

La Curiosità

Gli oggetti del domani tutti digitali e interattivi Ecco un inventario di che cosa useremo nella vita quotidiana

Le società specializzate nelle ricerche di mercato sono ormai da un paio d'anni impegnate su un fronte per loro epocale: il Duemila dei consumatori. L'industria legge nel prossimo passaggio di millennio una straordinaria opportunità di marketing. E la straordinaria coincidenza della contemporanea, raggiunta maturità delle tecnologie digitali rende la congiuntura davvero straordinaria.

Il nuovo millennio si annuncia come quello del passaggio alla società digitale. Un transito da non sottovalutare. La scomparsa delle ultime tecnologie analogiche (dal telefono al televisore, dalla foto alla scrittura) comporta infatti un passaggio psicologico e intellettuale di enorme portata, simile forse solo all'avvento della società industriale. Ma che si spinge a ridefinire completamente la stessa nostra visione del mondo.

La tecnologia analogica parte dall'esistente per descrivere la realtà. Le variazioni di un segnale elettrico generano oggi sia una telefonata che un'immagine televisiva. Ma non sono compatibili tra di loro.

Con la forma digitale l'uomo scopre una sua capacità non solo di descrivere l'esistente ma anche di creare una realtà nuova, a se stante, usando delle misure, un linguaggio che ha creato egli stesso.

In pratica si scopre creatore. La realtà virtuale è questo luogo ulteriore, altrettanto vero, della realtà naturale o fisica.

Ma che c'entra tutto ciò con i consumatori, con la nostra vita di tutti i giorni? C'entra perché la sfida tecnologica di questo scorcio di fine secolo e fine millennio sta in una parola piccola, piccola: convergenza.

L'idea della convergenza o della integrazione viene direttamente dalla fantascienza: gli uomini che parlano con i computer, i televisori che sono anche telefoni, la porta di casa che si apre solo quando riconosce il «padrone».

Tutte cose non solo possibili, ma già pronte. Arriveranno sul mercato con i tempi degli analisti. Per questo stanno sfornando previsioni e indagini a tutto campo. Un dato per tutti, elaborato dalla società statunitense Dataquest: il fatturato mondiale dell'industria dell'elettronica di consumo dovrebbe passare dai circa 855 miliardi di dollari del 1996 agli oltre 1200 dell'anno Duemila.

In questi quasi due milioni di miliardi ci sono i nuovi strumenti integrati.

Al recente salone dell'elettronica di Las Vegas, un sistema di videotelefono basato sul televisore domestico funzionava perfettamente, promettendo agli amanti appassionati e alle nonne delicate di vedere trasformati in divi del piccolo schermo i propri beniamini.

La Web TV è già una realtà commerciale, prodotta e venduta da Sony e Philips. Una scatola magica che si appoggia sul televisore e che lo trasforma senza nessuna fatica in un terminale per Internet, semplice da mettere a punto e facile da usare.

Nell'età della convergenza la parola d'ordine è «plug and play», infilata la spina e vai. Uno slogan che doveva fare la fortuna di Windows 95, l'ultimo sistema operativo della Microsoft, ma che è diventato una sorta di bandiera di questi albori dell'età digitale.

Il digitale consentirà la definitiva integrazione tra televisione e computer. Solo lo scorso dicembre, l'autorità statunitense di sorveglianza sulle telecomunicazioni ha approvato gli standard della futura TV digitale e tra un anno saranno in vendita i primi prodotti televisivi interamente digitali. Il primo confine, quello tra computer e televisore, è così definitivamente saltato e per sfruttare le potenzialità tecnologiche e di mercato che si vengono ad aprire nei giorni scorsi due giganti del computer, la Intel che produce la maggioranza dei processori per i computer IBM compatibili, e Compaq, il maggior produttore di computer del mondo, hanno siglato un'intesa strategica per realizzare insieme nuovi oggetti elettronici integrati destinati al mercato domestico.

Un segnale eloquente, che sfrutta d'altra parte l'onda lunga segnalata da un dato significativo: per la prima volta, lo scorso anno, le vendite di computer negli Stati Uniti hanno superato quelle dei televisori.

Un'altra tecnologia in arrivo proprio in questi giorni sul mercato, il DVD, esemplifica efficacemente questa tendenza. Un disco delle dimensioni di un comune CD musicale di oggi può contenere oltre due ore di film con una risoluzione quasi doppia rispetto agli attuali nastri VHS. E potremo, col telecomando, scegliere in quale lingua vederlo, se inserire o meno i sottotitoli, e in un prossimo futuro decidere se vedere un finale «buono» o uno «cattivo».

