

Bologna Società

“La macchina non esisteva più. In quegli anni ha consentito un’interazione con l’uomo: i primordi dell’intelligenza artificiale”

Il gioco era un banale tris: vinceva chi inanellava tre crocette o tre cerchi sulla stessa linea. Solo che l’avversario era per la prima volta un computer. Era il 1952, e a idearlo fu Alexander S. “Sandy” Douglas per la sua tesi di dottorato all’università di Cambridge, che lo ribattezzò Oxo, dando vita così al primo videogioco della storia. Settantadue anni dopo, a farlo rivivere è l’associazione bolognese Insert Coin, che si occupa di storia del videogame e dopo la chiusura del museo di via della Vittoria, la scorsa primavera, sta concentrando le proprie attività su questi primi esperimenti videoludici. Lo ha già fatto con “Tennis For Two” (1957) e “Spacewar!” (1962), Oxo però oltre ad essere il più antico ha un’altra particolarità. «La sfida era contro il computer - spiega Nicolò Mulas Marcello, presidente dell’associazione e web designer di professione - Si trattava di una delle più pionieristiche interazioni tra uomo e macchina, siamo ai primordi dell’intelligenza artificiale». Per vincere, il giocatore doveva selezionare la propria mossa attraverso la rotella del telefono, scegliendo un numero dall’1 al 9 che corrispondesse a un simbolo sulla casella della scacchiera. A quel punto il computer rispondeva con la sua mossa per bloccare l’avversario o per mettere a segno il punto vincente, analizzando e adottando la strategia migliore. La partita veniva visualizzata su un monitor a tubo catodico da 6 pollici illuminato a fosfori verdi. «La nostra non è un’operazione nostalgica di banale riproposizione grafica del videogioco - osserva Mulas - ma una riproduzione fedele. Anche perché di Oxo non esiste più nessun esemplare. Abbiamo recuperato da Cambridge le informazioni ancora disponibili, il che non è banale, poi con l’amico programmatore Flavio Martinelli abbiamo riscritto il codice per la piattaforma hardware Arduino, cercando di capire quali istruzioni venivano date: non è solo un gioco, è una sorta di prototipo dell’AI negli



L’associazione Insert Coin e la riproduzione di “OXO” del 1952

“Così abbiamo fatto rivivere il primo videogame della storia Ora ci serve una nuova sede”

di Emanuela Giampaoli

anni ‘50. E abbiamo pure utilizzato gli stessi materiali di allora. Il telefono impiegato è del 1949, il monitor a tubo catodico da 6 pollici illuminato a fosfori verdi di qualche anno dopo. Li abbiamo recuperati in giro per la rete o per mercatini. Il senso del progetto è proprio quello di ripercorrere le tappe che hanno portato alla realizzazione dei primi videogiochi. Appliciamo le regole dell’archeologia alla tecnologia per comprendere come si è evoluta». Con il rimpianto di fondo di non avere più una sede dove mostrarli. «Spacewar, il primo archeo-videogioco realizzato, si poteva non solo ammirare ma anche usare al museo. E quando abbiamo presentato Tennis for Two alla Maker Faire Roma, tra le principali fiere in Italia sull’innovazione tecnologica, c’era la fila. Eravamo loro ospiti. Attestati



Gli scatti
In alto Nicolò Mulas Marcello con Oxo e un vecchio telefono in bachelite. Sopra lo schermo del videogioco

di stima che ci fanno rammaricare ancora di più per la mancanza di una sede fisica in città. Nonostante gli appelli non si riesce a trovare uno spazio. Con il Comune stavamo cercando una soluzione, ma evidentemente non è così semplice e da marzo non abbiamo più notizie. Ci basterebbero 200 metri quadrati, tutto senza scopo di lucro. Tra l’altro la nostra raccolta, concentrata sull’hardware, si integra benissimo con l’archivio videoludico conservato al Salaborsa Lab ed è una delle più ricche d’Italia». Nel frattempo l’associazione che conta 3000 soci prosegue la sua attività di divulgazione con incontri e laboratori cercando di volta in volta ospitalità. «Ma uno spazio ci servirebbe proprio, se a qualcuno interessa, noi siamo qui».

Gli spettacoli

Burattini, orsi e Fantateatro per far divertire i più piccoli

Il teatro per i bimbi è una pratica molto diffusa e apprezzata a Bologna e dintorni, come dimostra il ricco cartellone di appuntamenti di oggi per gli under 10.

A partire dal doppio appuntamento proposto da La Baracca - Testoni ragazzi. Alle 16.30 in Sala Centofiori, in via Gorki 16, va in scena “Con viva voce. Storia di Ivan e il lupo grigio”, spettacolo tratto da una delle fiabe russe raccolte da Afanasjev che intreccia cavalieri, uccelli di fuoco, cavalli d’oro, lupi e principesse. Per bimbi dai 6 anni. Invece a Palazzo Minerva di Minerbio alle 17 l’appuntamento è per i piccolissimi, dai 2 anni, con l’allegria di “Un camion rosso dei pompieri”, viaggio nel mondo dei sogni in cui gli animali guidano camion, betoniere e ruspe.

Si affonda poi nella tradizione a Le Torri dell’Acqua di Budrio, scenario per lo spettacolo di burattini presentato dalla compagnia di Paolo Rech, “Quel diavolo di Arlecchino” sulle origini della maschera. Ingresso gratuito ma con prenotazione obbligatoria: 345 2262980.

E continua ad ispirare gli artisti di oggi la favola con “I tre porcellini”, rivista da due compagnie. Teatro dell’Argine la ripropone alle 16.30 al Teatro Arcipelago di Pianoro, in una pièce adatta dai 4 ai 10 anni. Fantateatro la presenta sempre alle 16.30 ma al Teatro Fanin di San Giovanni in Persiceto, con un Lupo che ha deciso di diventare vegetariano.

Infine alle 16.30 al Teatro Laura Betti di Casalecchio di Reno va in scena “Il cielo degli orsi”, dall’opera di Dolf Verroen & Wolf Erlbruch, con due storie sulle relazioni familiari. - p.n.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



▲ La compagnia La Baracca

Auditorium Primo Maggio

Viale Caduti di via Fani, 300 - Crevalcore (BO)

CREVALCORE
STAGIONE TEATRALE 2024

MASSIMO WERTMÜLLER & NICOLETTA DELLA CORTE
GIOVEDÌ 18 GENNAIO 2024 - ore 21.00
Lina's rhapsody



Tel. 335.8724942 - 051.988557/59
prenotazioni.spettacoli@comune.crevalcore.bo.it
www.comune.crevalcore.bo.it
comuncrevalcore - @comuncrevalcore