegneria e neuroscienze, ma anche scienze cognitive e arti costituiscono i fondamenti per poter misurare in modo automatico indizi su come le persone esprimono e comprendono emozioni e segnali sociali non verbali attraverso il movimento». Una ricerca che ha le sue radici nel freddo nord scandinavo, una cinquantina d'anni fa. Erano gli anni '70 quando l'intuizione arrivò a uno psicologo dell'università di Uppsala in Svezia. Il suo nome era Gunnar Johanson. Fu lui il primo a capire che il nostro cervello riesce a ricostruire un'intera figura umana, basandosi solo su una "nuvola di punti" del corpo e dal loro movimento. Una scoperta che ha messo le basi per arrivare alla tecnologia del motion capture, per esempio. «Quello che vorremmo fare in questo progetto - continua Camurri - è stabilire delle nuove fondamenta basate non più solo sulla psicologia sperimentale, ma anche sulle neuroscienze cognitive. Stiamo lavorando a prototipi di tecnologie applicazioni ispirate a una visione olistica del movimento e concetti di tempo, così come avviene nel nostro cervello. Cose che le macchine ora non colgono».

©RIPRODUZIONE RISERVATA