

SOMMARIO



Ottone Rosai
(pagina 176)



Le novità della nautica
(pagina 50)



Le ostriche
(pagina 160)

OPINIONI

6 I giorni dell'epoca, di *Beniamino Placido*

13 Quaderno italiano, di *Giampaolo Pansa*

14 Passaporto, di *Alberto Bains*

PERSONE E FATTI

16 La naja del principe del Belgio - Michele Alboreto alla corte del Drake di Maranello - Foto ricordo per la famiglia Cutolo: papà e figlio dietro le sbarre - Torna, con John Travolta, la febbre del sabato sera

POLITICA

38 Intervista a Ruggero Ravenna, direttore dell'Inps: «D'ora in poi la pensione sarà così», di *Carla Stampa*

PERSONAGGI

40 Il trionfo del Macbeth di Vittorio Gassman: «Mio nonno era uno stregone», di *Giusi Ferrè*, foto di *Giorgio Lotti*

NAUTICA

50 Tutte le novità al salone di Genova - Il plurimiliardario business di Azzurra, di *Remo Guerrini*

SPECIALE MODA

71 Ottantotto pagine dedicate alla moda autunno-inverno 1983-84, a cura di *Alida Militello*

LE GRANDI SERIE

160 Viaggio nei luoghi dove nascono i grandi cibi: 2) La Francia delle ostriche, di *Ariberto Segala*, foto di *Mario De Biasi*

192 I personaggi famosi ci raccontano i segreti più nascosti e gli angoli più belli delle loro città: Giovanni Nuvoletti parla della sua Mantova: «È un'isola gentile tra i fiori di loto», di *Edgarda Ferri*

ARTE

176 Rosai: un gigante buono con lo sguardo da diavolo, a cura di *Francesco Frigieri*

ATTUALITÀ

184 Matrimonio principesco fra le roulotte degli zingari

186 Un po' per gioco e un po' per imparare: come i videogames stanno cambiando la nostra vita. Intervista con Anton Bruehl, presidente dell'«Atari International», di *Guido Mattioni*

SPETTACOLO

188 Ecco le amiche del nostro sabato sera

COSTUME

198 Come eravamo: in duecento foto dell'archivio dell'agenzia Carrese raccolte in una mostra, una storia inedita del nostro paese, di *Guido Mattioni*

RUBRICHE

206 Arte, Mostre, Libri, Weekend, Barche, Auto, Film in Tv, Shopping, Rai Tv

VIDEOGAMES: UN PO' PER GIOCO E UN PO' PER IMPARARE

«Non servono solo a divertire i ragazzi ma hanno anche una importante funzione educativa: preparano le nuove generazioni all'uso del computer, lo strumento di lavoro con cui tutti dovremo fare i conti nel prossimo futuro. Inoltre, recenti studi di medicina li consigliano come terapia rieducativa per i riflessi e i movimenti degli infortunati dopo gravi incidenti stradali o sul lavoro».

di Guido Mattioni

■ È il mastro Geppetto del Duemila, il giocattolaio del nostro futuro. Si chiama Anton Bruehl, 41 anni, americano del Connecticut, faccia di gomma alla Ted Kennedy abbronzata dal sole perenne della Silicon Valley, in California. Dai suoi uffici di Sunnysvale, capoluogo di una contea che fino a dieci anni fa era nota solo per il primato mondiale nella produzione di prugne secche e che ora è diventata la Mecca dell'industria elettronica, mister Bruehl dirige l'Atari International, il colosso mondiale dei videogiochi. Fondata nel '72 con un capitale di 500 dollari da Nolan Bushnell, un ingegnere spiantato ma ricco di fantasia, intelligenza e tanto coraggio, l'Atari ha chiuso il bilancio dello scorso anno con un fatturato di 2 miliardi di dollari, qualcosa come 3 mila miliardi di lire. Abbiamo incontrato mister Bruehl a Milano, nel corso di un tour promozionale che lo ha portato in tutta Europa con il suo «campionario» di giocattoli elettronici.

Signor Bruehl, quella di Nolan Bushnell e dell'Atari è una storia tutta americana: 500 dollari dieci anni fa e oggi un colosso di dimensioni mondiali, il primo del settore. Può raccontarci dall'inizio?

