

nòva ²⁴ Progetti



n. 550 | Venerdì 30 settembre 2016

Motto perpetuo Le connessioni ci sono sempre, basta volerle trovare (Umberto Eco, 1932-2016)

F Internet delle Case | Rivoluzione | Applicazioni

Un mondo animato da oggetti pensanti

Far comunicare le cose ha un senso solo se le reti degli oggetti e degli uomini si integrano. Per parlare meglio gli uni con gli altri

di **Carlo Ratti**

«Son le cose, prolungano te, certe cose», cantava Lucio Battisti ne *“Le cose che pensano”*. L'era delle cose che pensano, e che parlano, è oggi in dirittura d'arrivo, e sta portando con sé le opportunità e i dubbi di ogni vera e propria rivoluzione.

Sappiamo tutti che Internet, negli ultimi vent'anni, ha trasformato molti aspetti delle nostre vite - dal modo in cui lavoriamo, a quello in cui comunichiamo, ci spostiamo e ci incontriamo. Oggi però la stessa Internet sta entrando nello spazio fisico - lo spazio delle città, in primo luogo - e si sta trasformando nel cosiddetto Internet of Things, l'Internet delle Cose. Si tratta di un paradigma che ha origini lontane, almeno se confrontate con i tempi, rapidissimi, del mondo contemporaneo.

Il termine Internet delle cose, infatti, fu coniato alla fine del secolo scorso - nel 1999, per l'esattezza - dal mio ex collega del Mit Kevin Ashton. Fu lui a immaginare una situazione in cui, grazie a tag Rfid - piccole etichette elettroniche capaci di trasmettere informazioni radio - sarebbe stato possibile creare una rete di oggetti senzienti, collegati tra loro. Ed è proprio questo il principio fondamentale dell'Internet delle cose: gli oggetti acquistano la capacità di trasmettere dati e

comunicare l'uno con l'altro.

L'idea di Ashton, tuttavia, non si realizzò immediatamente. Come sempre, nella vita ci sono due modi per sbagliare: essere in ritardo sui tempi oppure essere troppo in anticipo... Alla fine del secolo scorso il problema erano proprio le etichette Rfid. Nonostante molti sforzi, non si riuscì a creare uno standard per la loro lettura - relegando l'Internet delle cose nel dimenticatoio per molti anni. Solo di recente, grazie all'infrastruttura wireless che ormai copre tutto il pianeta (3G, 4G, WiFi, eccetera) il vecchio sogno di Ashton ha riiniziato a prendere forma. Le cose che ci circondano, una dopo l'altra, stanno entrando in rete.

Le opportunità e le applicazioni possibili sono numerose. Da progettisti, ci piace pensare che l'Internet delle cose possa trasformare i nostri edifici in una sorta di Internet delle case. Possiamo allora concepire arredi che si riconfigurano con una app o con il gesto della mano, come Lift-Bit, il concept che abbiamo presentato all'ultima Triennale di Milano, con il supporto di Vitra. Oppure sistemi di climatizzazione capaci di adattarsi alle abitudini degli utenti, come nel nuovo progetto per la ristrutturazione della Fondazione Agnelli a Torino. Un ambiente in cui ogni persona può controllare o personalizzare non soltanto l'illuminazione, ma anche la temperatura e i livelli di umidità, dell'edificio senza interferire con le preferenze degli altri. Una volta selezionati i parametri

ideali attraverso una app, una "bolla" ambientale ci segue all'interno dello spazio, garantendo a ciascuno una temperatura ottimale. Mentre se un'area è vuota, il sistema entra in stand-by, un po' come un computer quando non è in uso.

Lo stesso mondo del retail potrebbe cambiare grazie all'Internet delle cose. Abbiamo cercato di esplorarlo l'anno scorso con il Supermercato del Futuro a Expo Milano, insieme a Coop. In quel caso ci siamo ispirati all'immagine del signor Palomar di Italo Calvino che, immerso in una fromagerie parigina, ha l'impressione di trovarsi in un museo o in un'enciclopedia. Scrive Calvino: «Dietro ogni formaggio c'è un pascolo d'un diverso verde sotto un diverso cielo (...) Questo negozio è un museo: il signor Palomar visitandolo sente, come al Louvre, dietro ogni oggetto esposto la presenza della civiltà che gli ha dato forma e che da esso prende forma». Ecco, è stato questo uno dei punti di partenza del nostro progetto: cercare di usare nuovi strumenti per permettere alle cose di raccontare le loro storie - e in ultima analisi per stimolare un consumo più informato e consapevole.

Ed è forse proprio l'interazione con l'uomo che distingue la rinascita odierna dell'Internet delle cose. Nell'accezione iniziale, alla fine del secolo passato, si pensava che lo scopo fondamentale fosse mettere in comunicazione oggetti con oggetti, macchine con altre macchine. Ma quale conversazione potrebbero mai intrattenere il frigorifero e la lavatrice? Oggi, al contrario, sappiamo che far parlare gli oggetti ha un senso soltanto se la rete delle cose e la rete degli uomini riescono a integrarsi. Insomma, se come diceva Battisti riusciamo a realizzare un mondo delle "cose che pensano" - e che parlano - affinché tutti noi possiamo pensare e parlare meglio gli uni con gli altri.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

