

Tecnologia & Tempo libero



Il menù della settimana

Che cosa accade quando la tecnologia investe la sfera del tempo libero? Per scoprirlo, l'Unità ha dedicato a questo tema un inserto speciale che, una pagina al giorno ad esclusione di domani, terra compagna ai lettori da oggi a sabato. Gli autori impegnati sono Mario Grasso, Michele Serra, Mario Picchi, Flavio Micheli, Davide Pinardi, Giacomo Ghidella, Gianluca Sigani, Vera Paggi, Siegmund Ginzberg, Giovanni Giudici e Roberto Roveri. Ed ecco il menù degli argomenti che vi proponiamo.

martedì
SCACCHI



mercoledì
GIOCHI



giovedì
MUSICA



venerdì
VIAGGI



sabato
LETTURE



Balocchi e computer

L'elettronica sta assumendo un ruolo predominante nel «consumo» del tempo libero: dai giocattoli ai video-game, dai terminali domestici ai compact-disc fino ai giornali personalizzati, così sta cambiando la nostra esistenza

di MARIO GRASSO

Alla ludoteca Famills di Parigi è possibile prendere a prestito giocattoli dietro una cauzione di pochi franchi. La frequenza e la numerosità delle richieste forniscono all'industria del giocattolo utili indicazioni sull'evoluzione dei gusti e delle attese di un mercato che a livello mondiale ha ormai raggiunto dimensioni colossali. Un'indicazione proveniente da questo particolare osservatorio dice che le preferenze dei piccoli (e grandi) consumatori si orientano sempre più verso i giocattoli tecnologici, che incorporano tecnologie d'avanguardia e vengono progettati e prodotti con il contributo dell'informatica e della microelettronica. È un'indicazione facilmente verificabile. Basta entrare in un qualsiasi negozio di giocattoli per rendersi conto che le bambole di pezza dai lineamenti approssimativi sono ormai un lontano ricordo: oggi vengono progettate con la tecnica della fotogrammetria, camminano e parlano con comandi a distanza, non sono colorate con metalli pesanti (piombo, cadmio, ecc.) ma con sostanze organiche metabolizzabili e non tossiche. Alcune sono anche profumate: Charlotte della Miro Meccano sa di fragola, l'ultima nata in casa Berchet profuma di borlotalco, quelle di altri produttori odorano di biscotto, cioccolato, formaggio. E un po' saranno dotate di sensibilità al punto da avere la febbre se prenderanno freddo e di riempirsi di foruncoli se esposte a caldo eccessivo. Per i più grandi i giapponesi stanno pensando a bambole robotizzate in grado di soddisfare qualsiasi desiderio. Capito?

Merito dello sviluppo tecnologico, certamente. Attenzione però: non sempre i giocattoli utilizzano le nuove tecnologie in seconda battuta. A volte capita che una tecnologia sviluppata per i giochi venga successivamente perfezionata e adattata ad applicazioni più professionali. Di esempi se ne possono fare di diversi: sintetizzatori vocali, schermi a cristalli liquidi, dischi ottici. Un altro esempio proviene dai videogame: da un'approfondita analisi dei prodotti più popolari e diffusi negli Usa, alcuni esperti americani hanno derivato utili indicazioni per affinare il Coursware (software per applicazioni didattiche) e le tecniche CAI (computer aided instruction, istruzione assistita da computer). Sono passati poco più di dieci anni da quando Nolan Bushnell, ex progettista di flipper, realizzò il primo videogame commerciale. Da allora il mercato dei giochi elettronici è cresciuto incessantemente, raggiungendo un giro di affari dell'ordine dei 20 mila miliardi di dollari in Europa. Franchi, dollari e quello dell'industria cinematografica. L'offerta di videogame è abbastanza articolata: dai piccoli gadget tascabili che propongono giochi semplici fondati essenzialmente sulla rapidità dei riflessi, alle macchine per bar e sale da gioco ricche di riflessi luminosi e sonorità, alle più flessibili console, nelle quali è possibile inserire le cassette contenenti i programmi dei giochi.

Protagonisti di questo mercato sono nomi illustri dell'industria del giocattolo (Atari, Coleco, Mattel, Sebino, Activision, Imagic, Intellivision) e geniali game designer, gli ideatori dei giochi, che si avvalgono della collaborazione di team di sociologi e psicologi per individuare gusti soggettivi, attese sociali e valori culturali prevalenti da incarnare profittevolmente nei giochi. Una parte signifi-

ficativa delle cassette-gioco, reperibili presso edicole e negozi specializzati, è realizzata per gli home computer (Commodore 64, Vic 20, Spectrum, ecc.), che rappresentano un'evoluzione delle console per videogiochi piuttosto che strumenti informatici per l'informatica domestica. Il 70% circa del software realizzato per gli home computer finora venduti (20 milioni di unità negli Usa, 2 milioni circa in Italia) è infatti costituito da programmi di intrattenimento. Si gioca, ma con la coscienza di essere in linea con i tempi, avendo acquistato un moderno computer. Tende tuttavia a crescere anche la richiesta di software didattico da parte di giovani che evidentemente preferiscono iniettarsi un po' di Basic al posto di altre sostanze. Questo probabilmente significa che il gioco non è più considerato esclusivamente una pausa disintossicante tra fasi di impegno ma va progressivamente assumendo nuovi significati.