Io sono un manager e sono arrivato dopo, quando la fabbrica non

era più un'iniziativa personale e quasi familiare, ma la consociata di un gruppo internazionale, la Warner Communications, che acquistò l'Atari da Bushnell nel 1976. Quindi non le posso descrivere tutte le tappe fin nei dettagli. A grandi linee, tuttavia, è andata così. Mister Bushnell ideò nel '72 il primo videogioco, «Pong», ma l'accoglienza iniziale fu decisamente tiepida: la gente era perplessa, dubbiosa, faceva difficoltà ad accogliere una novità così travolgente. E cioè che una macchina, un insieme di plastica, vetro, metallo e cavi elettrici, diventasse un compagno di giochi. Era una «bomba» anche per l'America e il successo arrivò infatti soltanto nel '76.

E nel frattempo?

Siamo andati avanti decisi, ottimisti, fermamente convinti della validità dei nostri prodotti e della bontà delle nostre intenzioni. L'accusa che abbiamo ricevuto, di disumanizzare il gioco, non ci ha dato fastidio né ci ha messo in imbarazzo. Era appena cominciata la civiltà dei computer e noi fornivamo l'unica risposta possibile, al passo con i tempi, nel campo del divertimento individuale e di gruppo. Bushnell aveva avuto un'idea fantastica: visualizzare su uno schermo televisivo, con disegni animati a colori e in continuo movimento, le situazioni di giochi come il poker e il ping-pong; e di sport come la pallacanestro, l'automobilismo e il tennis. Il giocatore diventava così protagonista e con il comando manuale poteva svolgere a suo favore le sorti della partita. Le ho citato solo alcuni esempi ma ormai sul mercato ci sono centinaia e centinaia di diversi videogames.

Dicono che queste immagini colorate, che si muovono velocissime sul video, facciamo male alla vista.

Si verifica un caso del genere su 15 milioni di persone. Non voglio apparire come uno che cerca in tutti i modi di sminuire la realtà

delle cose, ma questi sono i dati, le cifre. Chi afferma che i nostri giochi fanno male parla senza averne le prove in mano. E a noi interessano solo i fatti. Anzi, aggiungerò che i videogames sono usati anche a scopo terapeutico...

Interessante, si spieghi meglio.

Nei mesi scorsi, all'università di Harvard, si è svolto un convegno in cui ricercatori e scienziati hanno documentato con le loro testimonianze che la pratica dei videogiochi stimola positivamente il coordinamento tra vista e gestualità: l'occhio segue i disegni che si muovono sul video e la mano deve imprimere i comandi esatti in una frazione di secondo. È un allenamento formidabile per i riflessi.

Questo si capisce, ma non ha ancora spiegato l'uso terapeutico...

In molti ospedali, e ne ho visti degli esempi in Sud Africa e in Spagna, i videogames vengono usati come passatempo ma anche per il recupero psico-fisico degli infortunati, in seguito a incidenti stradali o sul lavoro, che hanno perso l'uso degli arti inferiori e sono costretti all'immobilità. Giocando impegnano la mente, distraendola così dalle loro condizioni e favorendo in tal modo anche la guarigione. Inoltre tengono in esercizio i riflessi nervosi che possono essere «appannati» da lunghe degenze in un letto di ospedale. Ricordo una donna sudafricana di 81 anni, costretta a letto per nove anni; era diventata una campionessa di «Pac-man», il gioco Atari più famoso. E questo è il lato più bello del nostro business: sapere di essere riusciti a divertire la gente.

È il solo esempio che ricorda?

No, al convegno di Harvard è stato citato il caso di un bambino autistico e muto dalla nascita. Dopo tanti tentativi andati a vuoto, la psichiatra che lo aveva in cura lo ha messo di fronte a un videogame: l'impegno e il coinvolgimento sono stati tali che il bambino ha cominciato a esprimersi.

con Anton Bruehl, presidente dell'Atari, il colosso mondiale del settore.

E altri vantaggi, al di là delle terapie?

L'interfaccia con il computer, e cioè il «colloquio» con la macchina con cui dovremo fare i conti un po' tutti, nel giro di pochi anni: a casa e sul lavoro. Giocando ci impadroniamo in modo divertente della tastiera, sdrammatizziamo l'informatica, la facciamo diventare un fatto quotidiano, come mangiare un hamburger o un hot-dog.

