

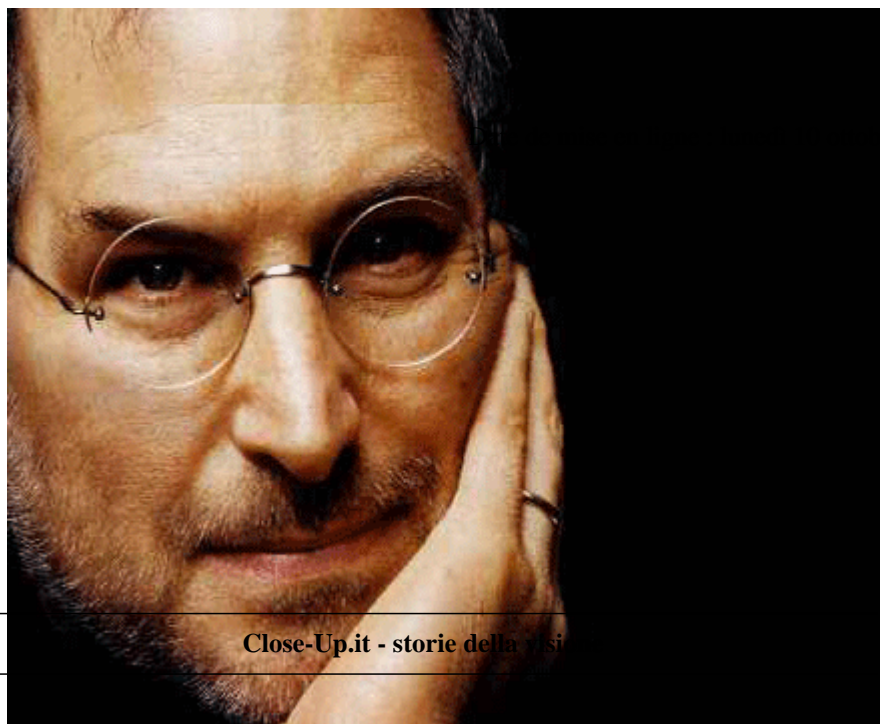


Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/steve-jobs-1955-2011>

Steve Jobs 1955-2011

- APPROFONDIMENTI - FRAME -



Steve Jobs 2011

Close-Up.it - storie della visione

Il 22 gennaio 1984 al Tampa Stadium di Tampa Bay, Florida, in un time-out al terzo quarto del Super Bowl XVIII è andato in onda lo spot del primo Apple Macintosh Personal Computer. Lo spot, diretto da Ridley Scott, si intitola *1984*, dura un minuto, e al libro dallo stesso nome di George Orwell è intitolato. Il 23 luglio 1985 al Vivian Beaumont Theatre, Lincoln Center For The Performing Arts, a Manhattan, NYC, per la serata del lancio del Commodore Amiga 1000 i testimonials erano Debby Harry e Andy Warhol; e una notizia potrebbe essere che Steve Jobs, a conti fatti, abbia battuto Andy Warhol al suo stesso gioco di design, comunicazione e immagine, dal momento che si dice che Warhol abbia dato qualche indicazione sulla linea del prodotto finale - ma bisogna vedere quanto seriamente Warhol aveva accettato, e se aveva accettato una sfida o semplicemente di prendere parte a qualcosa di completamente nuovo e diverso da quelle che erano le sue abitudini professionali. Ma ad ogni modo la partita, tornando allo spot Apple, era Los Angeles Raiders - Washington Redskins. Per Washington era la seconda finale consecutiva, l'anno prima avevano battuto Miami 27-17, a Pasadena, Rose Bowl Stadium, California - John Riggins, Running Back, Washington, MVP. Al termine del terzo quarto, dopo il lancio dello spot, Marcus Allen corre in meta per 74 yards portando il punteggio sul 35-9 per Los Angeles. Nel quarto finale ci sarà tempo solo per aggiungere tre punti su calcio da fermo ancora per LA, e la partita finisce 38-9 per i Raiders - Marcus Allen, Running Back, Los Angeles, MVP. Ora i Raiders si sono spostati a Oakland. I Redskins sono rimasti a Washington e la Apple è diventata l'industria più considerata nel settore delle tecnologie digitali. L'Apple Macintosh è la quinta macchina di serie della Apple, dopo l'Apple I, l'Apple II, Apple III e Apple Lisa. Steve Jobs al tempo stava lavorando proprio all'Apple Lisa, quando fu costretto a lasciare il gruppo di lavoro per entrare nel dipartimento Apple che stava mettendo a punto l'Apple Macintosh.