Anche gli adulti ricorrono con maggior frequenza ai giochi elettronici (dama, scacchi, ecc.), dimostrando di non disdegnare il computer come partner di gioco. Perché l'uomo post-industriale tende all'isolamento e all'autosufficienza? Perché l'attuale organizzazione sociale rende più difficili i rapporti umani? Perché il computer è un avversario che impegna ma non esprime giudizi? Sarebbe interessante indagare su questo fenomeno. Ma ritorniamo alle tecnologie del tempo libero.

Nati nella società dello spettacolo, i videogiochi utilizzano il medesimo simbolo, lo schermo televisivo. Previsioni di medio periodo indicano che il televisore cederà i ritmi della nostra vita ancor più di quanto non faccia oggi. Il televisore digitale di domani non ci offrirà soltanto film in tridimensione e stereofonia ma, grazie ad un computer incorporato e al collegamento con il telefono, sarà il nostro terminale telematico domestico adatto a molteplici funzioni: teleshopping, videotelefonata, teleshopping, telelavoro, teledidattico. Grazie alla combinazione di sistemi di riconoscimento della voce e di sintesi vocale, i più esigenti potranno interrogare telefonicamente banche dati nazionali e internazionali con la stessa facilità (si fa per dire) con cui oggi si chiedono alla Sip informazioni sull'elenco abbonati.

A questa nuova prospettiva la RAI-TV comincia ad adattarsi, sia pure tra difficoltà e incertezze, ospitando rubriche di computer literacy, cioè programmi di educazione tecnica e al collegamento con la televisione informatica (Bit, Chip, ecc.) e offrendo nuovi servizi (Videotel, Radiotel, Teleshopping). Anche le radio locali e le televisioni private o via cavo modificheranno sostanzialmente il loro ruolo: la diffusione di reti telematiche locali le trasformerà infatti in strumenti di convivialità e di lavoro. Non è quindi lontano il momento in cui sarà possibile consultare un video-catalogo, magari installato presso il Cral aziendale, oppure effettuare una visita dettagliata di amene città e lontani musei... standosene comodamente seduti in salotto. Basterà acquistare il relativo videodisco.

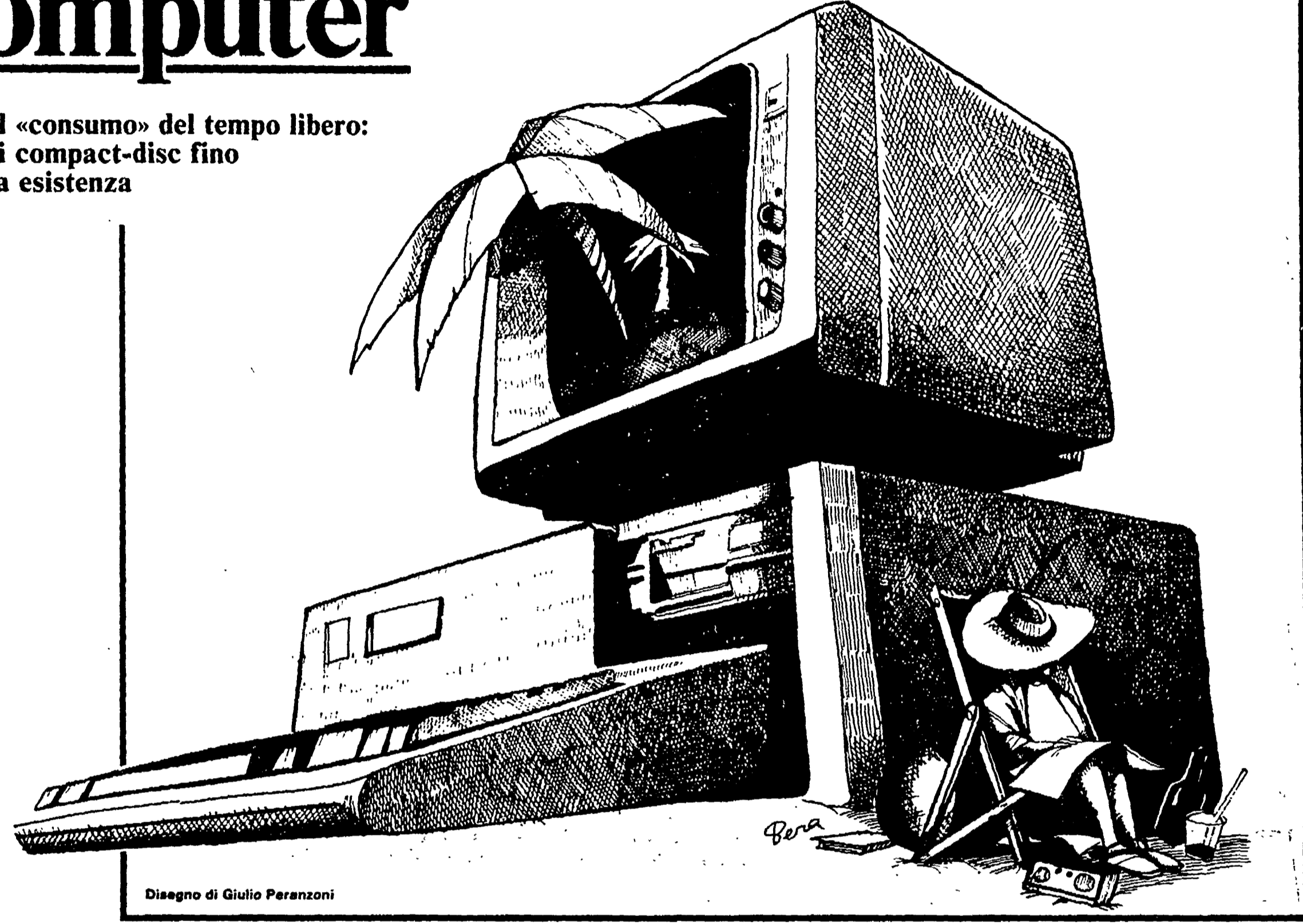
La limitazione più rilevante è attualmente rappresentata dal fatto che i videodischi possono essere soltanto letti e non registrati dall'utente. Ma anche questo ostacolo è in via di

