

Gli Atomi - Collana di studi grafici, fonetici ed elettrici - 6

ANDREA GAETA

Count-down

Talk show interattivo



Pubblicazione a cura dell'autore. Roma 1995

Gli Atomi

sono monografie scientifiche curate dallo scrivente, insegnante di elettrotecnica in pensione, per trasmettere agli interessati dati essenziali disponibili su uno specifico argomento e per innescare quello scambio fecondo di informazioni integrative che è indispensabile per lo sviluppo e il consolidamento delle idee. In queste pagine si parlerà spesso di **Gabriele Buccola** (1854 - 1885) e di **Mario Lucidi** (1913 - 1961), due scienziati geniali sulle cui sperdute opere, compiute e incompiute, si potrebbe ed anzi si dovrà lavorare alacremente con la certezza di giungere a mete altissime, forse appena intravedibili, e di regalare al mondo grandi benefici.

Il nome della collana è arditamente mutuato da una rivista eccezionale, ormai quasi introvabile, *Gli Atomi* di Buccola, uscita per pochi mesi nel 1875 a Palermo. Alcuni *Atomi* saranno interamente dedicati ai due autori citati; altri, più modestamente, riguarderanno le mie invenzioni; altri ancora registreranno le tappe, i progressi e i risultati dei miei studi di fonetica, elettroacustica e meccanica grafica.

Gli Atomi [AG] non hanno finanziamenti di sorta e, ovviamente, non perseguono fini di lucro. Li invierò, gratuitamente, a quei pochissimi che, di volta in volta, potrebbero - o, a seconda dei casi, dovrebbero - esserne interessati (chiedendo in cambio solo una cortese conferma di avvenuta ricezione) e, dietro eventuale rimborso delle sole spese di stampa e di spedizione, a quelli che li richiederanno.

Gli altri Atomi

1	A. Gaeta	Strumenti su Gabriele Buccola. Repertorio bibl. 1.0	1995
2	A. Gaeta	Spunti su Gabriele Buccola	1995
3	A. Gaeta	Gli audiodischi. Dal Tototono alla Radio Interattiva	1995
4	A. Gaeta	Interviste su Mario Lucidi	1995
5	A. Gaeta	Televisione Interattiva Equivalente. TVC e Telegrafino	1995
6	A. Gaeta	Count-down. Talk show interattivo	1995
7	M. Lucidi	<i>Frammenti inediti</i>	(1996)
8	G. Buccola	<i>Frammenti inediti</i>	(1996)
9	A. Gaeta	<i>Meccanica grafica e meccanica fonica</i>	(1997)
10	A. Gaeta	<i>Appunti su Galileo Ferraris</i>	(1997)



Gli Atomi - Collana di studi grafici, fonetici ed elettrici

diretta da *Andrea Gaeta* via G. Mantellini 10, 00179 Roma. Tel 06.7857083

Stampa in proprio - Roma, novembre 1995 - © Andrea Gaeta 1995

6. Count-down. Talk show interattivo

Questo Atomo

La guerra dell'audience tra le numerose emittenti televisive, per quanto riguarda lo spettacolo leggero - che ha sostituito, forse con qualche rimpianto, il vecchio varietà televisivo - viene combattuta anche ricorrendo, per così dire, a *surrogati* della cosiddetta televisione interattiva, nella speranza di coinvolgere e catturare il maggior numero di telespettatori. Circa venti anni fa iniziò Luciano De Crescenzo invitando ad accendere le lampade di casa per risalire, dai picchi del consumo di elettricità (a quei tempi forse non si parlava ancora di crisi energetica), ai gusti del pubblico; poi venne l'era delle telefonate in diretta (e delle linee sempre occupate); due anni fa il *Quizzy* di Mike (che fallì miseramente); oggi, infine, si ricorre al *Televoto*, una telefonata a volte gratuita e più spesso snervante, che coinvolgerà sì, ma blandamente e indirettamente, solo nella prospettiva di un premio sorteggiato.

Un sistema assolutamente inedito, straordinariamente semplice sotto *tutti* i punti di vista - anzi il *non plus ultra* della semplicità - e certamente efficace per calamitare i telespettatori è quello adottato invece in *Count-down*, un programma ideato da chi scrive e descritto al § 1 di questo opuscolo, consistente in un talk show e in "antiquiz" che introdurranno nuove forme di spettacolo e di coinvolgimento.

Milioni di persone potranno inserirsi attivamente, anzi interattivamente, nella gara su cui è imperniato il programma - con le **identiche opportunità**, si badi bene, dei concorrenti in studio - e partecipare ai numerosi e coinvolgenti *conti alla rovescia* di *Count-down* grazie al Bitnick, un piccolo "satellite" del programma televisivo, un "compagno di viaggio", come lo *Sputnik* a cui, per assonanza, rimanda il suo nome. L'apparecchio è un'applicazione dell'invenzione industriale **RM 94 A 0261** (*Dispositivo elettronico tascabile discriminatore di intervalli temporali a rete temporizzata ausiliaria - Link-less system - Televisione Interattiva Equivalente*). Una guida all'uso e una descrizione sommaria del *Bitnick* si trovano nel § 2.

