

il fisco
 SECONDA SEZIONE NUOVA RUBRICAZIONE
 Numero Verde
1678-61160

il fisco
 IL SETTIMANALE TRIMESTRALE PER
 DIVENTARE ESPERTI FISCALI
IN EDICOLA

Ammedia

INDIRIZZO E LE TURONICO DELLA PAGINA *multimedia* *multimedia*

Creatività e tecnologia: nascono nuovi autori in sintonia con la crescente interattività della produzione culturale

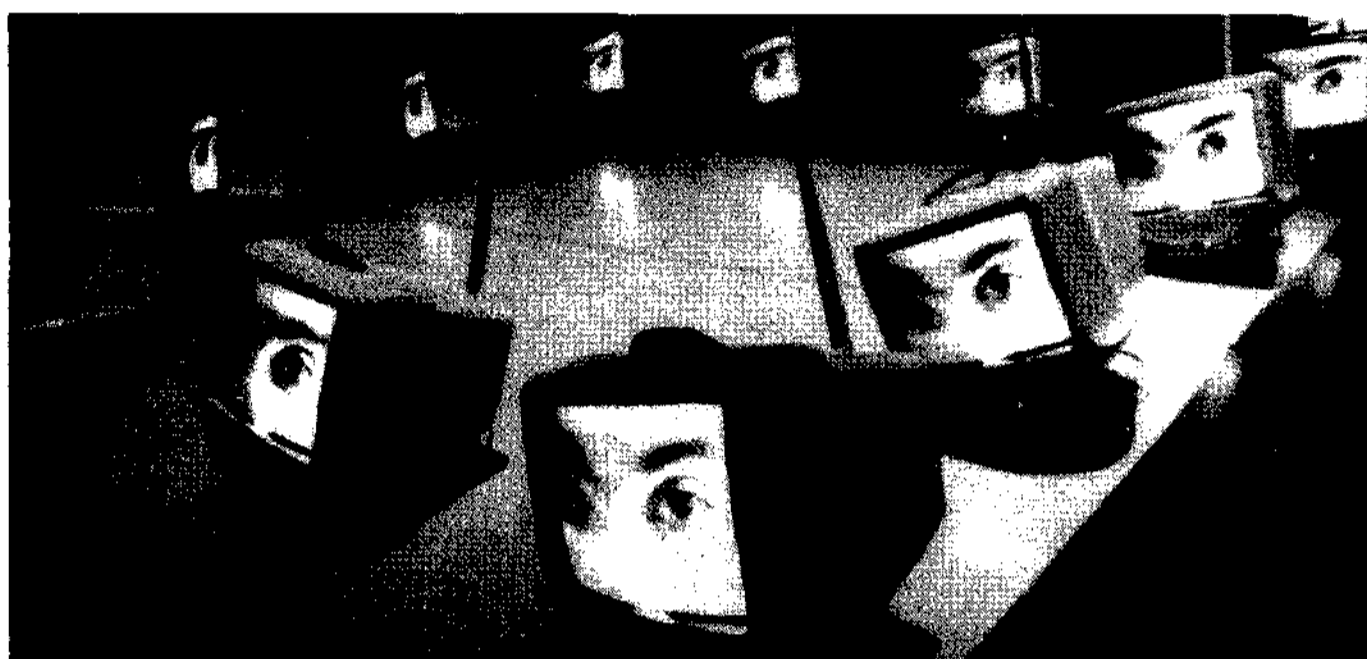


Riuscirà l'insaziabile Bill Gates ad estendere il suo dominio anche agli (ancora per non molto) liberi territori del cyberspazio? Forse sì. Ma la conquista - se mai avverrà - non sarà certo il prodotto del blitzkrieg che i più enfatici tra gli esecuti (ed i più cupi tra i detrattori) di Windows 95 sono andati congiuntamente preannunciando in queste settimane. E ciò per un'assai semplice ragione: temuto da molti come una sorta di «irvinchibile armato» telematico, il MSN (Microsoft Network) si è alla prova dei fatti rivelato assai più simile ad un modesta pattuglia di esploratori mandati in timida avanscoperta. Ed alquanto scarse - nonostante i prezzi stracciati e la facilità d'accesso - appaiono nell'immediato le sue possibilità di soppiantare i grandi (e piccoli) servizi on line oggi attivi sul mercato.

