

L'accordo tra i colossi dell'elettronica lancia un rivoluzionario cd multimediale: cambiano musica, video e computer

■ CHICAGO Il pargolo ancora non ha un nome. O meglio: ne ha anche troppi. Tanti, in effetti, quanti bastano per assicurare ai suoi molti e potenti genitori - tutti ultrablasone e fierissimi membri dell'aristocrazia elettronica internazionale - un futuro di zuffe e ripicche le cui turbolente avvisaglie sono, peraltro, ormai parte della cronaca. Papà Toshiba, ad esempio, già s'è affrettato a render pubblica la sua volontà di chiamarlo *Super Density*, come - a suo dire - esigono le tradizioni del casato. E mamma Sony ha prontamente replicato, sostenuta da zia Philips (da sempre sua alleata), che non se parla neppure. Il nome del nuovo arrivato, primogenito d'una stirpe destinata a dominare il mondo, non potrà che essere - ha ribadito - quello da lei scelto ancor prima della concezione: *Multimedia Compact*. E se a Toshiba non piace, tanto peggio per lui.

**La spartizione dell'affare**  
Come si conviene ad ogni baruffa familiare, ovviamente, non solo di valori estetici o d'orgoglio di schiatta si vanno nutrendo i dissapori. Dietro la scelta del nome c'è, infatti, il non trascurabile problema della spartizione delle molte e generose royalties che il nascituro produrrà fin dall'istante della registrazione all'anagrafe: un malloppo che gli esperti fanno con buona approssimazione ammontare ad alcuni miliardi di dollari. Molto più di quanto, a suo tempo, abbia spinto Caino a disfarsi d'Abel.

E tuttavia gli economisti non sembrano aver dubbi. Quali che siano i battibecchi destinati a precedere il giorno del battesimo, il nuovo «videodisco digitale unico» resta comunque un «figlio della pace» gravido di rivoluzionarie speranze. O meglio: l'ancora liggiosa ma provvidenziale alternativa ad un conflitto senza quartiere, il prodotto d'un compromesso che, ormai sul bordo del baratro, ha evitato al mondo quella che da tempo si preannunciava come la «Seconda Grande Guerra del Formato». Come e perché si è evitata la «catastrofe»?

I fatti offrono, in proposito, un'intreccio di spiegazioni. Ed è certo che, nella definizione dell'armistizio, un ruolo di rilievo è stato giocato, anche, dalla «memoria storica» di quella che gli antisti registrano come la «Prima Grande Guerra del Formato». Ovvero: dalle ancor fresche rimembranze della sanguinosa lotta tra «standard» contrapposti - Beta contro VHS, Sony contro tutti gli altri - che, lungo gli anni '80, ha pesantemente segnato la progettazione e la commercializzazione del videoregistratore.

**Lo scontro tra giganti**  
E tuttavia altrettanto certo è che, da sola, una tale memoria non avrebbe fermato il conflitto. Narrano infatti le cronache come - benché ancor ricoperti da ferite non rimarginate - i giganti giapponesi dell'elettronica già fossero più che pronti ad una nuova e devastante prova di forza. Per Sony - il cui Beta era uscito umiliato dalla «Prima Grande Guerra» - il nuovo «videodisco digitale» era soprattutto un'immediata occasione di rivalsa. E s'era per questo lanciata, in coppia con Philips, nella progettazione di quella che riteneva essere l'arma vincente: il *Multimedia Compact*, appunto: una «meraviglia» che, in uno spessore di 1,2 millimetri, poteva immagazzinare 3,7 gigabyte di dati a loro volta destinati a trasformarsi in musica, cinema e programmi soft. Toshiba aveva dal canto suo massicciamente risposto con il *Super Density*, un disco a doppia faccia capace, se usato da entrambi i lati, di contenere ben 10 gigabyte. E proprio in virtù di questa superiore potenza era in breve riuscito a guadagnare, uno dopo l'altro, decisivi avamposti: prima la Matsushita Electric Industrial Company, meglio nota come Panasonic. E poi, una dopo l'altra, la Hitachi, la Pioneer, la Mitsubishi e la RCA. Tutte «conquistate alla causa». Tutte pronte a spalancare le porte dei propri apparati di lettura alle glorie del nascente *Super Density*.

Ed è stato a questo punto che si è avuta la svolta. Per recuperare il terreno perduto in casa, Sony ha cercato alleanze esterne, puntando a vendere il proprio standard a IBM, Apple, Microsoft



# Il mondo in un disco

La notizia, passata quasi inosservata, è di quelle destinate a fare storia. Almeno un po' di storia della comunicazione. I colossi dell'elettronica e dell'informatica si sono accordati sullo standard del nuovo super-compact disc. Vuol dire che il prossimo supporto per ascoltare musica, guardare immagini su video, immagazzinare dati e informazioni sul computer sarà uno solo, uguale per tutti, senza guerre. È l'inizio della «rivoluzione in un solo standard».