Restando nel paragone, chi mangia più hot-dog, i giovani o i loro genitori?

Gli uni e gli altri. I padri acquistano l'hardware, e cioè la macchina per giocare, che richiede l'investimento più impegnativo: in seguito sono i ragazzi ad arricchire la loro biblioteca di giochi, risparmiando soldo su soldo. Ma spesso la situazione si capovolge e i genitori rubano il videogame ai figli e ne diventano dei patiti. Lo stesso accadeva, una volta, con i trenini elettrici.

NEGLI USA CI SONO I BOY-SCOUT DELL'INFORMATICA

Lei si rilassa mai con i suoi giochi?

Sì, certo, e spero che lo facciano anche i miei collaboratori. È un'ottima forma di relax. E un manager rilassato è più efficiente di uno teso e nervoso.

L'Atari organizza negli Usa campeggi estivi per i ragazzi dai 10 ai 18 anni. Oltre alle piscine e ai campi da tennis hanno a disposizione centinaia di videogames su cui fare pratica; come è nata questa idea dei boy-scout dell'informatica?

Da una considerazione oggettiva. Anche negli Stati Uniti, dove l'elettronica è molto più diffusa che nel resto del mondo, la maggior parte della gente pensa ancora: sono interessato al computer ma ne ho soggezione. Noi abbiamo voluto dare un contributo per

superare questo imbarazzo. E abbiamo investito sui giovani perché sono i più rapidi ad apprendere l'uso di queste macchine.

È il loro amore per le novità.

Esatto. Lo stesso motivo per cui i giovani, gettandosi in acqua, si tuffano dal punto più alto o salgono su una moto senza timori: hanno una maggiore libertà di comportamento nei confronti del rischio e della novità. Non dimentichiamo poi che sono nati quando già esisteva la televisione e quindi per loro il video è un dato di fatto, qualcosa di scontato, un interlocutore quasi familiare.

E i risultati pratici?

Si vedono già: i ventenni che cinque anni fa hanno cominciato per primi a cimentarsi con le manopole dei videogame, sono diventati degli abilissimi operatori sui computer veri e propri, con un grosso vantaggio professionale e quindi anche economico.

Restiamo in campo didattico: come vi ha accolti la scuola americana?

All'inizio ci sono state molte controversie, non lo nascondo. Ma il tempo ci ha dato ragione. Ora in tutte le scuole e università americane il piccolo elaboratore con cui studiare e giocare è diventato abituale come il banco e la lavagna. Viene usato per lo studio delle lingue, della matematica, della geometria, per sviluppare la logica e il ragionamento. E in un tempo infinitamente più breve rispetto ai metodi tradizionali.

In America il pragmatismo è di casa e queste novità hanno avuto vita abbastanza facile. Ma quale accoglienza pensate di trovare in una scuola tradizionalistica come quella italiana?

L'ingrediente principale per la nostra penetrazione in questo settore sarà solo il tempo. Ci vorranno alcuni anni, ma siamo certi che nel futuro gli europei si sentiranno più attratti da queste novità di quanto non lo siano oggi gli americani. Noi, negli Usa, abbiamo



meno spirito critico e ogni novità, qualsiasi novità, ci entusiasma. Il mercato italiano, invece, è più sofisticato e smalzito. Dipende quindi dalle aziende offrire un prodotto serio, di qualità e possibilmente con un prezzo interessante. A quel punto il successo sarà assicurato. Ma, ripeto, è solo questione di tempo.

Resta comunque sempre il nodo più difficile da sciogliere: quello della diffidenza e della paura. Paura di queste macchine e di diventarne schiavi. Lei ha mai avuto un simile timore?

No, per il semplice motivo che questa è una falsa preoccupazione, creata da chi rifiuta a priori la grande rivoluzione dell'informatica. Ma chi parla così non ha fiducia soprattutto in se stesso: non diventeremo mai schiavi dei computer perché se è vero che la macchina è intelligente, le manca tuttavia qualcosa che è patrimonio esclusivo dell'uomo: la fantasia. Quella, il computer, non la potrà mai avere. ■

Un divertimento che unisce padri e figli

Una scena sempre più frequente: padre e figlio giocano insieme con i videogames. Come un tempo per i trenini elettrici, sono sempre più numerosi i «grandi» che si appassionano al gioco dei loro ragazzi.