Al talk show interattivo *Count-down* è collegato un **concorso** a carattere nazionale, una via di mezzo tra una *gara di bravura*, una *raccolta punti (elettronici)* ed una *lotteria*. Le peculiarità di questo concorso sono descritte nel § 3.

Il § 4, infine, contiene un'**Appendice** con alcune notizie marginali o integrative.

in copertina:

Un prototipo sperimentale del Bitnick, l'altro satellite della TV, poco più grande e costoso di un portachiavi.

1. Il talk show “antiquiz” **Count-down**

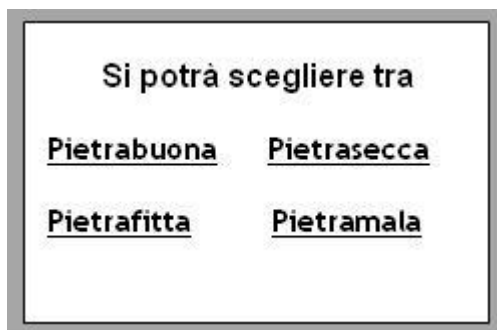
Si tratta di un normale talk show, con personaggi noti nella doppia veste di ospiti e concorrenti. La cosa nuova è la gara su cui è imperniato il programma, una serie di quiz privi però dei tre elementi, *prontezza di riflessi, nozionismo e vincitore unico*, tanto cari ai vecchi quizzaroli, e basati invece su *conversazione, spettacolarità e intuito*, e in più con una caratteristica veramente rivoluzionaria: la partecipazione, come concorrenti a tutti gli effetti equiparati ai vip ospiti del talk show, dei milioni di persone finora relegate al ruolo passivo di semplici telespettatori. Se anche per il mondo dello spettacolo il futuro è nella tecnologia, il talk show **Count-down**, un gioco a quiz *collettivi*, o meglio rilassanti “antiquiz”, si inserisce in questa linea perché basato su un sistema di televisione interattiva equivalente (*Link-less system*).

Il talk show è condotto dai padroni di casa, con compiti differenziati: la signora conversa con gli ospiti al divano, il signore è addetto ai collegamenti satellitari, ma può anche svolgere qualche azione di “disturbo” al divano. Agli ospiti e al pubblico dello studio televisivo viene dato un Bitnick esattamente uguale a quello di ogni lontano telespettatore, in modo che *tutti*, cioè milioni di persone, abbiano le stesse opportunità ai fini della partecipazione sia al talk quiz in diretta che al successivo concorso collegato. L’unica differenza, che ha funzione puramente spettacolare, è che il gioco dei 4 ospiti viene visualizzato in un tabellone elettronico, anche per dar modo ai telespettatori senza *Bitnick* di seguire con interesse il programma (v. § 3).

Dopo le chiacchierate di rito, per salutare gli ospiti e/o per promuoverne qualche prodotto, viene introdotto, con una opportuna spettacolarizzazione - coreografica, musicale, teatrale, ecc. -, il primo, mettiamo, dei quattro argomenti della serata, argomenti sempre vari e accattivanti, non troppo specialistici e possibilmente non noti a priori neanche agli ospiti¹.

¹La scelta degli argomenti e la calibrazione della difficoltà delle domande dovrebbe essere affidata ad autori televisivi di grande esperienza e particolarmente attenti alle caratteristiche e alle potenzialità del nuovo medium, il cui mordente potrebbe essere vanificato da domande scialbe oppure troppo facili o troppo difficili.

A puro titolo di esempio si potrebbe iniziare con un filmato, o meglio ancora con una diretta da una località quasi sconosciuta, poniamo le grandi caverne della *Grotta del cervo*, e chiedere agli ospiti/concorrenti *e a tutti quelli che seguono il programma muniti di un Bitnick* la località in cui si trovano quelle meraviglie speleologiche, da scegliere tra queste 4 possibili risposte²:



Indi gli ospiti, intervistati dalla padrona di casa e punzecchiati dal conduttore³, commentano a ruota libera, **senza dare la risposta** ma anzi cercando di *depistare* nel caso la conoscano o di *carpirlo* da eventuali o involontari *indizi* che dovessero emergere nel corso della conversazione (*talk show*), la quale, si badi, è del tutto a braccio e senza vincoli di tempo (se non quelli, abbastanza elastici, della scaletta del programma). Una consultazione simile e contemporanea avviene, si badi, anche in platea e nei milioni di case da dove si segue e si “telepartecipa” al programma⁴. Esaurite chiacchiere e riflessioni ad alta voce, quando gli ospiti dichiarano di aver le idee chiare e di essere pronti a dare la risposta, via “microsatellite”, il conduttore e “comandante” inizia il *primo count-down*, per **accendere** l’apparato trasmittente dei *Bitnick* (*luce rossa*). Al suo conto alla rovescia si associa tutta la platea⁵ e, perché no, anche qualche ospite, in un crescendo di coinvolgente partecipazione:

....meno quattro, meno tre, meno due, meno uno, VIA !