DAL NOSTRO INVIATO  
MASSIMO CAVALLINI

ed altri. Il tutto mentre Toshiba, iniziando proficui contatti con Time Warner, giocava la carta dell'industria dello spettacolo. Doveva questo, nelle intenzioni, essere l'inizio d'una grande ed impacciabile guerra di movimento. E' stato, invece, l'inizio della «grande pace». Perché?

**Praterie del cyberspazio**  
A fare la differenza, questa volta, è stato il contesto. Mentre ai tempi dei videoregistratori - tempi che per molti versi già assomigliano ad un'altra era geologica -

la «guerra del formato» era un fenomeno pressoché chiuso in se stesso, esso è oggi parte d'un conflitto più generale, anzi, «globale»: quello che - semplificando - ha per obiettivo la cosiddetta «superstrada dell'informazione», le immense ed ancora in gran parte inesplorate praterie del cyberspazio. E che, in una serie di scontri incrociati - alcuni in fieri, altri già in pieno svolgimento - vede coinvolti tutti i segmenti dell'industria multimediale: dalle grandi compagnie telefoniche ai grandi studi cinematografici, dal-

le televisioni via cavo e via etere ai fabbricanti di hardware e di software, dai satelliti alle case editrici.

Sicché questo è quello che è accaduto. Tutti contattati come possibili alleati bellici - e tutti già troppo impegnati nelle proprie battaglie di conquista - IBM, Apple, Microsoft e Time Warner hanno colto il pericolo di «balcanizzazione» che la nuova «Guerra del Formato» portava con sé. Ed hanno semplicemente risposto: «Quello di cui noi abbiamo bisogno è un videodisco unico. Mettetevi d'accordo». E così è stato.

Che accadrà ora? Da un punto di vista tecnico il nuovo accordo dovrebbe essere portatore - oltre oltre che degli ovvii benefici d'uno standard unico - d'un buon numero di sinergiche utilità. Costruito sul disegno e con il software di Toshiba, ma con la tecnica di immagazzinamento dati di Sony-Philips, il nuovo videodisco digitale avrà - sostengono gli esperti - quasi tutta la potenza dei primi (1,7 gigabyte per lato)

e quasi tutta la maggiore affidabilità della seconda. Verrà immesso sul mercato presumibilmente nel settembre del '96. Ed i produttori preannunciano, per quel che data, grandi feste e «prezzi popolari». Gli apparati capaci di leggere la nuova «cosa» costeranno inizialmente - assicurano - tra i 500 ed i mille dollari. Si accettano assegni personali e carte di credito.

**Come cambia il consumo?**

Il punto è: in che modo tutto questo cambierà la nostra vita? Rispondere non è facile. Il disco in gestazione potrà sicuramente darci, da sola, quello che oggi ci viene separatamente offerto da molti apparati diversi: una quantità di suoni pressoché illimitata, immagini pari a ben oltre due ore di pellicola, fantasmagorici giochi, complesse applicazioni soft. Ma la visione di gigantesche colline di CD e CD-ROM d'acchito trasformati in archeologica spazzatura, appartiene, probabilmente, assai più alla fantasia che alla

realtà. E ciò non solo perché - per insistenza della Sony, proprietaria di gran parte delle antiche licenze - i nuovi apparati potranno comunque continuare a leggere gli attuali CD.

Come non di rado accade alle grandi innovazioni, in realtà, anche il nuovo videodisco pare destinato a vivere la propria infanzia lungo il filo d'un evidente paradosso. Vale a dire: per quanto immensamente più avanzato di tutti i suoi molti predecessori, continuerà per qualche tempo ad offrire, rispetto ad essi, un assai limitato margine di «utilità aggiuntiva». Anzi: per molti versi darà «qualcosa di meno». Spiegano infatti i tecnici come, nella sua prima versione, il «cosa» sarà in grado di dare ma non di ricevere. Fuor di metafora: si lascerà leggere, ma non sarà, ancora, in grado di registrare. Aspettate dunque a gettare nelle immondizie il videoregistratore. E rimandate a tempi più lontani l'idea di regalare al Museo della Tecnologia, la vostra collezione di CD e

DALLA PRIMA PAGINA

## Fantascienza

Il piccolo miracolo, invece, riguarda il mondo delle grandi industrie che operano nel settore, quelle giapponesi, americane, tedesche, e chi più è informato aggiunge altri nomi all'elenco. Il piccolo, enorme miracolo sta tutto nel travagliatissimo accordo che sta alla base di questa micro-rivoluzione tecnologica, e che ha ben pochi precedenti per quanto lo so e ricordo. Per decidere un formato e una tecnologia che potessero diventare standard (visto che in questo campo la concorrenza sul mercato, nel senso di diversità di offerta, rischia spesso di essere solo dannosa per tutti) ci sono voluti mesi e forse anni di studi e litigi.