Comunque sia tutto comincia con l'Apple I, nel 1976. E l'Apple I è il motivo del successo di qualcosa che stava andando perduto per sempre in giro per il mondo. L'Apple I in realtà non era un computer destinato alla vendita. Era qualcosa che Steve Wozniak aveva disegnato e creato da solo, in un garage, e che Steve Jobs decise di vendere, finanziandone la produzione grazie ai proventi derivati dalla vendita dal suo furgone. L'Apple I è stato presentato alla fiera degli appassionati di informatica, Homebrew Computer Club, con ricorrenza annuale dal 1975 al 1986, uno showcase del DIY e dell'handcrafted, dell'artigianato, piccolo artigianato, la fiera del fatto in casa, per intenderci, do it yourself. L'Apple I era uno di quegli affari che come il Commodore 64, 128, Atari, Amiga 1000 e 2000 si collegavano a un monitor esterno, a un televisore prevalentemente, e si usavano per tutta una serie di cose varie. La novità del prodotto rispetto alla concorrenza era che Apple I aveva la scheda video e gli slots RAM sigillati, integrati, sul circuito stampato. Riducendo drasticamente i costi e i prezzi di conseguenza. Diventando il primo microcomputer del suo genere, e lanciando l'architettura base per circuiti stampati poi utilizzata fin dai primi PC IBM. Ma fin qui Steve Jobs si è solo limitato a riconoscere la genialità del prodotto rendendosi protagonista del suo lancio.

Lancio riuscito. La Apple fa seguire Apple II (1977), con output video a colori calibrato sul segnale NTSC e cambio di logo. Mela morsicata a strisce orizzontali variopinte fino al 1998. Steve Wozniak produce un ennesimo capolavoro di design a basso prezzo con Disk II, un lettore esterno per floppy disk (un supporto per l'archiviazione digitale sviluppato dalla IBM) estremamente innovativo che poteva essere collegato direttamente al computer al posto dei tradizionali lettori a nastro magnetico. Qui Steve Jobs fa poi un passo ulteriormente avanti e dà al mondo un motivo per comprarsi un PC, inserendo in bundle un foglio di calcolo estremamente versatile che praticamente rende utile il computer per tutta una serie di cose di casa e ufficio. Siamo nel 1979. Sull'onda dell'entusiasmo di un prodotto utile per l'ufficio esce, ma senza successo, Apple III (maggio 1980). Nel 1983 esce Lisa, e la prima interfaccia grafica (GUI) ma Steve Jobs è stato costretto a dedicarsi ad altro, e nel 1984 è quindi tra i protagonisti del lancio di Apple Macintosh nei modi ricordati. La conseguenza fu la nascita del Desk Top Publishing prima con PageMaker, applicazione nativa Macintosh, e poi con Adobe Post Script. E in molti hanno osservato che la virtualizzazione e la trasposizione sul monitor di un pc delle azioni da compiersi sulla scrivania del proprio ufficio, sia stato il primo passo della virtualizzazione della realtà e della creazione dei programmi di VR. Apple Macintosh aveva un lettore floppy incorporato, monitor a colori incorporato e un destino da protagonista.