²Le 4 opzioni non sono ancora numerate. Saranno associate ad un numero (*da 1 a 4*) solo dopo il *count-down*, quando verranno riproposte una alla volta per la scelta effettiva.

³Una collaudata coppia di “comandante” e padrona di casa potrebbe essere la *Frizzi/Carlucci*

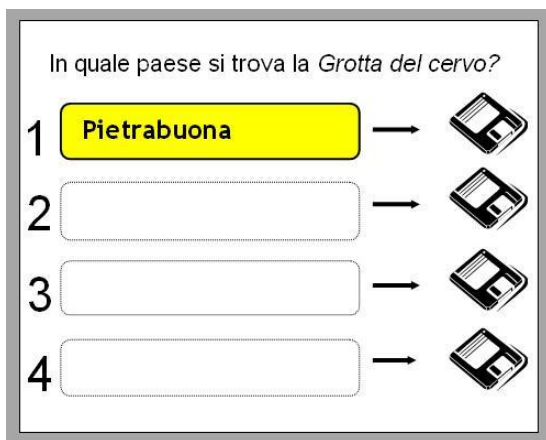
⁴I concorrenti da casa potrebbero addirittura avere il vantaggio, rispetto a quelli in studio, di poter consultare, per quel poco però che dovessero servire, anche delle enciclopedie.

⁵Non è insolito che il pubblico o i figuranti degli studi televisivi, forse per svegliarsi un po' dalla noia, scandisca ad alta voce il tempo residuo di una gara.

In video, oltre al marcatempo, è inquadrato in primo piano il microsatellite del conduttore⁶, col suo pollice pronto a premere il pulsante di accensione in modo da far capire a tutti l'operazione da compiere, peraltro semplicissima⁷. Il *Bitnick* del conduttore è uguale a tutti gli altri, la sola differenza è che si accende di *luce verde* e non *rossa* perché mentre gli altri *trasmettono* esso invece *riceve* (incanalando i segnali nel computer centrale, eventualmente collocato bene in vista nello studio).

Con i *Bitnick* accesi - in tutta Italia - può iniziare la trasmissione collettiva delle risposte e la relativa acquisizione nel *computer satellitario centrale*. L'operazione deve avvenire in poco tempo, circa *15 sec*, sia per non appesantire il programma sia soprattutto perché questo è il tempo massimo di autonomia dei *Bitnick*, costruiti anche secondo criteri ecologici e di risparmio energetico.

A questo punto in video appare una schermata molto chiara con 4 campi destinati ad accogliere le 4 opzioni già preannunciate, che ora compariranno una alla volta e in ordine casuale. Dopo qualche secondo il primo campo si colora e vi appare, mettiamo, **Pietrabuona** (*vedi figura*), che rimane in evidenza per circa *2 sec*, mentre un'animazione grafica fa muovere la freccia verso il primo floppy disk, a rappresentare lo smistamento immediato e la memorizzazione differenziata dei dati nei 4 comparti del computer centrale rappresentati dai floppy disk.



⁶Vedi foto di copertina.

⁷Il microsatellite *Bitnick* possiede un solo pulsante, per cui è materialmente impossibile sbagliare. Per i dettagli sull'apparecchio vedi § 2.

Tutti coloro - ospiti, pubblico e telespettatori - che pensano che la *Grotta del cervo* si trovi a *Pietrabuona* non devono fare altro che premere una seconda volta il pulsante del loro *Bitnick*, entro però, si faccia attenzione, i 2 sec in cui l'opzione rimane evidenziata, in modo che il **codice** del proprio *Bitnick* venga inserito nella prima memoria (*floppy disk 1*). La trasmissione è segnalata da un brevissimo lampeggio delle luci (*rosse*) dei 4 radiatori del microsatellite, dopodiché il *Bitnick* va automaticamente in ricarica (*luci arancio*) e non può più essere usato per aderire ad altre opzioni o per ripensamenti.

