

COMPUTER. Francesco Carlà produce videogiochi interamente «made in Italy»

LETTERE

BOLOGNA Si definisce «imprenditore virtuale». Ma la sua è una storia tutt'altro che simulata. Ha costruito dal nulla, o meglio da una passione per giochi e computer, l'unica azienda italiana che produce videogames. Un'impresa che, se non nelle dimensioni, non ha nulla da invidiare ai colossi del settore come Amiga e Nintendo. Con in più anzi la fantasia, la creatività, i design e il buon gusto della cultura italiana. Così non troverete robot e mostri terrificanti, ma piuttosto le avventure di Tex di Diabolik, l'orsetto Tobia e il Cyberplano.



L'imprenditore Francesco Carlà

«Imprenditore per amore di un flipper»

A Francesco Carlà, quand'era piccolo, a Lecce, piaceva molto giocare a flipper. Era, come tanti della sua età, un piccolo campione. Ma era attratto soprattutto dalla macchina, dai meccanismi del gioco. E quando compaiono i personal computer comincia a pensare a come trasformare uno strumento di lavoro in qualcosa che faccia anche divertire. Nel frattempo, siamo nell'80, è salito a Bologna per studiare. «Giurisprudenza, come vuole papà». Studia il diritto, si laurea, ma la passione continua ad essere per i giochi e i computer. «Bologna - dice - offre una quantità infinita di stimoli e di occasioni per tutti». Si iscrive al Dams per imparare le tecniche della comunicazione. E intanto studia i videogiochi che intanto arrivano dall'America. Ne fa la storia, ci fa le sue teorie, ne scrive sulle riviste e sui giornali (comparsa l'Unità), insomma fa il giornalista. Ma non gli basta. «Tutti - dice - sono ormai capaci a fare un film, una commedia teatrale, un documentario televisivo. Nessuno però in Italia, sa realizzare un videogioco».

Ma da solo non ce la può fare. Servono programmatori di computer, disegnatori, sceneggiatori. Pubblica un invito su una delle riviste alle quali collabora. «Risposero tanti ragazzi. Ci mettemmo al lavoro, e sul mio computer di casa facemmo il primo videogioco Made in Italy. Simulava una partita di calcio». Fu un successo. «Vendemmo in pochi mesi 50 mila copie». La scommessa era vinta.

**Da passione a business**  
Nasce così Simulmondo, ossia il mondo simulato. Lo sguardo infatti è rivolto alla tecnologia del futuro, alla realtà virtuale, che ci permetterà di muoverci all'interno di realtà immaginarie, rimanendo fermi nella nostra casa. «Del resto - spiega Carlà - la realtà virtuale è un grande videogame». La passione del gioco si trasforma presto in un business. «La molla iniziale però non è stata quella. Il fatto è che realizzare un videogioco ha un costo così alto che non può restare confinato nel semplice passatempo». Comunque sia, Simulmondo diventa una vera e propria azienda, con dipendenti e collaboratori esterni. I quali realizzano una gamma intera di giochi: tennis, basket, F1. Non solo: oltre a giocare si può anche organizzare il gioco, diventare allenatori o team manager. Nel '91, la svolta. «Stanco dei soliti giochi, chiedo all'editore di mettere su dischetto le avventure di Dylan Dog. Vinco la sua iniziale diffiden-

Tutto è nato dalla passione prima per il flipper e poi per il computer. Oggi Francesco Carlà, si definisce «imprenditore virtuale», ed ha messo su l'unica azienda italiana che produce videogames, che non hanno nulla da invidiare ai colossi come la Nintendo. La Simulmondo ha messo su dischetto gli eroi dei fumetti, da Dylan Dog a Diabolik. «Abbiamo dimostrato che in questo settore per farcela non bisogna essere per forza americani o giapponesi»

za e anche questo è un successo». Dopo Dylan Dog vengono Tex, Diabolik e l'Uomo Ragno. Non contento di ciò, Carlà inventa un nuovo personaggio: Simulman, il poliziotto virtuale che combatte la criminalità in una città del futuro. In un anno e mezzo gli eroi dei fumetti vendono oltre un milione di pezzi, il fatturato di Simulmondo balza a tre miliardi. Oggi - spiega Carlà - abbiamo 15 dipendenti e

una cinquantina di collaboratori esterni. Simulmondo è, a suo modo, una «fabbrica» del futuro. Tutto viene prodotto con i computer: programmi, disegni, suoni. «Da noi non si usano carta e matita». L'organizzazione è quella del «telelavoro». I collaboratori esterni lavorano sui loro computer di casa e inviano i «pezzi» prodotti via modem agli elaboratori che stanno in azienda. Qui vengono assemblati,

