

n.140/2015

# Focus

€ 3,50

# Junior

CI SONO  
ANIMALI CHE  
VIVONO

# 11

CHILOMETRI  
SOTT'ACQUA

Uomini, pesci,  
creature marine: i  
record di profondità

# Glu glu chi va più giù?

E IN PIÙ...

COSTRUISCI UN  
BATTELO A VAPORE.  
IMPARA A VINCERE  
LA PAURA DI INSETTI  
E RAGNI. CREA UN  
KARAOKE USANDO  
LE TUE CANZONI  
PREFERITE

Parigi? È una palla!

... e altre stupefacenti  
fotografie panoramiche



CHE COS'È?  
I "nonni" delle  
tecnologie di oggi



Mens. Numero 140 - Settembre 2015 - € 3,50 in Italia - Svizzera Cantoni Ticino, Valais, Grigioni, Lombardia € 9,50 - Portogallo Pte cont. € 6,00 - Spagna € 6,00

di Dario Nuzzo

**OGGETTI E SERVIZI  
CHE FINO A POCHI  
ANNI FA PAREVANO  
ETERNI SONO STATI  
INVECE SOSTITUITI  
DAI "NIPOTI" CHE  
USIAMO OGGI**

## QUIZ

# TROVA L'ANTENATO



1

Archivi Alinari, Firenze



2



3



4

## SOLUZIONI

All'inizio il **flipper** (foto 1) era un semplice piano inclinato su cui scorrevano biglie d'acciaio, lanciate a mano da un pistone a molla, che cadevano in maniera casuale in buche o passaggi obbligati. Poi l'apparecchio si è evoluto, fino a che, da gioco di fortuna qual era, si trasformò in gioco d'abilità, grazie all'introduzione di palette laterali per colpire le palline, in un esemplare lanciato negli Usa nel 1947. Da lì in poi ha iniziato a diffondersi: nei bar e in altri luoghi pubblici, insieme al calcio balilla, non mancava mai ed era una delle principali attrazioni. Poi, negli Anni '70, sono arrivati anche i primi videogame con la moneta (coin-up) che, a loro volta, hanno ormai lasciato il posto alle varie console casalinghe. L'abbinamento giusto è 1-0.

Come si faceva a chiamare amici e parenti quando si era in giro per la città prima che inventassero i telefonini? Semplice: usando un **gettone** (foto 2), cioè una specie di "monetina" metallica di alpaca o bronzo che andava inserita nel telefono, prima di comporre il numero. Ogni gettone valeva uno scatto, con cui si poteva fare una chiamata nella stessa città (per le interurbane ci volevano più gettoni), usando una delle tante cabine telefoniche presenti (alcune ci sono ancora) oppure i telefonini del luogo pubblici come i bar. Per evitare i furti di gettoni, nel 1976 furono inventate, proprio in Italia, le schede telefoniche: tessere magnetiche prepagate che, ancora adesso, vengono usate in tutto il mondo per chiamare. L'abbinamento giusto è 2-A.

Ti è mai capitato di frugare tra le cose di mamma e papà e trovare oggetti misteriosi, che non sai che cosa siano e a che cosa servano? Nel giro di pochi anni, infatti, alcune tecnologie che sembravano insostituibili sono state rimpiazzate con altre molto più efficienti. Facendo questo gioco ne scoprirai alcune. Nelle pagine di sinistra trovi le tecnologie vecchie (1, 2, 3...), gli "antenati": prova ad abbinarle con quelle, sulla destra (A, B, C...), che le hanno rimpiazzate e che si usano adesso. Poi scrivi gli abbinamenti nei riquadri e controlla le soluzioni per capire se ci hai azzeccato.

1	
2	
3	
4	



Alamy/PA



Alamy/Olycom



Alamy/Olycom



Ulstein bild - Schickel/Archivi Alinari, Firenze

Il nome corretto è **floppy disk** ma tutti lo chiamavano semplicemente dischetto quando, negli anni '80, iniziarono a diffondersi nelle case i primi computer. Era un dispositivo esterno per memorizzare i dati e scambiarsi con altri. Il primo esemplare, più grande di quella nostra (5 pollici), risale al 1967 ed è stato messo a punto da un ingegnere dell'Ibm. Poi si è passati a un modello più piccolo (5,25 pollici) e poi al microfloppy, quello più diffuso (3,5 pollici), che poteva memorizzare fino a... 1,44 mb: in pratica nemmeno una canzone in formato mp3. Per questo, poi si è passati al cd-rom e al dvd-rom (cd e dvd riscrivibili) e infine anche alle chiavette usb (una chiavetta da 4 gb è 2.777 volte più capiente di un floppy!). L'abbinamento giusto è: 3-C.