Dopo questa prima "infornata" si spegne il primo riquadro (la scritta *Pietrabuona* però rimane) e si evidenzia il secondo con, poniamo, **Pietramala**. Dopo altri 2 sec (*più 1 sec di intervallo*) toccherà - si sarà capito - al terzo riquadro, **Pietrafitta**, e infine al quarto, **Pietrasecca**, e in tutti i casi si avrà l'acquisizione dei dati nelle corrispondenti aree di memoria (*floppy disk 2, 3 e 4*). Concorrenti in studio e concorrenti da casa - del tutto equiparati, ripetiamo, grazie al microsatellite che può collegare indifferentemente pochi metri o centinaia di km⁸ - partecipano pertanto al gioco e danno la risposta semplicemente premendo al momento opportuno il pulsante del loro *Bitnick*.

Ormai i giochi sono fatti e quindi si possono rivelare le risposte dei vip in studio, approfittando anche del tempo necessario al computer per elaborare i milioni di dati acquisiti (*circa 3 minuti*). Mentre in video compare il seguente cartello⁹

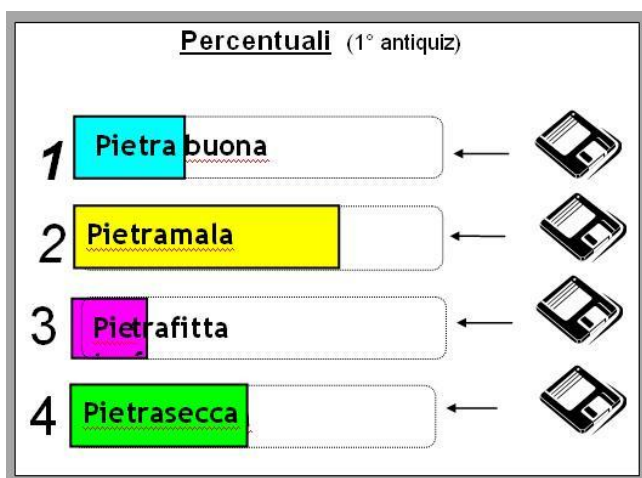
Gioco al divano					
Ospite	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	Punti
Pippo Baudo	2				
Fatma Ruffini	1				
Michele Guardì	4				
Mike Bongiorno	2				

⁸Per l'uso e il funzionamento del *Bitnick* si veda anche il § 2.

⁹Questa tabella si riempirà e si aggiornerà man mano che il programma va avanti. Ritengo però superfluo proseguire l'esempio, anche per non far torto ai vip che sarei costretto a far sbagliare nell'ingrata, sia pur didattica, finzione.

gli ospiti commentano e giustificano le loro scelte, in un clima molto salottiero, e stavolta, senza più necessità di bluffare, azzardano previsioni sulla risposta esatta e sulle percentuali che tra poco, man mano che saranno pronte, appariranno in video.

Dopo un po' infatti escono i primi dati, relativi, ovviamente, alla risposta che ha avuto il minor numero di adesioni, ad esempio la **3** (*Pietrafitta*). Ritornata la schermata precedente, a campi spenti, il terzo riquadro si trasforma lentamente in un istogramma colorato, mentre la freccia stavolta si muove al contrario, verso sinistra, a significare in modo estremamente intuitivo, lo scarico dei dati. Subito dopo tocca, poniamo, alla **1** (*Pietrabuona*), poi alla **4** (*Pietrasecca*) e infine alla **2** (*Pietramala*). Si forma così il seguente chiaro quadro delle **percentuali totali**¹⁰:



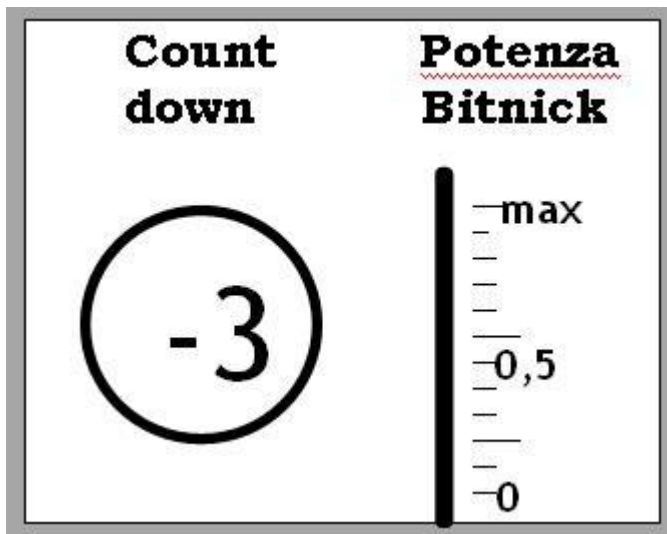
Ogni concorrente, vicino e lontano, si “vedrà” dentro l’istogramma dell’opzione prescelta e probabilmente quelli la cui barretta è più lunga (nell’esempio *Baudo* e *Bongiorno*, che hanno risposto entrambi *Pietramala*) esulteranno e pregusteranno la vittoria. Ma attenzione alle delusioni, perché non è detto che, per il semplice fatto di essere stata la più votata, la risposta esatta sia *Pietramala*! E anche questo potrebbe costituire motivo di animazione e oggetto di discussione al divano degli ospiti e ai divani delle case degli italiani che seguono il programma¹¹.