refiniti, controllati e spediti, sempre via computer, alla duplicazione e al confezionamento per la vendita. Sul tavolo di Carlà piovono ogni giorno 5/6 richieste di assunzione. «Riceviamo 1500 domande l'anno, tutte di giovani tra i 18 e i 25 anni, la gran parte dei quali non ha mai lavorato. Siamo costretti ad un lavoro di fortissima selezione». Ora però le assunzioni sono ferme. «Temo i problemi gestionali di una forte crescita». Ma se sfonderanno i nuovi prodotti, Simulmondo potrebbe raddoppiare l'attività in poco tempo. L'ultimo ritrovato della tecnologia sono i Cd-Rom. Si tratta di compact disc che anziché da un impianto hi-fi vengono letti, con un apposito strumento, dai personal computer. «Hanno una memoria 600 volte maggiore di quella di un normale floppy disc, costi di produzione più bassi. E, soprattutto, non possono essere riprodotti». Infatti la facilità di copiatura dei flop-

py è uno degli elementi che ne hanno frenato la diffusione. Se un dischetto contiene una storia di Tex Willer, un Cd-rom ne memorizza 21 ma costa poco più del doppio. Per esempio, adesso stanno per uscire i giochi di calcio con le squadre del Mundial Usa. E poi c'è la televisione interattiva. Simulmondo ha realizzato per Raiuno (per il programma Solletico che va in onda il pomeriggio) nuovi giochi che permettono ai bambini di intervenire con il telefono. Uno di questi è l'orsetto Tobia il quale deve mangiare barattoli di miele prima che un'ape lo punga: i bambini possono giocare da casa usando la tastiera del telefono. «L'integrazione tra televisione e telefono ha un grande futuro» spiega. Oggi dunque Francesco Carlà, ad appena 33 anni, è un imprenditore di successo. Cosa resta della sua passione, dello studioso e del teorico dei videogiochi? «Mi considero sempre un teorico. Vado, come facevo prima, due volte l'anno negli Stati Uniti per fare conferenze nella Silicon Valley, per mantenere rapporti. Li incuriosisce la mia conoscenza storica del fenomeno. Continuo a scrivere sulla rivista di computer come faccio da dieci anni. La mia passione rimane la realtà virtuale. Se immagino il mio futuro, mi vedo come uno che insegna nell'università, meglio se a Bologna, questi nuovi mezzi di comunicazione, la loro storia». Carlà ci ha già scritto sopra un libro: «Space Invaders, la vera storia dei videogames». Ma soprattutto ha quella che viene considerata la più grande raccolta di videogiochi. Sono 50 mila pezzi, che vanno dall'81 ad oggi. E che presto potrebbero essere messe a disposizione del pubblico, all'interno del centro multimediale in via di allestimento a Palazzo D'accursio.

DALLA NOSTRA REDAZIONE  
WALTER DONDI

«Esami di maturità: esperienza choc come rappresentante di classe»

Caro Unità, sono una insegnante di ruolo presso l'ITC «G. Schiaparelli» di Milano; insegno francese, seconda lingua nel corso F, e quest'anno ho avuto l'incarico di rappresentante di classe nella 72ª commissione di maturità tecnico-commerciale operante nell'Istituto. Voglio parlarvi di quanto mi è successo durante i recenti esami di maturità. Il giorno della convocazione della commissione era incompleta: erano presenti, con nomina del ministero, il presidente e due commissari (italiano e francese). I commissari di ragioneria-tecnica e di scienza delle finanze, avendolo rinunciato all'incarico, sono stati sostituiti (in tempi brevi) con due commissari nominati dal provveditorato. Dal presidente sono stati, quindi, nominati due commissari aggregati a pieno titolo di tedesco e inglese. Tutti i lavori della commissione, dalla correzione degli elaborati all'assegnazione della seconda materia, dallo svolgimento dei colloqui fino agli scrutini, si sono svolti in un clima poco sereno con momenti di tensione tra il presidente e i commissari che non sempre avevano la possibilità di esprimere una loro opinione o che comunque, questa, non sempre era favorevolmente accettata. A lavori ultimati i risultati esposti sono stati molto deludenti per tutti i candidati. In particolare, nella mia classe si sono avuti, è vero, due 60/60mi, ma al resto della classe sono stati attribuiti dei voti che, almeno per un terzo degli alunni, non corrispondono ai giudizi di ammissione. Il fatto comunque più grave si è avuto con due «non maturi» per alunni ammessi all'unanimità dal consiglio di classe con giudizio «pienamente sufficiente». Debbo dire che fin dall'inizio dei lavori mi sono resa conto della severità del presidente e dell'inesperienza di alcuni commissari, che non potevano o non volevano opporsi alle decisioni del presidente. Infatti, fatta eccezione per i commissari di francese e di tedesco, gli altri erano appena laureati, o con un anno o due d'insegnamento, e chi lavora nella scuola come me da molti anni sa quanto l'esperienza aiuti a condurre un'interrogazione e quanto sia difficile valutare un elaborato o un'interrogazione. L'esame di maturità che, come tutti gli esami ha la sua componente di rischio, diventa ancora più rischioso con commissioni così composte: un presidente autoritario e imprevedibile, dei commissari inesperti ancorché preparati nella materia. E per finire, mi auguro che l'esame di maturità venga cambiato anche se reso più impegnativo.

