il fisco
CHIAMARE GRATUITO NUOVI ABBONAMENTI
Numero Verde
1678-61160

media

INDIRIZZO ELETTRONICO DELLA PAGINA : multimedia@ mclink.it

il fisco
IL SETTIMANALE TRIBUTARIO PER DIVENTARE ESPERTI FISCALI
IN EDICOLA

Chip

ETRUSCHI. Il primo Cd Rom della collana «Popoli, cultura & società», è interamente dedicato agli Etruschi. Sarà in vendita, a 97 mila lire (IVA inclusa) già da questo mese. Importante: si tratta di uno dei primi cd rom a carattere divulgativo interamente in italiano.

CHIP. Il fatto che la domanda di «chip» sia superiore all'offerta, non è una notizia nuova. Ma ora sono sopraggiunti nuovi fattori ad esasperare la situazione. L'imprevista popolarità della apparecchiature multimediali, la crescente richiesta di macchine con memoria sempre maggiore e l'arrivo sul mercato del Windows 95 e del chip Pentium, hanno creato grandi aspettative, mentre la capacità delle aziende produttrici s'incrementerà solo del 50% nei prossimi anni.

BIFRONTE. Prodigy, uno dei grandi service on line americani, da sempre dichiaratosi «per famiglie», ha deciso di lanciare un servizio per soli adulti chiamato «Pseudo». Nelle altre aree Prodigy continuerà i suoi interventi censori, in Pseudo la strada sarà chiusa solo per quello che riguarda la pornografia infantile. L'accesso sarà bloccato per proteggere gli utenti più giovani.

BASKET. Chi ama il basket se lo procuri assolutamente: è uscito *Nba Live '95*, il videogioco per Pc-Ibm compatibile (con lettore Cd-Rom) ispirato alle prodezze dei grandi campioni del basket americano. Prodotto dalla Electronic Arts, distribuito dalla Cto, prezzo intorno alle 130.000 lire, *Nba Live '95* permette di scatenarsi in furiose partite contro umani o contro il computer impersonando Ewing, Olajuwon o Robinson grazie a un meccanismo di gioco assai facile da padroneggiare, che rappresenta piuttosto bene le caratteristiche e i limiti dei vari giocatori e che consente il ricorso a tutte le più diaboliche strategie. Nel Cd c'è anche una capientissima banca dati con tutte le statistiche di (quasi) tutti i giocatori del torneo Nba, oltre a una montagna di immagini digitalizzate.

BOSNIA. Captato nelle Reti. «I verdi del Sudtirolo cominicano che è stato aperto un conto corrente bancario presso la Cassa di Risparmio di Bolzano (ag.9) su cui effettuari versamenti per la Bosnia. Crediamo di dare seguito all'impegno per la convivenza pacifica che ha ispirato tutta la vita di Alexander Langer. Conto n.112000 ABI 6045 CAB 1163 - Cassa di Risparmio via Dodiciville, 2 Bolzano.

I primi nodi dell'Ibm e il primo collegamento del Cnr: la rivoluzione telematica arriva in Italia

Storia di un paese caduto nella rete

Quando si parla di Internet si parla sempre degli Stati Uniti. Ma la grande Rete nasconde tra le sue maglie anche altre piccole storie, quelle che hanno portato alla nascita e alla crescita dei diversi «nodi» in ogni singola nazione. Che cosa è successo in Italia? Ecco alcune tappe importanti per ricostruirte la storia di Internet nel nostro paese. Dal mondo accademico ai grandi fornitori commerciali, l'inarrestabile ascesa della telematica.

Decoder bbs: poveri ma antagonisti

STEFANO BOCCONETTI

■ La loro storia? È un po' quella di chi gestisce una rubrica – scomoda – su un giornale e per poter continuare ad usare il proprio «linguaggio» deve trasformarsi in editore. Naturalmente, si sta parlando di Decoder, la prima vera Bbs dei cyberpunk nostrani. Una storia conosciutissima. Ma una volta tanto, più che le vicissitudini di Decoder, interessa sapere cosa c'era attorno alla prima esperienza di trasgressione telematica: com'era fatta, insomma, il «resto» della rete. E la persona giusta per parlarne è Ermanno Guarneri, alias «gomma». Fra i promotori della Bbs e ancora attivissimo nel circuito.