¹⁰Tener presente che in video il tabellone sarà colorato, con le sbarrette di colore diverso.

¹¹L’interesse potrebbe crescere ulteriormente qualora il punteggio si dovesse far dipendere anche dallo *share* della risposta esatta.

La risposta esatta si saprà tra breve e, si badi molto bene, non sarà data dalla macchina, ma dalla conduttrice del gioco, cioè dalla padrona di casa, *l'unica che la conosca*. Ma siccome non la deve dare solo ai suoi ospiti al divano, ma a milioni di *teleconcorrenti* - e, soprattutto, in modo che ciascuno autonomamente possa raccogliere e capitalizzare i propri **punti elettronici** (*vedi § 3*) - non si limita a comunicarla a voce, ma la trasmette tramite la macchina, via microsatellite.

Per far ciò occorre attivare di nuovo tutti i *Bitnick*, e tutti contemporaneamente, in modo, come già spiegato, di semplificare al massimo l'operazione e minimizzare la durata e il dispendio energetico del collegamento. Inizia così il *secondo count-down* identico al primo tranne nel fatto che stavolta, accanto al solito marcatempo, viene inquadrato non il *Bitnick* del comandante ma l'ingrandimento di un irradiatore del microsatellite, una specie di *termometro* che indica la **potenza di trasmissione**,



mentre, come al solito, il via all'accensione sarà indicato con la festosa scansione collettiva del conto alla rovescia, che è il sale e il cuore del programma:

....meno quattro, meno tre, meno due, meno uno, VIA !

La sola differenza con il precedente *count-down* è che stavolta la trasmissione sarà in direzione inversa, dal centro di produzione televisiva al più sperduto paesino di montagna. I *Bitnick* da trasmettenti diventano riceventi e questa inversione del funzionamento del sistema, del tutto automatica, è segnalata e confermata dalla luce *rossa* (*trasmissione*) del radiatore/termometro del microsatellite del conduttore e da quella *verde* (*ricezione*) di tutti gli altri *Bitnick*¹². Un'altra piccola differenza è che nel primo caso i microsatelliti potevano rimanere accesi per un tempo massimo di 15 *sec*¹³, ora invece basta molto meno, giusto il tempo di riscaldamento per raggiungere il massimo di potenza utile a coprire tutto il territorio nazionale.

Appena finito questo *secondo count-down* il termometro, con una spia o scia *rossa* che salirà abbastanza celermente, inizierà a indicare il progressivo aumento della potenza di radiazione, fino alla potenza massima o di picco. Contemporaneamente sulla sinistra del teleschermo, al posto del marcatempo, viene inquadrato di nuovo il tabellone elettronico delle percentuali, con le 4 icone rappresentative dei dati memorizzati, cioè i *floppy disk* contenenti i codici di matricola di tutti i *Bitnick* che si sono inseriti nel programma, raggruppati in base alla risposta trasmessa.

Una manciata di secondi e di suspense e finalmente, non appena il termometro è al massimo, la conduttrice rivela la soluzione e preme il corrispondente floppy disk del tabellone (che comincerà a lampeggiare), per selezionare il gruppo di *Bitnick* a cui automaticamente e istantaneamente sarà trasmesso il segnale della vincita.

Questo segnale, sotto forma di *lampeggi verdi* e di *bip spaziali*, arriverà subito, pressoché contemporaneamente, a tutti i *Bitnick* dei solutori, siano essi nel divano del talk show, nella platea dello studio televisivo o in qualunque posto d'Italia, producendo euforia - o, in mancanza, delusione - ed in ogni caso coinvolgimento emotivo. Mentre in video si aggiornerà il cartello *Gioco al divano*¹⁴ gli ospiti faranno gli ultimi commenti e indi il programma proseguirà - dopo eventuali stacchi, finestre, siparietti o pubblicità - con altri *antiquiz collettivi*, da scegliere puntando sempre, ovviamente, alla spettacolarità degli argomenti.

¹²Ricordiamo che nel *Link-less system* il rosso simbolizza la trasmissione, mentre il verde la ricezione. Vedi anche § 2.

¹³Come si ricorderà questo era il tempo strettamente necessario per proporre le 4 alternative.

¹⁴Si evidenzieranno, e rimarranno tali, solo le eventuali risposte esatte e si aggiornerà il punteggio.

2. Il microsatellite Bitnick

Se il talk show *Count-down* appena descritto si considerasse come il *software* di un sistema interattivo, il “microsatellite” *Bitnick* dovrebbe essere il suo *hardware*.