Come si guardavano i film in casa fino a 15 anni fa? Semplice, bisognava accontentarsi di quello che passava la tv oppure comprare o noleggiare una **Vhs** (fig. 4). Inventata dalla Jvc nel 1976 era una cassetta in grado di registrare video in formato analogico su un nastro riavvolgibile. In commercio esisteva anche un altro formato, il Betamax creato dalla Sony, che tra l'altro aveva una qualità migliore. Alla fine, però, fu il Vhs ad affermarsi, anche per la maggiore disponibilità di film in quel formato. Nacque così il cosiddetto mercato dell'Home video, che è poi proseguito con l'arrivo del dvd: digitali, più piccoli e con una qualità migliore. L'abbinamento giusto è quindi 4-B. Occhio, però, anche i dvd sono sempre meno usati e, al loro posto, sono subentrati servizi di video on demand che permettono di comprare o noleggiare i film attraverso internet. Non a caso quasi tutti i negozi di noleggio dvd hanno chiuso.



© Corbis/Contrasto

**CHI DI VOI SA CHE COSA SONO  
I PENNINI? E LA CARTA  
CARBONE? EPPURE I VOSTRI  
NONNI LI USAVANO SPESSO**

## SOLUZIONI



**1**

Il mangiadischi (foto 1) era un dispositivo a forma di valigetta, che permetteva di far suonare, grazie a un piccolo altoparlante al suo interno, i 45 giri che ci inserivi dentro: piccoli dischi in vinile contenenti generalmente due canzoni, una per lato (i 33 giri, invece, erano più grandi e ne potevano contenere di più). Nato intorno agli Anni '50, questo giradischi portatile diventò popolarissimo in Italia negli Anni '70, permettendo a ciascuno di portare in giro la propria musica e ascoltarla dove voleva. Proprio come consentiva di fare il walkman, diffuso negli Anni '80, che però funzionava con cassette e si poteva ascoltare solo in cuffia. Oggi i loro successori sono i lettori di musica digitale, come l'ipod. L'abbinamento giusto è quindi 1-C.

**Scrivi gli abbinamenti**

1	
2	
3	
4	
5	



**2**



**3**



**5**



**4**

Prima dell'avvento delle fotocamere digitali, per salvare le immagini scattate si usava un **rullino di pellicola** (foto 4): composta da più strati, conteneva materiale sensibile alla luce, che permetteva di memorizzare l'immagine. Messo a punto per la prima volta dalla Kodak nel 1891, ogni rullino poteva contenere in genere 24 o 36 immagini e, dopo aver scattato tutte le foto, andava riavvolto e poi portato a sviluppare dal fotografo, che provvedeva anche a stampare. A quel tempo, infatti, non era possibile rivedere l'immagine appena scattata e il risultato finale si poteva solo immaginare. Con l'avvento della fotografia digitale il rullino è stato sostituito dalle schede di memoria, che possono contenere migliaia di immagini, da trasferire poi su computer e, volendo, stampare. L'abbinamento giusto è quindi 4-A.

Be', questa è facile: chi non sa, infatti, che cos'è una **cartina stradale**? Di sicuro anche tu, per dirticarti in zone sconosciute, avrai usato una mappa con evidenziate strade, distanze, monumenti... Tra le cartine stradali, la più famosa in Italia era TuttoCittà, un volume distribuito gratuitamente nella propria città, che veniva distribuito gratuitamente insieme agli elenchi telefonici. Oggi, al posto delle cartine, si usano i navigatori satellitari, che ti indicano la strada, dicendoti anche quanto tempo manca e altre utili informazioni. L'unica controindicazione? Facendosi sempre guidare da qualcun altro, alla fine non si impara mai la strada e, invece di guardarsi intorno, si fissa sempre lo schermo. L'abbinamento giusto comunque è 5-B.

**Il View-master** era uno strumento simile a un binocolo (foto 2) che consentiva di vedere fotografie a 3 dimensioni. L'effetto era ottenuto attraverso coppie di immagini montate su appositi dischetti; bastava schiacciare un pulsante e si passava all'immagine successiva. Inventato dal tedesco Wilhelm Gruber, un riparatore di pianoforti appassionato di fotografia, e commercializzato a partire dal 1938, ha avuto una certa popolarità anche negli Anni '50-'60 (alcuni si facevano fare le foto del matrimonio con questo sistema). Di recente, la Mattel ha annunciato di volerne realizzare una versione digitale in collaborazione con Google (www.view-master.com). Di sicuro, in ogni caso, è lui uno degli antenati dei moderni occhiali 3-D usati al cinema. L'abbinamento giusto è quindi 2-D.