Più che uno strumento di conquista, la rete Microsoft - il cui accesso è per ora limitato ad appena 500 mila clienti - appare in effetti il riflesso d'una ancor irrisolta contraddizione. Quella che la porta ad accumulare, in un unico e traballante prodotto, tutti i vizi d'una eccessiva ricchezza e tutti i problemi d'una persistente povertà. Fuori di metafora: il MSN è, in tutto e per tutto, figlio di Windows 95. Ovvero: può essere usato soltanto da quanti già hanno «scaricato» il proprio PC - sottoponendo se stessi ad una fatica pari a quella d'un trasloco - con la nuova creatura di Bill Gates. E dal superesistente galeiano la nuova rete ha ovviamente ereditato, anche, tutta l'insaziabile voracità. Per usarlo senza pagare il prezzo d'una pressoché intollerabile lentezza, infatti, occorre avere a disposizione quanto di meglio offre il mercato: un computer Pentium con una potenza di almeno 75 Mhz, una RAM di almeno 16MB ed un modem capace di raggiungere il «tetto» dei 28.800 Bps. Privilegi, questi, che - ancora - sono appannaggio d'una assai ristretta cerchia di potenziali clienti. Ed il tutto per un'offerta di servizi ancora lontanissima da quella che caratterizza la più agguerrita concorrenza.

Un po' più roseo appare il panorama se si considerano le potenzialità di pieno accesso ad Internet. Qui la Microsoft - grazie ad azzeccate alleanze e contraddicendo una tradizione che la vuole incapace di produrre decenali soft di comunicazione - è riuscita a mettere in campo l'Explorer, un più che decoroso browser della World Wide Web. Ma attenti: per entrare in Internet, via MSN, non è sufficiente avere Windows 95. Occorre aggiungere il programma Microsoft PLUS!. E per quanto stabile e veloce, l'Explorer appare ancora piuttosto lontano dalle prestazioni di quel Netscape, che già da tempo, dalla sua frequentatissima home page, ha tepevolmente provveduto ad offrire la sua versione 1.2N, in grado di cavalcare con ineguagliata disinvoltura i 32 bit messi a disposizione da Windows 95.

Gli esperti prevedono che la «vera guerra» - una guerra che si preannuncia di posizione - non continuerà che tra un anno, allorché Bill Gates lancerà sul terreno la sua nuova ed aggiornata versione di programma on line, chiamata *HotWeb*. Troppo tardi, forse per bloccare l'irresistibile ascesa di Netscape. Ma la storia, come si dice, è ancora tutta da scrivere.



Video installazione alla Fiera Internazionale dell'Electronica a Berlino

Jockel Finck

Opere in punta di mouse

Sono «autori» un po' particolari. Non scrivono, tendono invece a riscrivere in linguaggio multimediale i testi (insieme a immagini e suoni) per offrirli ad un nuovo tipo di consumatore. Gli «autori multimediali» più interessanti si trovano nella scuola, tra insegnanti e studenti: in attesa di un vero mercato dell'editoria elettronica è nell'uso didattico che scendono in campo le forze più motivate. E creano i principi per una reale mutazione culturale.

CARLO INFANTE

No, non raccontano storie. Sono già in molti, piccoli e grandi scrittori, a farlo. E l'antemio stampato su carta teorica e saggi. Sono gli autori multimediali, una strana categoria: ibrida, una sorta di mélange antropologico e professionale che vede insieme informatici, grafici e qualche buon umanista che ha capito che è giunta l'ora di portare sui supporti elettronici un po' di quella intelligenza applicata che ormai satura il mercato editoriale cartaceo. Potremmo dire che non scrivono affatto, tendono invece a riscrivere, o meglio a riconfigurare in linguaggio multimediale i testi insieme ad altri indizi connessi (immagini, suoni) per offrirli ad un nuovo consumo culturale.