Il prototipo, sperimentale, di tale apparecchio, fotografato in copertina, è una sfera di plexiglas trasparente del diametro di 5 cm, con quattro antenne radiali, un unico pulsante polifunzionale, un *display* a cristalli liquidi (come quello degli orologi digitali) e un numero di codice o matricola impresso nell’involucro.

Le antenne, che incorporano diodi luminosi, svolgono anche l’importantissima funzione di segnalatori, secondo il seguente intuitivo codice di colori:

Colore	Funzione	Durata
Rosso	Pronto alla trasmissione (<i>stand-by</i>)	15 sec (max)
Rosso lampeggiante	Trasmissione	1 sec
Verde	Pronto alla ricezione (<i>stand-by</i>)	6/8 sec
Verde lampeggiante	Ricezione	2 sec
Arancio	Ricarica	150 sec
Nessuno	<i>Bitnick</i> spento (<i>e carico</i>)	

La prima volta che si preme il pulsante, montato in posizione leggermente incassata per evitare pressioni accidentali, le 4 spie diventano gradatamente *rosse* e raggiungono il massimo di luminosità (cioè di potenza di irradiazione) dopo un paio di secondi, per così dire, di “riscaldamento”. Adesso l’apparecchio è pronto a trasmettere e tale stato di *stand-by* dura un tempo massimo di 15 sec dopo il quale le luci si affievoliscono e il *Bitnick* va automaticamente in *ricarica* (*luce arancio*). La fase di ricarica è molto più lunga, circa 150 sec durante i quali ovviamente sarebbe inutile tentare di trasmettere¹⁵.

¹⁵Questo funzionamento a brevi picchi di potenza e a lunghi periodi di ricarica è necessario per il *risparmio energetico* e quindi a fini ecologici. Per questi motivi puramente tecnici non si può accendere il *Bitnick* a proprio piacimento ma bisogna farlo, entrambe le volte - la prima per predisporlo a trasmettere e la seconda per predisporlo a ricevere -, nei momenti opportuni, cioè ai due *count-down*, seguendo le peraltro semplicissime indicazioni da video.

Il tempo di abilitazione alla trasmissione (*stand-by di trasmissione*) è sufficiente per aderire a tutte e quattro le opzioni dei quiz, perché l'ultima viene proposta circa una dozzina di secondi dopo il *count-down*. Quando si trasmette (cioè si invia il codice del proprio apparecchio) le luci lampeggiano brevemente accompagnate da un caratteristico rumore e subito dopo il *Bitnick* va in ricarica. Al termine della ricarica il microsatellite si spegne automaticamente¹⁶.

L'apparecchio però va acceso una seconda volta, al secondo *count-down*, per predisporlo alla ricezione. Le luci stavolta sono *verdi* e anche in questo caso raggiungono *gradatamente* il massimo di luminosità. Più esattamente lo *stand-by* di ricezione è grosso modo equivalente all'incremento di potenza del microsatellite centrale, descritto nel paragrafo precedente¹⁷. Il *Bitnick* è cioè in ricezione, come si deduce anche da un leggero rumore di fondo proveniente dall'apparecchio, solo per una manciata di secondi (*circa 6/8 sec*), ovviamente gli stessi nei quali è attivato il trasmettitore centrale, di cui in video si segue l'incremento di potenza fino al *picco* durante il quale viene effettuata la **trasmissione selettiva**, cioè riservata al solo gruppo dei *Bitnick* dei solutori.

In altri termini i *Bitnick* trasmettono *tutti* (dopo il primo *count-down*), ma *non tutti* ricevono (dopo il secondo *count-down*). Solo quelli che avevano inviato la risposta esatta ricevono il segnale, per così dire di vittoria, consistente in un paio di *trilli bitonali* (simili agli squilli dei telefoni cellulari) accompagnati dal lampeggio delle luci *verdi* dei radiatori. Il segnale sarà trasmesso - e ricevuto - per non più di *2 sec*, in coincidenza col picco di potenza raggiunto in video. Ricevuti o meno i trilli, tutti i *Bitnick*, dopo la brevissima fase di ricezione (*circa 6/8 sec, come già detto*) vanno nuovamente in ricarica, per restaurare le loro esauste energie, e indi si spengono.

Gli apparecchi sono programmati in modo che automaticamente alla successiva pressione del pulsante si predispongano allo *stand-by* di trasmissione, per poter telepartecipare al quiz successivo (ripetendo il ciclo appena descritto). Il loro funzionamento risulterà comunque più chiaro dall'etimologia del nome *Bitnick*, derivato da ***Bi-time-nick***, *due intervalli di tempo al momento giusto*, mentre i tecnici particolarmente interessati potranno consultare con profitto l'opuscolo GAETA, A. - Televisione Interattiva Equivalente. *AG*, 1995, 5.