superamento: videodischi della seconda generazione, cancellabili e riutilizzabili al pari di una normale cassetta musicale, sono in fase di messa a punto nei laboratori della giapponese Nakamichi. Anche altri produttori sono orientati in questa direzione: Sony, Toshiba, RCA, Nebraska Videodisc, Philips. La disponibilità di videodischi registrabili, capaci di memorizzare enormi biblioteche di immagini, rivoluzionerà drasticamente non solo il settore del videogame ma anche quelli dei comics, dei cartoni animati, dei film.

L'immagine elettronica tridimensionale realizzata da computer è entrata nel cinema (Tron) già da qualche tempo. Anche i fumetti cominciano ad essere prodotti con il computer: il primo comics italiano di questo tipo, «Giovanni mondani meccanica», era contenuto nel numero di maggio di Frigidaria. Ora si profila all'orizzonte una nuova generazione di cartoni animati interattivi: offriranno la possibilità di intervenire nella storia, creare nuove situazioni, salvare l'eroe da un pericolo imminente, aiutare Paperino a prevalere sull'odiosa fortuna di Gastone. Insomma ci autoconfermeremo il cartone animato in base all'umore del momento. Ci autoconfermeremo anche il giornale, dotando il televisore telematico di casa di un lettore ottico di ca-

ratte (scanner) e di una stampante. Il procedimento dovrebbe essere più o meno questo: lo schermo del terminale giunge un sercio di informazioni provenienti dalle agenzie di stampa a cui l'utente è abbonato. Lo scanner legge e le trasmette al personal computer collegato il quale, opportunamente programmato, scarta le notizie che non rientrano nei campi di interesse dell'abbonato e memorizza le altre. A tempi convenienti compone il giornale personalizzato e lo stampa. Se l'utente non è in casa il giornale, tutto o in parte, può essere trasmesso con il servizio di posta elettronica.

Sicuramente continueremo a compiere l'Unità in edicola ancora per molti anni, ma tutto ciò è tecnicamente possibile grazie all'elettronica e all'informatica. Anche nel mondo della musica l'elettronica recita un ruolo sempre più importante, da quando Robert Moog introdusse il primo sintetizzatore, un dispositivo elettronico orientato alla generazione e alla manipolazione dei suoni, sintetizzatore molto più sofisticati e complessi degli organi elettronici, al punto tale che alcuni non hanno neppure la tastiera, sostituita da un sequencer (un cursore) o da un controllore di nastro. Le macchine più raffinate, i sintetizzatori polifonici completamente programmabili, si avvicinano molto al concetto della one man band, ossia dello strumento musicale costituito da un unico esecutore. Chi vuole semplicemente avvicinarsi alla computer music e imparare a generare nuovi effetti sonori ha a disposizione numerosi programmi di composizione musicale confezionati per personal computer (Olivetti, Apple, Commodore, ecc.). Dalla musica allo sport, l'informatica è entrata nello sport non solo come sponsorizzatrice ma anche come tecnologia di controllo per il computo dei tempi e per l'elaborazione delle classifiche delle varie gare. Dallo sport al turismo. Per difendere e incrementare i 50 mila miliardi di valuta che annualmente i turisti stranieri portano in Italia, alberghi, agenzie viaggi e tour operator ricorrono sempre più spesso alle tecnologie informatiche per gestire prenotazioni, pratiche di viaggio, emissione biglietti, convenzioni con enti, contabilità. Anche lo spettacolo (servizi informativi, prenotazioni teatrali) e il fai-da-te (bricolage elettronico) sono direttamente interessati dalle nuove tecnologie.