Sembra così banale ma il fatto stesso di porre in questi termini la questione delle nuove tecnologie della comunicazione può acquistare una valenza troppo sottovalutata: quella di una nuova qualità intellettuale in campo, ad esempio. È un modo per non sentirsi più assediati da quell'onda montante di offerta tecnologica che tra software-lactotum (il riferimento a Windows 95 non è casuale) e sistemi telematici-mondo come Internet, rischia di annichilirli per inadeguatezza. Va detto quindi che è importantissimo capire, prima che sia troppo tardi (prima che si arrivi ad uno scollamento generazionale con chi, giovanissimo, tratta quotidianamente con computer e videogames) le forme della muta-

zione culturale e cognitiva e di conseguenza del valore di scambio dei saperi e quindi delle sue monete, i suoi veicoli, i suoi media. Dopo il libro e la Televisione non si può più non individuare nel Multimedia un veicolo inedito e potentissimo che vale proprio la pena di comprendere in tutte le sue potenzialità.

Siamo all'anno zero della multimedia intesa come produzione culturale, come impresa editoriale, ad esempio. Anche se il Salone del Libro di Torino, il luogo privilegiato per l'Editoria in Italia, è riuscito solo in parte a cogliere la peculiarità del fenomeno ormai, dopo tanti falsi allarmi, emergente. Si iniziano a cogliere esperienze rimarcabili anche se sporadiche che però delineano un nuovo corso di creazione intellettuale teso a reinventare l'approccio con un «testo». Bisogna saper riconoscere, tanto per intenderci, che leggendo un testo avvincente il nostro cervello funziona come un mixer. Coniughiamo un'informazione ad una immagine e ad un'emozione già vissuta con una dinamica associativa straordinaria. Così, naturalmente. Dopo tutto qualsiasi percezione sensoriale viene tradotta al cervello e trascodificata, interpretata. Il fatto che ora attraverso le nuove tecno-

logie della comunicazione multimediale certi procedimenti si stiano formalizzando all'esterno del nostro corpo non è altro che una tappa ulteriore dell'evoluzione umana. Attraverso l'interattività le modalità interpretative vengono combinate con un'azione, anche se minima: cliccando con un mouse agiamo dentro le informazioni, l'ipertesto, il sistema di organizzazione associativa dei dati attraverso il computer è in questo senso il più umano: simula quelle soluzioni combinatorie che la lettura produce, aprendo continuamente intorno ad una parola, ad un concetto, un'area di riferimenti ulteriori. Offre insomma una sorta di *protesis cognitiva*, un potenziamento delle nostre procedure mentali che vengono così sollecitate ad essere più dinamiche.

La multimedialità interviene sui processi originari della conoscenza, invero un paradosso: una delle massime espressioni dell'artificialità tende così a riattivare le modalità naturali dell'apprendimento. È emblematico in tal senso cogliere quelle esperienze autonome realizzate, *al di qua* dell'istituzione-Scuola, da insegnanti e allievi con programmi ipertestuali facili e *amichevoli*. In questo campo è possibile infatti individuare gli «autori multimediali» più interessanti proprio

