

Giocare al gatto e al topo

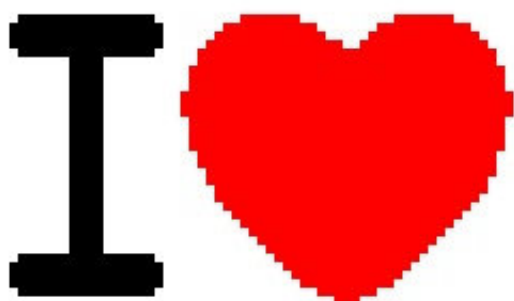
Author : Redazione

Date : 21 dicembre 2014



di Giovanni A. Cignoni

Parliamo di nuovo del **Museo della Grafica dove...** siamo del gatto!



Come si fa a dire gatto e non pensare al topo? È un binomio di antagonisti che più classico non si può: da *Topolino & Gambadilegno* fino a *Maus* ci dilungheremmo volentieri parlando dei grandi (*Tom & Jerry?*) e dei minori (*Mototopo & Autogatto?*), ma resistiamo alla tentazione e rimaniamo nel seminato.

Per noi il topo è il topo, quello che apparve a metà degli anni '60 cercando un modo di interagire con i calcolatori diverso dall'intuitivo ma impreciso, scomodo e faticoso *toccaschermo* [già allora inventato](#) e funzionante, ma appunto insoddisfacente. Il topo invece convinsse ed è ancora lì, tuttora imbattibile nelle sue diverse declinazioni per

chi con il calcolatore ha un rapporto quotidiano, continuativo e spesso lavorativo. Oppure ci gioca, [ma sul serio](#).

Per via del cavo/coda, topo è il dispositivo che sta sulla scrivania vera e che si impugna – oggi piuttosto un criceto a causa delle successive mutazioni *senzafilo*. Quello che si muove sullo schermo, sempre su una scrivania, ma virtuale, sarebbe in effetti il *puntatore*. Ma sono pochi gli osservanti di questa distinzione e per tutti è topo anche sullo schermo. Per fortuna.

Perché i termini tecnici, corretti, ma asettici, non ispirano. Mentre se sulla scrivania virtuale (dove tutto si può) scorrazza un topo, beh, è inevitabile che prima o poi appaia un gatto. Neko (?) in giapponese significa gatto e Neko è un programmino appartenente al filone delle applicazioni sciocchine che animano la scrivania per allietare/distrarre gli utenti. La prima versione pare sia stata realizzata su un *NEC PC9801*, un quasi *IBM PC* compatibile giapponese dei primi anni '80.

Da lì la colonia felina si spostò prima sul *Mac*, nel 1989 con qualche limitazione (pare fosse confinato in una finestra), e subito dopo su *XWindows*, l'interfaccia a finestre dei sistemi *Unix*, dove chi scrive si ricorda di averlo compilato nel 1992 o giù di lì dando al micio l'opportunità di sgambare in giro per l'esagerato schermo da 21" di una *Sun Sparcstation 10*.



Il contributo di Neko al mondo dell'intrattenimento digitale, va detto, si esaurisce presto: sta tutto nell'aver colto la proverbiale metafora rendendola con una grafica piacevole e originale, cosa che in pochi pixel non è mai facile e quando riesce bene... chapeau! L'interazione con il micio è minima, Neko non ha nessuna ambizione di appartenere alla categoria dei compagni virtuali di cui prendersi cura e con cui instaurare un qualche rapporto affettivo. Insomma niente a che vedere con *Little Computer People* del 1985 o con i *Tamagotchi* del 1996.

Ciononostante, in una mostra dedicata ai felini nell'arte e nella storia, Neko non poteva mancare. Quindi, se volete giocare al gatto con il topo passate al Museo della Grafica dove lo trovate nella versione per *Mac OS X* installata su un sempre fascinoso *iMac G4* del 2002 della collezione del Museo degli Strumenti per il Calcolo.

[Gli altri articoli della serie "Quattro chiacchiere sul calcolo, senza fare conti"](#)