A questo punto IBM decide che è il caso di tenersi la leadership del mercato dell'elettronica. Apple ha fatto uscire il primo OS a finestre, e IBM chiede a Bill Gates di creare un software simile per i suoi microcomputers, in realtà proprio i primi PC. Nasce Microsoft Windows. Da qui la storia è nota, anzi le due storie sono note. Bill Gates si prende tutto. Steve Jobs è costretto a lasciare la Apple. Steve Jobs lascia la Apple e, per farla breve, si prende la NeXT, da cui farà uscire tutta una serie di applicazioni che portarono alla nascita del World Wide Web. E Steve Jobs si prende la casa di produzione video di effetti speciali di George Lucas, una divisione della LucasFilm, da cui deriverà

la PIXAR. Con la PIXAR Steve Jobs creerà il genere cinematografico di animazione 3D in digitale producendo: *Toy Story*, *A Bug's Life*, *Toy Story 2*, *Monsters, Inc.*, *Finding Nemo*, *The Incredibles* (l'ultimo uscito con Steve Jobs a capo del gruppo) e *Cars* che esce a giugno del 2006 - Steve Jobs vende alla Disney, lascia il 5 maggio del 2006, diventando della Disney l'azionista individuale di maggioranza.

Steve Jobs lascia la Pixar, contando *Cars*, con 15 nominations all'Oscar e 5 Oscar vinti, contando solo i premi più prestigiosi. Seguono: *Ratatouille*, *WALL-E*, *Up*, *Toy Story 3*, e *Cars 2*. Verso la fine degli anni novanta, visto il successo di *Toy Story* e del WWW, Steve Jobs viene richiamato alla Apple (la Apple nel frattempo lavora con Motorola e IBM), come consulente prima, e poi come leader all'unanimità. Dalla Apple escono Mac OS X, un'evoluzione del software sviluppato con la NeXT, iMac, iTunes e iPod (l'equivalente in digitale del Sony Walkman), iPhone e iPad, come per i prodotti più significativi da dire, come si sa già da molto tempo, come sarà molto difficile da dimenticare. E come Mosè, adottato, Steve Jobs ha aperto l'oceano della comunicazione elettronica e digitale e dell'informatica in generale, applicando una semplice tradizione della cultura americana all'industria informatica. Una tradizione che deriva dalla garage culture di fine anni cinquanta (Steve Jobs come nessuno della scena culturale americana del tempo, tra gli anni sessanta e settanta, aderendo a tutti i contenuti, è stato in grado di trarre il profilo finale teoretico migliore). Una sorta di precursore dell'underground, geograficamente e culturalmente vicino alla nascita proprio dell'industria informatica, nel Texas (Dell) quindi, Oregon, California (Jobs era di San Francisco, nelle cui vicinanze c'è la Silicon Valley; la Apple ha sede a Cupertino) e Washington (Seattle, Redmont, sede della Microsoft).

E tra gli artisti che hanno contribuito alla costruzione di un genere a partire da una ferma passione amatoriale come nel caso di Jobs e Wozniak, se possibile, escluse le scuole di Palo Alto e Berkeley, si ricordano i The Wailer con Tall Cool One (Tacoma, Washington, 1958), i Kingsmen con Louie Louie (Portland, Oregon, 1963; anche Iggy Pop, con gli Stooges molto vicino al garage rock, canterà il medesimo successo), i Sonics (Tacoma, Wahington anche loro, con The Kingsmen, Wailers, Dynamics, Regents e Paul Revere & The Raider, insomma, tra i fondatori di un primo habitat musicale nativo e distintivo della città di Seattle, da cui il movimento grunge è stato poi una conseguenza naturale), e i Trashmen (Minneapolis) la cui fortunata combinazione dei due celebri pezzi dei Rivingtons (*Papa-Oom-Mow-Mow* e *The Bird's The World* del 1962 e del 1963) nella loro Surfin Bird ha reso celebre il movimento musicale in questione per tutto il mondo - questa, tutta questa storia, non deve essere passata inosservata agli occhi di Frank Zappa per il suo celebre glorioso e monumentale tributo in *Joe's Garage* (1979).