perché, in attesa di un vero e proprio mercato dell'editoria elettronica, è nell'uso didattico (o ancora meglio in quello definito «educational», un ibrido tra «educational» ed «entertainment») che scendono in campo le forze più motivate. Ma è chiaro che non si limita qui. Dal mondo musicale («post-video-clip») e da quello pubblicitario spuntano come funghi progetti d'ogni sorta. Si tratta però di rilevare la qualità in campo al di là di quel rumore imprenditoriale che tende a saturare tutto questo settore in fibrillazione. Lasciamo alle pagine economiche dei giornali il gioco, veramente virtuale, delle lobbies dell'era digitale e iniziamo ad occuparci con criterio della specificità della creazione multimediale. Iniziamo anche a delineare un profilo di quei nuovi autori «collettivi» che raccolti in gruppi di lavoro stanno avviando un'inedita pratica di produzione culturale. Esperienze avanzatissime, raffinate e per altri versi semplicissime, se non naïf, in cui si coniugano tensioni enciclopediche e ludiche al contempo, sapienze audiovisuali, grafiche se non addirittura poetiche. Per trovare nella multimedialità i principi di una reale mutazione culturale. Per cominciare a «rendere comprensibile il possibile».

L'INTERVISTA. Lorenzo Miglioli, dal testo all'ipertesto

La nuova letteratura «corre» sulla Rete

ANTONELLA MARRONE

Lorenzo Miglioli è autore ipertestuale e, insieme, animatore multimediale. Il suo libro *Ra-dio* (edizioni Castebecchi) è stato venduto in doppia versione: su carta e su floppy. Un romanzo che, nella sua veste elettronica, dava al lettore la possibilità di navigare nel testo scegliendosi i brani da leggere, i percorsi della storia. Un caso fuori dall'ordinario, una provocazione letteraria. Cambierà il modo di scrivere, di concepire scrittura e lettura? *Ra-dio* più che come opera narrativa fu pensato come un evento, un tentativo di dimostrare che attraverso la telematica era possibile usare la letteratura come materia plasabile in opera d'arte prettamente concettuale: come forma di un contenuto ad essa immanente. Dopo un anno e mezzo dall'uscita dell'iperlibro, chiusi quell'espe-

rienza, sulle pagine di Neural, con un articolo che titolò «La Grande Truffa dell'ipertesto». **Già pentito?** Si trattava di una ruota di bicicletta letteraria nella galleria d'arte editoriale, uno scheletro narrativo vuoto, non corretto, sgrammaticato e gettato nel tritotutto meccanico dell'applicazione ipertestuale, poi firmato. La letteratura come oggetto quotidiano, invisibile per troppi sguardi, destinolante veniva esposta così come oggetto di una mutazione di segno artistico. Si trattava di dimostrare che con la telematica qualcosa era cambiato direttamente nei nostri occhi e non solo sui supporti portatori di parolanarrativa. Allora pare ai media nostrani che quella operazione potesse in essere il destino stesso del LIBRO, inteso come supporto. Oggi salta all'occhio

che le cose sono andate in maniera diversa: il libro di carta, nonostante una crisi parossistica non molla, anzi, dimostra di resistere ben oltre tutti quei supporti che in teoria dovrebbero sostituirlo come portatore del nostro immaginario narrativo e non.

Insomma, il libro elettronico, non comincia, l'ipertesto? È di schietto, ma sembra avere una grande chance nella Rete.

Il vero ipertesto è nato sul serio ora: si tratta della rete mondiale, il web di Internet, eccetera. L'ipertesto e con esso la sposa alchemica Rete, sposta la narrazione su un piano percettivo non lineare, più o meno come potrebbe fare l'occhio di un ragazzino perito tecnico in zapping serale e pomeridiano attraverso i canali messi a sua disposizione dalla televisione. C'è sempre un lo Palinsesto in ogni-

no di noi mentre navighiamo in quelle acque elettromagnetiche. Ecco perché l'ipertesto sta prendendo coraggio e dopo *Ra-dio* e tanti altri meno citati ma più canonicamente ipertestuali, più o meno tutte le case editrici hanno posto in essere un rapporto telematico tra leopere che saranno editte e il loro pubblico.