¹⁶Anche se la ricarica, molto lenta, può durare *100 ÷ 150 sec*, il *Bitnick* sarà senz'altro carico (*spie spese*) al momento della ricezione. Infatti il secondo *count-down*, al quale l'apparecchio dovrà essere riacceso per metterlo in ricezione, verrà fatto dopo almeno *3 min*.

¹⁷Questa tecnica di ricezione - che, contrariamente forse alla prima impressione, è molto semplice e funzionale - è perfettamente simmetrica rispetto a quella di trasmissione. In entrambe si raggiungono intensissimi, ma brevissimi, picchi di potenza (più correttamente di potenza in trasmissione e di sensibilità in ricezione) grazie alle obbligatorie e relativamente lunghe fasi di ricarica a cui si è già accennato. Questa tecnica, denominabile *Link-less system*, presenta anche il vantaggio di un notevolissimo risparmio energetico.

3. Il concorso abbinato al programma

Il talk show *Count-down* ha caratteristiche tecnico-spettacolari tali da poter essere seguito con ben **tre gradi di coinvolgimento**, corrispondenti rispettivamente alle seguenti tre categorie di pubblico televisivo:

1. *Telespettatori senza Bitnick;*
2. *Telespettatori, o meglio telepartecipanti, con Bitnick non omologato;*
3. *Telespettatori, o meglio teleconcorrenti, con Bitnick omologato.*

Il primo gruppo, all'inizio certamente il più numeroso, sarà sicuramente attratto dalla struttura del programma, le cui caratteristiche spettacolari e di novità sono sufficienti a tener testa a buona parte dei consueti, e spesso scialbi, palinsesti. *Count-down* ha infatti il pregio non solo della compatibilità tecnica con impianti di trasmissione e televisori - su entrambi i quali non si deve operare alcun intervento -ma ha anche il pregio della compatibilità spettacolare, il che consente una sicura *introduzione morbida*, che azzerà completamente il rischio di un calo di ascolto.

Count-down però non solo non fa diminuire l'audience, ma la fa anche aumentare, proporzionalmente al ritmo di produzione, immissione nel mercato e diffusione dei microsatelliti. Il problema, semmai, sarà quello di far fronte ad una richiesta che sicuramente supererà l'offerta, perché l'impatto del programma sarà tale che centinaia di migliaia di persone sin dall'inizio vorranno comprare un *Bitnick*. Una cosa è infatti vedere il *count-down* in TV e un'altra parteciparvi **materialmente**, specie se l'apparecchietto che permette questa piccola magia elettronica costa pochissimo e non comporta né tasse né bollette.

Questi problemi si possono risolvere con i *Bitnick* descritti finora, che permettono di partecipare attivamente, anzi interattivamente al programma, ma senza altre prospettive di vincita oltre quelle, per così dire "moralì", epperò ugualmente gratificanti, conseguite nel corso della trasmissione.

Questi microsatelliti hanno un *display*, cioè un visore, non sigillato (che si limita a contare le risposte esatte), non sono quindi, per così dire, “omologati” e costano tanto poco da potersi trovare anche nei fustini dei detersivi per lavatrici¹⁸.

Ma *Count-down* è ancora più appetibile per i possessori di *Bitnick omologati*, con i quali si può partecipare non solo al gioco, ma anche ad un **concorso** a carattere nazionale collegato al programma. La sola differenza con i *Bitnick*, per così dire “poveri”, è che quelli omologati hanno un display sigillato e dotato di un orologio (*regolabile una tantum*), e di conseguenza sono *un pochino* più costosi degli altri.

Il concorso in oggetto è articolato come segue.

Nello studio televisivo è presente un **notaio**, con il compito di vigilare sulla regolarità della gara e soprattutto di valutare le eventuali contestazioni telefoniche sul merito di qualche risposta che dovessero pervenire in tempo utile prima della fine della trasmissione, che, ricordiamo, è in diretta. Ad esempio potrebbe accadere che ad un quiz (meglio “*antiquiz*”), mettiamo, sui film di Totò venga data come risposta esatta “*Arrangiatevi*” e che uno zelante cinefilo telefoni facendo notare una svista degli esperti che avevano preparato le domande. Il notaio allora annullerà la domanda, rettificando così graduatorie e montepremi dei concorrenti ospiti al divano, ed il provvedimento avrà effetto immediato anche per i milioni di teleconcorrenti.

Infatti alla fine del programma (imbastito, ad esempio, su *4 domande* e quindi su *8 count-down*) viene comunicato il **codice delle soluzioni**, che, essendo elaborato in tempo reale - secondo opportuni sofisticati algoritmi¹⁹-, potrà essere variato dal notaio fino all'ultimo momento. Questo codice potrà essere alfanumerico, acustico, a barre luminose o anche ibrido. Nel primo caso dovrà essere digitato manualmente nel *Bitnick*, negli altri casi sarà acquisito del tutto automaticamente.