Disegno di Giulio Paranzoni

Guida a una vacanza scema

di MICHELE SERRA

È curioso constatare come milioni di esseri umani accettino di fare un lavoro scemo, ma non sarebbero mai disposti a rinunciare a vacanze intelligenti. Un baratto, a ben vedere, di discutibile economicità mentale: se proprio è necessaria un'alternanza di dignità culturale e intellettuale tra tempo occupato e tempo libero, sarebbe molto meglio, per dirla con Caligano, lavorare intelligentemente per undici mesi e dedicare alla scemenza solo i trenta giorni di ferie. Anche perché una vacanza

vagante turistica. Come essere sicuri di avere optato per una vacanza veramente «scema»? Facile. Bastano pochi accorgimenti, basta il rispetto di pochi fondamentali parametri. Il primo è la scelta del luogo. Intanto, con l'evitare rigorosamente tutti gli itinerari suggeriti dalle agenzie turistiche giovanil-avventurose, tipo l'attraversamento del deserto del Gobi in monopattino o la discesa del Rio delle Amazzoni su materassi Pinelli. Farsi divorare dalle sanguisughe o morire di dissenteria è infatti un risultato facilmente raggiungibile an-



ta; e per una diarrea fulminante, assai meglio dell'acqua di pozza di una qualunque oasi vale una bella zuppa di cozze da sorbirsi sulla costiera amalfitana, sempre a prezzo modesto. Quanto all'avventura, al brivido di confrontarsi con situazioni difficili e ai limiti della sopravvivenza, scegliete voi se sia più emozionante fotografare i tagliatori di teste (tutti stipendiati dalle Pro-Loce) oppure tentare in pieno agosto di consumare un pranzo al Montargil del Sillaro, sulla Bologna-Rimini; e se sia più rischioso srotolare dal radiatore della Renault, autostop un groviglio di crotali, piante carnivore e frecce al curaro o piuttosto cercare di sfuggire a un animale di un qualunque villaggio turistico italiano che vuole costringervi a tutti i costi a partecipare al tombolone grigio, in coppia con una enorme turista di Sciarfusa.

Secondo capitolo: la tintarella. Il reparto Grandi Utensili di un qualunque ospedale italiano, in settembre, è affollatissimo di ragionieri e commesse già scaricate dall'altissima scialletta dell'aereo che li sbarcava a Ceylon. Ottanta giorni di

prognosi, gli stessi necessari alla guarigione di una casalinga caduta in un forno a microonde. In Romagna o in Liguria, quattro settimane di nudo integrale non-stop, in una selva di ombrelloni più fitta della foresta equatoriale, bastano appena per diventare di un pallido color nocciola, con grande soddisfazione e forte risparmio sulle creme solari. Volete mettere?

Terzo capitolo: le diapositive. Il novantuno per cento dei rullini reduci dall'estero vengono inesorabilmente bruciati dai raggi di controllo che scartano i bagagli dei passeggeri agli aeroporti. Il restante uno per cento mostra solitamente immagini orrendamente sovrapposte di vicini di casa incontrati in Groenlandia, e nei casi più disperati di cognati che persino nella piazza principale di Kuala-Lumpur sono riusciti a trovare i piccioni per farsi immortalare mentre gli danno il miglior naturale e sottile con la violenza a bambini affamati.

Rarissime, apprezzate e molto ricercate anche le diapositive di natura esotica, ecco dunque il momento di riscoprire le vedute di Laigueglia e gli scorci suggestivi di Li-



Primi piani di bagnanti di Coney Island, New York, ritratti da Harry Laperow. Le foto sono ricavate dal volume «Coney Island beach people», della Dover Publications.



scema, oltre a consentirci di concentrare in un solo mese la nostra dose di dabbennaggine, ci permetterà di distinguerci per anticonformismo (e dunque, in ultima analisi, per intelligenza) dai gregge di nostri simili penitenti, a riempire il proprio tempo libero di stupefacenti stra-