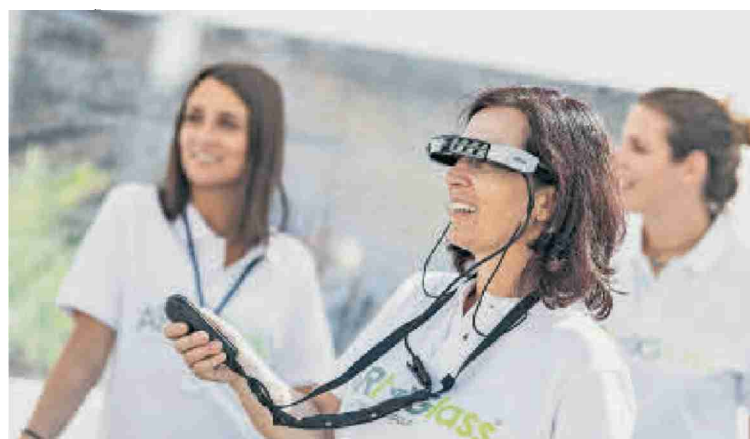


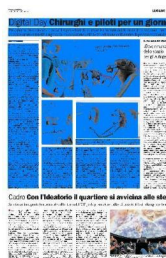


## Digital Day **Chirurghi e piloti per un giorno**

Protagonisti in centro città circuiti superveloci di Formula E e simulatori di robot che eseguono interventi  
Ci siamo immersi nella Lugano 3.0 in occasione della terza edizione dell'evento di portata nazionale



**DA VIVERE** In alto, il simulatore di Formula E. Qui sopra, gli occhiali che permettono tour culturali grazie alla realtà aumentata. A sinistra, un visitatore gioca a «Super Mario Bros» su una vecchia console Nintendo. *(Foto Zocchetti)*

**CHIARA NACAROGLU**

■ Indossi il casco con il visore, schiacci il pedale del gas e in un battibaleno stai sfrecciando a velocità folle su un circuito di Formula E. L'adrenalina è a mille, finché non sbatti violentemente contro il guardrail e gridi, perché anche se è una simulazione te la fai sotto. Poi togli il visore, scendi dalla poltrona e ti guardi intorno imbarazzata: sei pur sempre in piazza della Riforma. Sì, in piazza della Riforma. E no, Lugano non ha in programma di essere il prossimo circuito delle corse ma è una delle dodici sedi elvetiche dove ieri ha avuto luogo il Digital Day. Giunto alla terza edizione, l'evento ha ospitato decine di aziende e istituti che hanno presentato diverse novità tecnologiche. Le abbiamo provate (quasi) tutte. Il risultato? Siamo tornati in redazione con le gambe molli, un po' di nausea e la testa sognante. Ma andiamo con ordine. Prima di lasciare lo stand di ABB, dove sperimentiamo la Formula E, ci siamo fatti preparare un caffè da Yumi, un robot «collaborativo», come quelli che vengono utilizzati nelle applicazioni di montaggio. Com'è il caffè? Non lo sapremo mai perché la capsula non si buca e dalla macchinetta scende solo acqua calda. Non aspettiamo il secondo tentativo, perché poco più in là ci aspetta un tour di realtà aumentata del sito archeologico del castello di Tremona. Colori, suoni, tridimensionalità: grazie ad ArtGlass viaggiamo a ritroso nei secoli e in pochi secondi veniamo catapultati nella casa del fabbro del villaggio medievale momò. Prima di lasciarci tentare anche da un tour interattivo della chiesa di Santa Maria degli Angioli ci avviciniamo allo stand dell'Ente Ospedaliero Cantonale, dove coroniamo il sogno di essere chirurghi per un giorno (ok, un quarto d'ora, ma volete mettere?). Ad istruirci c'è il capocli-

nica dell'Ospedale regionale di Bellinzona, il dottor Ferrario, che fa parte di quella decina di medici che in Ticino si occupa di chirurgia robotica. E se già solamente da pronunciare (c-h-i-r-u-r-g-i-a-r-o-b-o-t-i-c-a) suona difficile, provate a metterla in pratica. Per allenarsi, i medici si servono di un simulatore del sistema chirurgico robotico «da Vinci», che ieri ha lasciato la capitale per trasferirsi in piazza Manzoni. Attraverso giochi di manualità (sembrano semplici, non lo sono per niente) i dottori imparano a usare la macchina fino a simulare dei veri e propri interventi e ad operare con il robot. Questo tipo di approccio, ci spiegano, permette addirittura di eseguire un intervento in remoto: un chirurgo può manovrare il computer da migliaia di chilometri di distanza dal paziente (non per niente il robot nasce per la chirurgia di guerra). Per concludere i nostri quindici minuti di gloria con il camice, ci lanciamo nella simulazione di un intervento di isterectomia: non è andata molto bene e mettere le mani su utero e affini ci impressiona a tal punto che per un po', per non evocare brutti ricordi, sospenderemo la visione di qualsivoglia serie tv stile «Grey's Anatomy». D'altronde, come primo approccio alla chirurgia avremmo preferito qualcosa come una rimozione delle tonsille anziché dell'utero, ma tanto la nausea l'avevamo già dal giro sul simulatore di Formula E, quindi facciamo un respiro profondo e davanti al dottor Ferrario, sorridendo, continuiamo a ripetere «che figata la chirurgia robotica». Lasciamo robot e organi dietro di noi e ci dirigiamo verso Palazzo civico. Al suo interno scopriamo il paradiso degli appassionati dei videogiochi: «Videogame in progress». Si parte da «Pong» (prodotto da Atari nel 1972), passando a «Pacman», il gioco più

venduto su Atari 2600 (in commercio dal 1977 al 1992), per arrivare a «Super Mario Bros» con la terza generazione di Nintendo (1983-1995) e agli ultimissimi modelli di PlayStation. Ci dedichiamo a «Pong» e dopo aver fatto una pessima figura evitiamo di cimentarci con qualcosa di più complicato (anche se in teoria non è così difficile: è un ping pong elettronico degli anni '70 e in pratica si gioca schiacciando un solo bottone). Fuori da palazzo Civico incontriamo Antonella, l'assistente digitale della Città. L'avrete forse incrociata davanti al Punto Città di via della Posta negli ultimi mesi. Munita di tablet, ci mostra come possiamo risparmiare sul costo di un certificato, come quello di domicilio, ordinandolo online. Non male, vero? Non sembra per niente male nemmeno il suono di una chitarra che arriva dal «BuskerCase» (letteralmente «custodia dell'artista di strada»), una scenografia acustica che ha lo scopo di valorizzare le performance all'aperto. Vorremmo provarla, ma le nostre competenze musicali sono inesistenti e allora preferiamo ringraziare il suo ideatore, salutare e allontanarci alla velocità della luce. Giusto in tempo per scattarci una fotografia allo stand dell'USI, presente tra le altre cose con l'applicazione «WarpMe», un progetto del professor Kai Hormann che, utilizzando la potenza della matematica e le coordinate baricentriche, deforma il viso. Se il principio è simile a quello dei filtri delle applicazioni super gettonate come SnapChat e Instagram, il risultato non invoglia certo a pubblicare l'immagine sui social. Decidiamo comunque di stampare la foto come ricordo di questa terza edizione del Digital Day, con la promessa che rimarrà nascosta in una tasca della nostra agenda rigorosamente analogica.