Allora, che tipo di rete avete trovato alla fine degli anni 80?

Allora gli utenti erano molto diversi da quelli di oggi. Per numero, ma non solo.

In che senso?

I messaggi erano quasi completamente dedicati allo scambio di informazioni tecniche.

Chi li inviava?

Tecnici e hobbisti molto convinti. Che utilizzavano quasi esclusivamente hardware e modem per lavoro e che poi la sera, con gli stessi strumenti, si mettevano in rete scambiandosi informazioni. Una comunità importantissima, ma limitata.

Dunque la rete da noi è nata senza i centri di ricerca?

Io ricordo che lo scambio di informazioni scientifiche, quelle in generale non legate alla telematica, era ridottissima.

E gli strumenti?

Poveri. Ricordati che allora le piattaforme costavano moltissimo e i modem erano ultralenti.

E poi siete arrivati voi, i cyberpunk.

Avevamo uno spazio su Fidonet. E devo dire che molto ingiustamente, l'area è stata identificata con quella degli hacker. Ma la nostra era un'esperienza assai diversa.

In due parole?

Era il tentativo di dare organicità ad una critica al "corpo telematico" che già si esprimeva in mille modi. Insomma, un'esperienza antagonista – si può ancora dire, vero? – verso l'assetto delle telecomunicazioni.

E avete vinto, avete perso?

Forse solo lasciato il segno.

ANTONELLA MARRONE

■ Internet oltre ad essere sinonimo di Rete, oltre ad essere, senza ragione, sinonimo di interattività, di multimedialità (in esso si sommano, ad uso comune, tutte le tecnologie di fine millennio) è certamente un pezzo di storia americana. Da lì, dal 1969, ha mosso i primi passi la «rivoluzione telematica», sopraggiunta quasi in sordina con il progetto Arpanet. La «guerra fredda», un esperimento militare per la trasmissione segreta di notizie e comunicazioni, la nascita dei primi nodi universitari. Di Internet si parla per la prima volta nel 1983 ed esistono più storie, almeno una storia in ogni nazione: una storia di relazioni con la «madrepatria» e di relazioni interne. Com'è andata in Italia? A parte una pagina «autonoma» (niente a che vedere con Internet, comunque) poco esaltante come il Videotel uno dei fiaschi più clamorosi che la storia delle telecomunicazioni ricordi, l'evoluzione è poco più che decennale cresciuta all'ombra di quella americana.

È tempo di mettersi in rete

BitNet (acronimo per: Because it's time Network, ovvero, Perché è tempo di entrare in rete) è stata una delle prime reti negli Stati Uniti a collegare due università, nel 1981, la City University di New York e la Yale University, ma già nel 1983 il Centro Ibm di Roma ne entrava a far parte. Un anno dopo il Cnuce di Pisa eredita il nodo romano e da allora continua a gestirlo.

BitNet (che nella parte europea diventa Earn/Bitnet) collegava solo grandi computer (*mainframe*), come anche la Hepnet, la rete dedicata alla fisica delle alte energie (la matrice è al Cern di Ginevra) che sin dal 1982 aveva già dei nodi in Italia.

Il primo collegamento ad Internet (ricordate: BitNet o Hepnet non erano ancora Internet!) è stato attivato dal Cnr nel 1986, ma già alla fine degli anni Ottanta il caos sopra e sotto il cielo delle telecomunicazioni era grande e si imponeva una, diciamo così, un'«orchestrazione», perché i fili delle tele non si annodassero. Nel 1988 viene istituito il GARR (Gruppo di Armonizzazione delle Reti per la Ricerca), sotto gli auspici del Ministero dell'Università e della Ricerca Scientifica (MURST). Il GARR è la «rete» accademica italiana, una squadra composta da tre istituti di ricerca pubblici (Cnr, Enea, Infn), tre consorzi che offrono connettività alle università (Cineca, Cilea e Tecnopolis-Csata), l'Agenzia Spaziale Italiana e quasi tutte le università italiane. Stiamo parlando, insomma, della «spina dorsale» (*backbone*) della Rete per l'interconnessione tra le realtà accademiche e per il coordinamento con le reti internazionali.