L'interattività è l'altra frontiera che ci aspetta alla soglia del Duemila, la possibilità cioè di intervenire direttamente sul contenuto di quanto ci viene proposto. Già oggi attraverso la fragile, incerta, vecchia infrastruttura di Internet consente per esempio a molti giocatori interconnessi tra di loro di fare vere e proprie battaglie aeree usando dei semplici programmi di simulazione di volo.

Non è difficile immaginare come l'integrazione di realtà materiale e realtà virtuale potrebbe aprire nuove frontiere di creatività artistica, e non solo.

Ma lo spazio di questo articolo non basta neppure per un elenco di quanto ci aspetta nel futuro prossimo venturo. Vere e proprie costellazioni di piccoli satelliti (alcuni li sta costruendo l'italiana Alenia e saranno messi in orbita nel 1998) ci consentiranno di usare il nostro cellulare in qualsiasi parte del mondo, dalla cima dell'Everest alla più piccola isola dell'Oceano Indiano.

I primi televisori di grandi dimensioni e schermo piatto faranno il loro ingresso nelle case. Già oggi un televisore a plasma «appendibile» da 40 pollici è disponibile in Giappone ad appena 12 milioni.

E diremo addio senza rimpianti alle pellicole. Per le macchine fotografiche il presente è già digitale e il futuro lo sarà ancora di più. Al posto dei supporti emulsionati e delicati di oggi, piccole carte magnetiche capaci di contenere centinaia di immagini modificabili e stampabili con il computer di casa.

Fatevi coraggio: basterà un po' di fantasia per costruirvi il mondo come più vi piace.

Megacomputer in tilt La data farà dietro-front

Chissà se Alfred Jarry, quando (non) pose le basi della Patafisica, sapeva che il giro del Millennio sarebbe stato il definitivo coronamento della sua «scienza delle soluzioni immaginarie». Chissà se pensava, come scrive Jean Baudrillard, che «l'anno 2000 potrebbe benissimo non avvenire mai», ma certo il «Grande Problema Dell'Anno 2000» ha tutta l'aria di un evento patafisico, forse il più maggiore mai accaduto.

Il problema è ormai noto: al cambio del millennio la maggior parte dei mega computer che gestiscono gli affari delle multinazionali, i conti delle banche e le vite di buona parte degli abitanti del mondo industrializzato azzereranno le date e ricominceranno a contare dal 1900. La nonna d'Italia si troverà, per l'anagrafe, ad avere sei anni e al sottoscritto ne mancheranno una cinquantina prima della sua nascita. Meglio di tutto, le banche vi accrediteranno interessi milionari se siete loro debitori, e vi addebiteranno cifre da capogiro se il vostro conto è particolarmente pingue. Sembra uno scherzo, ma è davvero così. Negli anni scorsi, quando furono poste le basi degli attuali sistemi gestionali informatizzati, ai programmatori sembrò naturale indicare gli anni con due sole cifre. Si risparmiava spazio nelle memorie, che qualche anno fa costavano molto care, si acceleravano le operazioni. Insomma solo vantaggi e nessuno svantaggio. Nessuno pensò che il tempo passa inesorabile non solo per gli uomini ma anche per le macchine e per il software. Ma se la questione fosse solo di software il problema sarebbe relativamente facile da risolvere. Qualche decina o qualche centinaio di righe di codice, e il software in genere può essere corretto.

La questione vera è che anche alcune routines logiche delle ROM che gestiscono le funzioni di tempo e data non sono capaci di gestire il 2000. Per esempio tutti i computer costruiti prima del 1995 e basati sul chip Intel (cioè la maggior parte degli IBM compatibili), usati in ambiente DOS si risetteranno al 1980 oppure al 1984 a seconda della versione, mentre se operano con Windows 3.1 verranno riportati al 1990. Ne sono esenti invece i computer Macintosh. Per misteriose ragioni, il problema per loro si presenterà soltanto nel 2040. Al di là delle ragioni e dei rimedi, questo scherzo pare costerà al mondo la bellezza di 600 miliardi di dollari, cioè un milione di miliardi (fanno in totale 15 zero, cioè grosso modo 200 mila lire l'anno per ciascun abitante del globo), e soprattutto non potrà essere affrontato all'ultimo momento. Per rimettere a posto l'orologio ad un sistema medio occorrono da sei ai dodici mesi. Come dire che, se uno comincia a pensarci oggi, è già in ritardo.

[T.D.M.]