**Indipendenti dall'estero**  
«Naturalmente - dice - sono anche un uomo d'affari che ha la responsabilità di un'azienda che vende due milioni di pezzi l'anno, in Italia e in altri 16 paesi, Stati Uniti compresi». Insomma, «è poco da scherzare. Perché se non si sta al passo con la tecnologia si rischia di essere spazzati via dal mercato». Carlà ci tiene a sottolineare di non essere tecnologicamente dipendenti da Giappone e Usa. «Lavoriamo in tempo reale, i nostri prodotti sono assolutamente competitivi anche in America. Nei giorni scorsi mi hanno proposto di andare in Israele per impiantare un'azienda di videogiochi». Quella dei videogames è peraltro l'altra faccia delle tecnologie informatiche e telematiche. «Che - dice Carlà - sono la chiave dello sviluppo nei prossimi anni. Sono queste che ci daranno lavoro. E allora è qui che bisogna investire. C'è bisogno di sapere se l'Italia avrà a disposizione le reti di comunicazione. Noi siamo una piccola azienda, però grazie alla competenza acquisita nell'uso dell'informatica, potremmo fare molto di più dei videogiochi. Anche se la componente ludica avrà un posto importante nei prodotti del futuro, perché si rafforza la tendenza al gioco come aspetto positivo, come attività creativa. Per esempio da noi nessuno si annoia a lavorare».

**La sinistra italiana dove darsi un'anima**

Caro Unità, ho letto l'interessante articolo di Fulvia Bandoli («Perché l'onore sembra così lontano»), col quale sono sostanzialmente d'accordo. Voglio fare soltanto una piccola osservazione a proposito di una frase: «Il Nord del mondo deve rallentare la sua crescita... dobbiamo rinunciare ad una parte del nostro benessere». Può sembrare un modo di cercare il pelo nell'uovo, ma credo importante precisare che il Nord deve rinunciare a parte delle proprie ricchezze, delle proprie merci, del proprio reddito, dei propri consumi, ma questo non significa rinunciare a parte del proprio benessere. Ma, al contrario, può coincidere con un miglioramento della qualità della vita. Penso che la stessa Fulvia Bandoli sia d'accordo con questo concetto, ma credo sia importante essere precisi su questo punto. Se si trattasse veramente di rinunciare a parte del proprio benessere, sarebbe comunque giusto farlo per contribuire a risolvere i problemi del Sud del mondo. Ma credo (e penso che la Bandoli sia d'accordo) che esista la possibilità di realizzare un grande accordo tra Nord e Sud del mondo: spostare risorse dal Nord al Sud per risolvere il problema della fame e del sottosviluppo, in cambio di un arresto del degrado ecologico e di una migliore qualità della vita dappertutto. Sarebbe importante - a mio parere - che la sinistra faccia un grande lavoro di chiarificazione su questo punto.