Un giochino elettronico portatile, prodotto in Giappone dalla Hamco Bandai, nel 1996 fece impazzire i bambini di mezzo mondo: il **Tamagotchi**. Era in pratica un simulatore di vita, in cui attraverso una serie di pulsanti bisognava prendersi cura di una specie aliena, chiamata appunto Tamagotchi, dandole da mangiare e cercando di farla vivere il più a lungo possibile. Il gioco suscitò anche qualche polemica perché, in alcune versioni non originali, la creatura poteva anche morire. In ogni caso è sicuramente lui l'antenato dei tanti simulatori di vita venuti dopo, dai Sims al popolarissimo Pou, un videogioco inventato da un programmatore libanese nel 2012. L'abbinamento giusto è 3-E.





INA SINTESI

1



Alamy/PA

2



Scrivi gli abbinamenti



3



Wikipedia

4

## SOLUZIONI

La prima cartolina postale risale al 1869, inventata dal professore di economia Emanuel Herrmann per le poste austriache. Era un cartoncino che poteva contenere al massimo 20 righe. Al francesi spetta invece il primato, nel 1870, di aver creato la prima cartolina illustrata, con disegni, e nel 1891 con fotografie. Prima cartolina illustrata, in ogni caso, era lei il principale strumento per mandare auguri, far vedere dove si era stati (mandare le cartoline dalle vacanze era un rito) e scrivere un breve messaggio ad amici, parenti o innamorati lontani. La principale differenza con email, sms, chat e altri strumenti digitali? Il tempo! Per arrivare, infatti, cartoline e lettere potevano metterci giorni, settimane, mesi... a seconda della distanza da cui venivano mandate. Oggi non le usa quasi più nessuno. L'abbinamento giusto è 1-8.

In passato, tra gli Anni '50 e '90, il principale modo per condividere insieme agli amici le foto delle proprie vacanze o di altri momenti importanti è stato il **proiettore di diapositive** (foto 2), attorno al quale si passava qualche ora ascoltando le descrizioni e i racconti, spesso notissimi, di chi aveva scattato le immagini. Le diapositive, cioè immagini fotografiche montate su un supporto trasparente, venivano inserite in un contenitore e poi proiettate (come al cinema) su un muro o su un telo: schiacciando un pulsante si faceva avanzare o indreggiare il contenitore. Con l'arrivo delle immagini digitali, anche il proiettore è andato in pensione a vantaggio di siti come Flickr o app come Instagram che permettono agli iscritti di condividere le proprie foto. L'abbinamento giusto è 2-4.



Ulterior bild - Classen/Archivi Alinari, Firenze

CI SONO COSE DI CUI USIAMO  
ANCORA VERSIONI PRATICAMENTE  
IDENTICHE A QUELLE ANTICHE.  
UN ESEMPIO? L'OMBRELLO



Alamy/Alamy.com

Per ballare e ascoltare musica nei locali, un tempo esisteva il **Jukebox**, un apparecchio giradischi che, dopo aver inserito una moneta, permetteva di scegliere il brano musicale da riprodurre in una lista. Il mercato del jukebox fu decisamente americano: il primo fu prodotto dalla Amt, nel Michigan, nel 1927. All'inizio il jukebox era un mobile di legno con dischi in vinile da estrarre da un cilindro verticale; col tempo diventò sempre più apparcente, con decorazioni in plastiche colorate e illuminazione (fig. 3-C: era uno dei simboli dell'America degli Anni '50). Oggi è un pezzo da collezione che, in alcuni casi, può tornare a valere anche decine di migliaia di euro. Il suo "registro" è la console, "ferro del mestiere" del Dj per trovare la musica da ballare nelle discoteche o nei concerti. L'abbinamento giusto è quindi 3-C.



Alamy/Alamy.com



INA/GRUPPES

Simile al francese Minitel, il **Videotel** (foto 4) fu introdotto in Italia nel 1985: in pratica era un terminale in bianco e nero dotato di tastiera con cui, pagando un canone mensile, era possibile accedere a una serie di servizi. In realtà, però, fu usato soprattutto come servizio di messaggistica, per fare nuove conoscenze: un po' come Facebook ma 19 anni prima. Poi, coi primi pc e le prime connessioni a Internet, arrivarono anche programmi come **MIRC**: utilizzava la rete IRC, il primo sistema di comunicazione istantanea in Internet che permetteva di chattare in stanze virtuali dette canali. Bisognava iscriversi con un indirizzo e-mail, creare un proprio nickname e poi, una volta connessi, si inseriva un nome di un canale e apparivano tutti gli utenti presenti, con cui conversare pubblicamente o in privato. Abbonamento 4-D.