Il Mercato premeva alle porte. La spinta verso i nuovi spazi del nuovo universo non poteva essere arrestata più a lungo. Dalle accademie ai grandi «mall» on line: IUNet, il primo network commerciale italiano, dopo un breve periodo di «ospitalità» nell'Università di Genova, passa a Milano, diventa una s.r.l. e entra nel gruppo Olivetti Telemedia. Si affacciano sul mercato i primi BBS pronti a fare il salto: McLink (1987) si organizza come «rivista telematica» e dopo sette anni di rodaggio (1994) si presenta ad un pubblico più vasto. Stesso percorso quello di Agorà (1989 per iniziativa del Partito Radicale): si aprono le porte ad Internet e all'arrivo delle «masse» in Rete.

Italian Crackdown

Dall'operazione di Pesaro (maggio 1994), tristemente nota in tutto il mondo come «italian crackdown», la più vasta perquisizione di polizia compiuta contro una comunità telematica, alla dichiarata fine del monopolio Telecom (inizio 1994) quando l'Unisource, colosso europeo delle telecomunicazioni, in parte AT&T in parte svizzero, svedese e olandese, stabilì a Milano un proprio punto di presenza, la situazione della telematica commerciale ha subito un'accelerazione così vigorosa che il vortice è ancora sotto i nostri occhi.

Parallelamente alla consolidata realtà accademica e alle nascenti disponibilità commerciali si muoveva - siamo sempre negli Ottanta – anche un'altra realtà, quella che entrava nel mondo della telematica da una delle innumerevoli porte aperte dai BBS locali, quelle «bacheche elettroniche» che per decenni hanno coperto (e coprono) un universo di relazioni umane molto vasto ed eterogeneo. Il primo nodo viene aperto a Potenza grazie ad un radioamatore.

Un anno fa, prima dell'«italian crackdown» i nodi Fidonet in Italia erano oltre 450. Dopo le perquisizioni e nell'incertezza di regole che garantissero i gestori (sysop) nel loro lavoro (volontario), molti hanno chiuso i battenti. Da Fidonet sono nate le due più importanti reti amatoriali italiane: Peacelink e Cybernet. La prima (1992) si caratterizza per temi e conferenze dedicate alla pace, al mondo della solidarietà, dell'ecologia. La base è a Taranto. La seconda nasce, invece, dall'insofferenza per le particolari regole imposte dalla normativa fidonet (copyright, privatezza, hackeraggio...) e direttamente dall'esperinza cyberpunk internazionale. Il bbs Decoder (1993) è il nodo centrale della rete e si trova a Milano.

Ora nella «società dell'Informazione» è veramente iniziata la gara. Unisource, Sprint, Pipex e ancora Video on Line, Italia on line e molti altri fornitori e subfornitori si lanciano alla ricerca dell'utente. Mentre si alza (minacciosa?) l'ombra Telecom Italia a sovrastare tutti con il suo Interbusiness.

Le tappe fondamentali di Internet

1969. Nasce, in Usa, Arpanet, commissionato dal Dipartimento della Difesa per la ricerca sulle reti. Primo nodo ad Ucla.

1973. Prime connessioni internazionali ad Arpanet: si collegano in rete l'Inghilterra e la Norvegia.

1979. Si afferma Usenet. Primo multiuso del *MUD 1* realizzato da Richard Bartle e Roy Trubshaw all'università di Essex.

1981. Nasce *Bitnet*, *CSNET* (Computer Scienze NETwork) è realizzato senza accesso ad Arpanet.

1982. Arpa elabora la Trasmissione Controllo Protocolli (TCP) e l'Internet Protocollo (IP). Questo porta rapidamente alla definizione di una *Internet* come connessione di diversi networks. Nasce *EUnet* (European UNIX Network) provvista di E-mail e di un service Usenet.

1983. Tom Jennings sviluppa *Fidonet*.

1985. nasce a Londra *Greenet*, rete tematica dedicata ai temi della pace e dell'ambiente.

1987. Gli host sono già 10.000.

1988. *Internet* lentamente esce dal proprio ambito attraverso *Net*, che interessa 6000 dei 60 mila host esistenti su Internet.

1989. I siti (hosts) sono già più di centomila. Nasce la prima connessione fra una rete di vendita elettronica e Internet: al tratto della *MCI*.

1990. Cessa di esistere *Arpanet*. Mitch Kapor dà vita alla *Electronic Frontier Foundation*. Peter Deutsch elabora l'*Archie*, un insieme di archivi accessibili tramite rete.