Il messaggio è: **TELEMATIZZATE-VI!** Dopo e anche prima di *Ra-dio* sono arrivate su floppy e CD-ROM, enciclopedie, mappe ragionate, pomografia soft e hard, banche dati digiornali, aziende, eccetera; un po' di tutto, ma di narrativa ben poca. Questo forse perché il letterario si è trasferito altrove, nei telegiornali, nei rotocalchi e persino nelle trasmissioni che pur dimostrando di mentire, di raccontare storie fittizie. Questa si chiama fame di narrativa. Ma evidentemente la pagina scritta trova qualche

ostacolo a rispondere a tale bisogno nutritivo. Forse sta in questo fattore la crisi della narrazione in Italia, i sensi dei nostri scrittori si sono inariditi, sono fuori sincrono, asintotici. Ben lontano dal cercare la Dea Telematica, dovrebbero far meno polemiche sterili e purtroppo generazionali, come se il tempolose ancora quello alfabetico e lineare, scrivervi magari qualche lettera privata in più e donarci qualche opera più interessante. L'editoria per bambini si è già adeguata a sufficienza. CD-ROM, floppy, eccetera sono il pane quotidiano del nostro e loro futuro. Volenti o nolenti. La scrittura è una tecnologia e la letteratura lo è ancora di più. Tecnologia dell'espressione. Hardware di un software straordinario: l'immaginario umano. C'è una mutazione: non è più la letteratura ad essere civile, ma è la civiltà che sta diventando «LA» letteratura.



#174. Si chiamano **Digipagine gialle** (realizzazione Cercom Divisione Informatica). E il nome non lascia dubbi sul loro utilizzo. Vi sono raccolti in ordine alfabetico server e home page che formano l'arcipelago Web italiano. Quattro volumi con oltre 1400 link interattivi. L'aggiornamento avviene periodicamente. Per collegarsi: <http://www.agora.stm.it/cercom/homepage.htm>

#175. Spagnolo, inglese, computer: tutto insieme la **spanglish**. I latino americani che frequentano la rete hanno coniato delle parole che hanno le loro radici nel gergo inglese ma vengono coniugate come se fossero spagnole. La lista è di circa 300 vocaboli messi insieme da utenti di newsgroup e internetisti in genere. Se volete dare un'occhiata: <http://www.actlab.utexas.edu/~seagull/spanglist.html>

#176. Argomento del giorno: per gli appassionati di droghe (dal caffè in su...) Internet offre centinaia di possibilità esplorative. Vi diamo qualche sito tra i più particolari: il newsgroup **talk.politics.drugs** è frequentato da chi conosce bene i due settori, cioè politica e droga. La storia sull'uso della droga e sulla sua proibizione si trova attraverso l'ftp anonimo: indirizzo: <ftp.spies.com>

Percorso: Library/Fringe/Pharm/drug.use
 C'è una pagina web che offre molte risorse collegate a questo argomento (ftp, mailing list, go-phers, organizzazioni). Questa è l'URL: <http://stein1.u.washington.edu:2012/pharm/misc/resources.html>
#177. Errata corrige relativa ad un sito dato qualche settimana fa. Si tratta del **Kidlink**, una rete internazionale di per, su, tra, fra bambini di tutto il mondo. Se volete raggiungerla digitate: <http://kidslink.bo.enr.it>
 Ne vale la pena.

Aprile 1996 Bologna prepara il Futurshow

L'appuntamento è per il 13 aprile 1996. C'è tempo dunque. Ma come tutte le grandi fiere anche questa si preannuncia con largo anticipo. Futurshow viene presentato come il 4° salone interattivo di Informatica, telematica, cibernetica, multimedia e tecnologia fotografica ed è stato ideato con il contributo di un comitato scientifico composto da: Massimo Fichera, Roberto Grandi, Alberto Abuzzese, Beppe Richiardi, Denick de Kerckhove. Si svilupperà in isole informatiche e interattive strettamente connesse, in modo che ciascun visitatore possa scegliere il proprio percorso seguendo i propri interessi. Per ulteriori informazioni: Gruppo Sabatini, tel. 051-766548; fax 051-765056