**Mirella Cacciamani**  
Roma

**Ringraziamo questi lettori**  
Ci è impossibile ospitare tutte le lettere che ci pervengono, sovente troppo lunghe (al massimo dovrebbero essere di 35-40 righe dattiloscritte o a penna); contenenti nome, cognome, indirizzo, numero telefonico - anche nei casi di alti lettori citiamo soltanto nome e cognome), o su argomenti che il giornale ha già trattato ampiamente. Comunque assicuriamo ai lettori - le cui lettere non vengono pubblicate - che la loro collaborazione è preziosa e di grande utilità e stimolo per il giornale, il quale terrà conto sia delle critiche sia dei suggerimenti. Oggi ringraziamo: **Renata Cancelloni** di Iesi-Ancona («Come cittadina plaudo al contributo dato dai magistrati di Mani pulite e al loro lavoro portato avanti con serietà, onestà, giustizia e capacità»); **Andrea Modesta** di Ravenna («Perché nessuno dice a Berlusconi che l'Italia, l'Italia di tutti i cittadini volenterosi ed onesti, quella dei Di Pietro ad esempio, non funziona come una sua rete tv?»); **Vincenzo Buccafusco** di Nicotera-Catanzaro («Berlusconi è convinto di parlare agli allodchi. Ha detto che sono stati creati 100.000 posti di lavoro. Ma i nuovi occupati sono stati 92.000 durante il governo Ciampi»); **Stefano Bola** di Roma («Con il voto abbiamo investito sull'opposizione le speranze di non finire fra le grinfie della destra. Ma voi dovete interrogarvi se sia legittimo questo nostro investimento su di voi, perché non possiamo proprio permetterci un nuovo fallimento»). Fanti Valerio, Paolo Scunzani, Roberto Salvagno, Guido Salzano, Vitaliano Stabilli, Sante Pesoli, Paolo Casotti, Lucia Sgheri, Giuseppe Rampini, Chinita De Vita, Andrea Nardinocchi, prof. Marcello Maria Ricci, Ascenzio Valvo, Umberto Marin, Roberto Fantini, Domenico G. roli.

Cartoline dal fronte 50 anni dopo

Aveva ventisei anni l'infermiere Mario Martino ed era stato inviato sul fronte russo. Oggi ha 77 anni e grazie ad una bambina bielorusa di nove anni ha riannodato il filo dei ricordi. La piccola, ospite di una famiglia in Toscana, lo ha rintracciato per consegnargli due cartoline ingiallite che gli erano state spedite cinquant'anni fa. Cartoline mai ricevute perché l'infermiere di battaglia Martino era stato richiamato in patria.

Stipendio per cinquantuno anni. Fino a sabato scorso. Perché succede che a Lucca arrivano alcuni bambini bielorusi per effettuare visite specialistiche. E tra loro c'è anche la bionda Okomoli, nove anni, che porta con sé vecchie cartoline ingiallite che la nonna Dasa aveva custodito gelosamente per tutti questi anni. Cartoline che Martino non poté mai ricevere perché richiamato in patria. E che ha ricevuto ora dalle mani di Okomoli perché la coppia toscana che l'ha ospitata è riuscita a rintracciare l'ex infermiere. «Mi hanno telefonato - dice il signor Martino - chiedendo se c'era un dottore che era stato in Russia... Io ho detto che ero infermiere. E loro: guardi che c'è una bambina che ha due cartoline da darle. Mi sono commosso e tutti i ricordi sono di colpo ritornati. Poi ho incontrato la bambina, che bella bambina! Insomma, sono felice. Aveva tra le mani le cartoline, delle foto e una lettera della nonna, di quella Dasa che a quell'epoca poteva avere gli stessi suoi anni». Nella lettera, il ricordo di un uomo che ha vissuto nella casa degli Zubrikov a Dobrus. «Un uomo di grande umanità, che ha curato donne, bambini e anziani... forse, quell'uomo medico e ancora in vita e se voi riuscite a rintracciarlo... La nonna Dasa e la figlia Tania, 51 anni dopo, che cercano ancora quell'italiano buono, ora, finalmente, l'hanno trovato. Una bella storia che fa commuovere il signor Martino e la moglie Ada. «Questa bimba mi ha fatto di nuovo nascere, mi ha ricordato quella casa di legno e fango. E

penso che tantissime volte avrei voluto scrivere, avrei voluto sapere notizie di quella gente straordinaria con cui ho vissuto una stagione difficile, ma ugualmente bella. Sa, quante volte avrei voluto prendere un aereo e mettermi alla ricerca degli Zubrikov? Adesso sono contento, mi è successo qualcosa di importante». Nelle cartoline ci sono «quei dolci saluti da Bologna» spediti dalla moglie Ada al fronte. «Dolci saluti» che Martino vede adesso per la prima volta cinquantuno anni dopo, assieme alla sorpesa più bella che ha capelli biondi e occhi dolci e viene da Dobrus, Bielorusia. Aveva ventisei anni l'infermiere Mario Martino e non era andato sul fronte russo per sparare, ma per aiutare i suoi compagni d'arme. E scoprir un popolo semplice che lo amò senza riserve, accogliendolo nelle proprie case, dividendo con lui la loro miseria. «Cosa posso dirle? Solo che sono immensamente felice».

DIRETTORE RESPONSABILE: ANDREA QUERMANDI