1991. Paul Lindner e Mark P McCahill elaborano il programma Gopher, un sistema di ricerca informazioni per le reti.

1992. L'*Internet Society (ISOC)* entra i possesso del *Worl Wibe Web*. Il numero degli hosts supera già il milione. Al via *MBONE*, per la diffusione multimediale delle immagini.

1993. La Casa Bianca arriva in rete. *Internet Talk Radio* comincia a trasmettere. Via ai progetti per le autostradeelettroniche negli Stati Uniti.

1994. La Comunità europea si connette direttamente ad Internet. La Casa Bianca e il Senato forniscono informazioni con un proprio server. Il governo inglese attiva un proprio sito WWW.

1995. Primo film e prima telenovela diffusa in rete.

1969 — L'Ibm di Roma si collega con *Bitnet*

1981 — Nasce il primo nodo italiano Fidonet, a Potenza, per opera di un "radioamatore"

1982 — Fase sperimentale del Videotel. Primo collegamento Internet del Cnr

1983 — Nasce la Bbs *Mc-Link*.

1985 — Nasce il GARR.

1986 — Nasce Agorà.

1989 — Nasce la rete Peacelink

1990 — Al via Decoder, Bbs cyberpunk.

1991 — Italian Crackdown: la più grande operazione di polizia nei confronti di una comunità telematica.

1994 — Inizia la fase sperimentale dell'Unità in rete. Nascono le italiane IOL e Vol. Da Bologna via alle reti civiche, con IPERBOLE.

Cd

1976: una riga bianca su fondo nero Il primo videogioco si chiama «Pong»

ROBERTO GIOVANNINI

■ Un inconfondibile «Pong» era l'unico suono che scaturiva dall'altoparlante della televisione. Quattro erano i cosiddetti «giochi» a disposizione: il calcio, lo squash, il tennis in versione singolo e doppio. Praticamente, era sempre la stessa cosa, una striscia bianca su sfondo nero (la «racchetta») che il giocatore spostava manipolando una rotella per cercare di incocciare e respingere un quadrato bianco (ovvero, la «palla»).

Stiamo parlando del mitico primo videogioco, il favoloso *Pong* per consolle sfornato intorno al 1976 dalla Atari. Sembrava una meraviglia della tecnologia, ma era solo l'inizio dell'avventura dell'interattività elettronica.

La storia, «artistica» e tecnologica, dei videogames è stata davvero molto lunga. Tra il 1979 e l'80 le sale giochi e i bar d'Italia si sono popolate di *Space Invaders* e *Pacman*. Subito dopo, sono arrivati i primi *home computer* (come si chiamavano allora): il Vic-20, il Commodore-64, lo Spectrum, «potenti» macchine che caricavano da lentissimi registratori nelle loro minuscole memorie Ram giochi indimenticabili come *Elite*, *Impossible mission* e *Flight Simulator*.

Il salto di qualità fu compiuto intorno al 1983, con la diffusione dei disk-drive (che permettevano di sviluppare programmi molto più lunghi e complessi), ma di vera multimedialità si può parlare solo con la nascita nel 1985 dell'Amiga (*Defender of the Crown*, *Kick Off* e *Wings of Glory*). Il seguito è storia piuttosto recente: *Harpoon* invade i dischi fissi dei Macintosh, e le folli corse di *Formula One Grand Prix* lanciano il Pc Ibm-compatibile come macchina interattiva (a buon mercato) degli anni '90.

A far scoprire agli italiani una volta per tutte le potenzialità del lettore Cd-Rom ci pensano le enciclopedie elettroniche della Microsoft di Bill Gates, le avventure, le simulazioni guerresche e sportive, i dischi di Jovanotti, Peter Gabriel e Bob Dylan, la montagna di Cd a prezzi stracciati (molto spesso *X-rated*) che vendono tutti i giornali d'Italia.

Adesso, ormai, praticamente *tutto* il software esce su versione Cd-Rom: bassi costi produttivi, grande capacità di immagazzinamento dati, semplicità (insomma...) di utilizzo. L'unico neo è quello della velocità. Cpu potentissime e rapidissime, come Pentium e dintorni, subiscono drammaticamente l'effetto «collo di bottiglia» rappresentato dai pur pochi millisecondi che impiega il lettore Cd. Spesso, sommai, gli utenti si lamentano di come i Cd-Rom sono progettati, tutto sommato, i programmatori non hanno ancora imparato a utilizzare appieno le potenzialità del mezzo.