Immeso il codice il display del *Bitnick* si incrementerà *immediatamente* dei punti (*nell'esempio, da 0 a 4*) conquistati in quella tornata di gioco. Alla fine di un ciclo del talk quiz *Count-down*, o a date prefissate, i teleconcorrenti più bravi e più assidui che hanno accumulato, poniamo, **20 punti** invieranno una cartolina di autocertificazione - o una fotocopia del visore del loro *Bitnick* - che li farà entrare di diritto nel ristretto *ruolo d'onore* dei solutori, tra i quali sarà estratto anche un premio finale, subordinato, questo, al controllo dell'integrità dei sigilli del *Bitnick*.

¹⁸A questo proposito è bene accennare anche all'enorme ritorno in termini di vendita e di pubblicità per lo *sponsor* che dovesse legare il suo nome all'apparecchio (...*Bitnick Algida*).

¹⁹La codifica riguarda non solo le varie risposte esatte ma anche l'orario in cui sono state date. Per altri dettagli si rimanda ad *AG, 1995, 5, cit.*

Questo meccanismo comporterà anche, ovviamente, una particolare “fedeltà” al programma, perché la perdita di una puntata potrebbe compromettere la raccolta dei punti, e ciò garantirà, come minimo, una straordinaria **tenuta di audience**²⁰.

Anche l’organizzazione delle premiazioni sarà abbastanza semplice, una volta calibrata con oculatezza la difficoltà delle domande. Facendo in modo di avere una relativamente bassa percentuale di solutori, ad esempio 1%, si avrà una selezione automatica e decentrata dei milioni di teleconcorrenti e si dovranno pertanto gestire solo poche decine di migliaia di cartoline²¹.

Count-down potrà essere anche una piccola rivoluzione delle **lotterie nazionali**, perché la fortuna non si inseguirà comprando biglietti, ma si “aiuterà” con la bravura e con l’assiduità, grazie al descritto sistema di **accumulo punti elettronici**, già essi stessi un premio *immediato* e gratificante, nonché un sicuro incentivo a seguire il programma.

²⁰C’è da augurarsi che almeno questo aspetto sia recepito e valutato dai responsabili delle reti televisive.

²¹Escluderei l’utilizzo di sistemi più moderni delle cartoline (*Internet, Auditel, ecc.*), sia perché non molto affidabili dal punto di vista legale, sia soprattutto in considerazione del grandissimo bacino di utenza a cui il programma e il concorso sono rivolti.

4. Appendice

Se il telecomando si può considerare un accessorio, una periferica, un “satellite” del televisore, il *Bitnick* deve invece essere pensato come un accessorio, una periferica, un “satellite” del programma televisivo. La sua è una “gravitazione psicologica” intorno ai *contenuti* della trasmissione, i soli che possono caricare di significato i nudi tempuscoli scanditi dall’apparecchio.

Per questo motivo il *Bitnick* non è autosufficiente e sarebbe del tutto inutile senza la coniugazione o la simbiosi con il suo *software*, cioè il programma *Count-down*. In conseguenza la produzione e la commercializzazione dell’apparecchio non può prescindere da una società, o una *joint-venture*, tra un’industria elettronica ed un network televisivo, nonché, possibilmente, uno sponsor.

La produzione del talk show *Count-down* non richiede alcun impianto particolare e, analogamente, non occorre nessun accessorio o intervento sui televisori.

Gli istogrammi delle risposte (v. pag. 8) possono essere proiezioni reali, exit pool, sui dati dei *Bitnick* del pubblico dello studio televisivo.

L’intervallo tra il primo e il secondo *count-down* non deve essere inferiore a tre minuti, tempo necessario per i commenti degli ospiti, per elaborare i milioni di dati ricevuti, per far ricaricare i *Bitnick* e, infine e soprattutto, per prevenire eventuali tentativi di vincite truffaldine.

La durata e la validità dei *Bitnick omologati* sono funzioni soltanto dall’autonomia delle batterie usate (*anche alcuni anni*).

Il format, il patent e i nomi del sistema sono coperti dal *copyright* internazionale.

Un trovato scientifico, come un lavoro artistico, ha in se stesso i caratteri che lo debbono far apprezzare: e la sua importanza, la sua bellezza, il suo diritto alla nostra considerazione sono indipendenti dall’utilità pratica che quel trovato o quell’opera possono avere. Quando, contemplando un prodotto della scienza od un’opera d’arte, noi sentiamo in noi quella soddisfazione che ci fa dire: bello, quel prodotto o quell’opera sono utili in sé.

GALILEO FERRARIS (1878)