Molte «avventure interattive» (magari sviluppate su 4 Cd) uscite negli ultimi mesi si sono rivelate delle tragiche delusioni: immagini, suono, grafica, attori digitalizzati a valanga, ma storie noiose e ripetitive, scarsissima interattività, divertimento nullo. Cosa ci riserba il futuro, nessuno può dirlo. Da queste colonne, nelle prossime settimane, cercheremo di tenere d'occhio questo mutevole mondo dell'interattività.

Ub

#150. Nella rete europea **Cartoon Arts Network**, interamente dedicata al fumetto e alla promozione del fumetto europeo c'è ora anche l'**Anonima Fumetti** l'associazione italiana tra autori della narrativa disegnata. L'Anonima gestirà un deposito di «Portfolii» degli autori italiani che potranno essere «esposti» in una bacheca mondiale. Ecco i siti per dare un'occhiata:
http://www.pavilion.co.uk/cartoonet/ (per entrare nella rete europea):
http://www.pavilion.co.uk/cartoonet/network/anonima/anonima.htm (per entrare direttamente nell'Anonima) Posta elettronica:
goria@inrete.aipcom.it
Per informazioni viva voce o posta-lumaca: 011-43 33 504, via Germanasca 6, 10138 Torino.

#151. Il **Mystfest** (alla sua sedicesima edizione) è in rete. Vi troverete cataloghi, recensioni, schede sui film presenti e dialogare con gli ospiti. Tutto questo ben di dio lo trovate al
http://www.nettuno.it/mystfest

#152. Ecco un paio di indirizzi arrivati in redazione per segnalare pagine in italiano:
http://www.videomusic.com/set/codam/codamsat.htm (dedicata alle tecnologie audiovisive: se non riuscite ad entrare passate comunque da videomusic.com ci sono diverse cosette in italiano);
http://www.inrete.it/vela/cnl/html è la pagina del Centro Nautico di Levante associazione senza scopo di lucro, ma con lo scopo di viaggiare per mare.

#153. In omaggio alla nuova pagina eccovi di seguito qualche indirizzo essenziale per chi arriva «adesso»: About the Internet:
http://www.internic.net/infoguide/gopher/about-internet.html
Hitchhiker's Guide to the Net:
ftp://nic.merit.edu/documents/rfc/rfc1118.txt
Internet Timeline: **http://www.umd.umich.edu/~nhughes/htmldocs/timeline**
Mailing List Guide:
http://www.earn.net/lug/notice.html
Start (le domande più frequenti per chi entra per la prima volta):
ftp://sluaxa.slu.edu/pub/millesjg/newusers.faq

□ *a.ma*

«Dite i vostri rocker preferiti Al resto ci pensiamo noi....»

Con le vacanze ormai dietro l'angolo cosa c'è di meglio che non andare alla ricerca di qualche disco da trasformare nella colonna sonora della nostra estate. Se recentemente non avete avuto molto tempo per tenervi aggiornati sulle nuove uscite discografiche, la «dritta» giusta potrebbe venirvi dal Music Similarities Engine, una pagina Web che, dopo avervi chiesto i titoli dei vostri 5 dischi preferiti, genererà un elenco di artisti che potrebbero essere di vostro gradimento. Questa la URL: (http://www.webcom.com/~se/se_html). Insomma: rivelate il gusto, al resto ci pensa la rete. Ma le informazioni musicale on line non sono solo questo, naturalmente. Ormai tutte le major, tranne, stranamente, la W.B, hanno deciso di crearsi il proprio server. E tutte hanno un proprio sito WWW. Grandi e piccole case. Anche l'importantissima Sub Pop, la madre della musica di Seattle. Che, caso unico finora, è riuscita a dare alle proprie pagine (http://www.subpop.com/) un'impronta perfettamente in sintonia con la musica che promuove. Lì ci si può trovare di tutto, mailing list compresa. Vale la pena farci un salto, per leggere come - nonostante il grunge sia diventato molto mainstream - gli «utenti» della Subpop sia ancora tutti, decisamente, molti radicali. Nelle scelte musicali ed in quelle politiche.