Il risultato di questi sforzi (che immagino abbiano ben poco di umanitario alla loro radice) è un prodotto che a quanto pare «dovremo» comprare tutti (il che fa piacere a loro), che ci consentirà di sentire musica, vedere film, lavorare e giocare sul computer, e chissà quant'altro (il che fa piacere a noi) e che forse introdurrà un nuovo modo di pensare al «disco» per noi decrepiti musicisti ventiseptenni (il che fa piacere a me). In un momento di gioia e stupore infantile (sono ancora frequenti, fortunatamente) intravedo sale di incisione interattive, canzoni che sono già video, album che sono già film, informazioni e possibilità che esplodono violente. In un momento di rabbia senile (sono frequenti anch'essi, fortunatamente) potrei fermarmi a riflettere sul fatto che pare proprio che a questo mondo certi accordi intercontinentali stranamente arrivino solo grazie all'industria e all'economia. Ma è solo un banale e retorico momento di rabbia senile.

[Daniela Silvestri]

videocassette.

In ogni caso, nessuna illusione: lunga o breve, questa tregua d'assedimento - se tregua ci sarà - non ci libererà da nessuna delle angosce della «grande rincorsa». L'aggiaccio che i giganti dell'elettronica s'apprestano a regalare in più o meno perfetta armonia, non è infatti che il momento d'un implacabile processo centripeto: quello che vede tutta la moltitudine dei nostri casalinghi apparati confluire verso un ancora indefinito e magnetico oggetto, una sorta di «elettrodomestico assoluto» - Tv, computer, Hi-fi - destinato trascinarci lungo i mostruosi meandri dei «500 canali» prossimi venturi, ed a farci navigare in tempo reale gli immensi oceani d'informazione del cyberspazio.

Questo è per molti il vero punto d'arrivo. O, se si preferisce, il vero inizio della rivoluzione. Peccato Charlie Chaplin non possa rigirare oggi - e registrare su videodisco - un'aggiornata visione del suo «Tempi moderni».

Innovazione tecnologica, affari di miliardi, ma soprattutto una rivoluzione nella nostra capacità di comunicare

# E il digitale manderà in pensione il mondo analogico

ANTONIO DE MARCHI

■ Se fosse stato un film avrebbe tutti gli ingredienti del gran dramma: un eroe guerresco, con le multinazionali impegnate a un epico confronto. Obiettivo: un mercato che vale a qualcosa come cento miliardi di dollari, e potrebbe essere dieci volte più grande da qui al Duemila, cioè domani. Oggetto: vincere la guerra del formato ed imporre il proprio. Lo scontro tra Sony-Philips da un lato e Toshiba dall'altro si è però conclusa quando non erano state sparate le prime bordate. Un provvidenziale accordo ha impedito il ripetersi di quello scontro che per anni divise il mondo tra «uaccasisti» e «betamaxisti». Il video del futuro prossimo venturo avrà un formato e una faccia sola, quella del disco video nato qualche giorno fa dall'accordo tra i due giganti in competizione.

Un solo standard aiuterà tutti: il video ha uno strano destino in questo mondo sempre più piccolo, di essere il medium meno standardizzato che esiste. Negli Usa c'è l'Ntsc, e così in Giappone ma sono comunque incompatibili fra di loro. In Europa c'è il Pal e il Secam. Quest'ultimo è anche nell'Europa dell'Est e in certi paesi arabi, ma è diverso dal Secam francese.

**La babele dei linguaggi**

Nella babele dei linguaggi, la coerenza di due ulteriori standard legati al diverso supporto avrebbe potuto ritardare di parecchi anni la definitiva diffusione dell'idea e della pratica della multimedia a livello di massa.

La vera rivoluzione (rivoluzione intellettuale, culturale, comportamentale) ha bisogno però ancora di qualche anno. Bisognerà superare anche il nuovo formato digitale proposto dalla strana alleanza Sony-Philips-To-

shiba perché sia evidente a tutti quanto diversa sia l'idea e l'esperienza digitale dal mondo che conosciamo.

Il punto di partenza di ogni riflessione deve essere la semplice ma non così evidente osservazione che il digitale riduce ad unità la comunicazione. Che poi è il destino ultimo ed inevitabile della multimedia. Il nostro modo di comunicare la realtà, di comunicarci immagini, idee, suoni è analogico, in senso lato e in senso proprio. Nel mondo analogico, il mondo che stiamo lasciando alle spalle, il messaggio è il suo supporto. Per essere precisi se scrivo su la carta, se suono il disco, se guardo la tv uso il televisore, e per far funzionare ciascuna di queste diverse macchine ho bisogno di grandezze fisiche e di tecniche diverse ed incompatibili fra di loro.

Il digitale fa tabula rasa, azzera i media e li confonde. Il digitale è supporto per la musica,

per la scrittura, per le immagini fisse ed in movimento, per trasmettere la voce e chissà che altro. Lo stesso supporto può contenere, non più alternativamente ma insieme, musica e parole, scritti e filmati, forse un giorno persino gli odori.

**Oggi il Cd Rom**

Il Cd Rom di oggi - il disco usato dai computer ed in tutto simile esternamente al Cd audio - è una buona approssimazione di quello che il futuro non standardizzato digitale ci riserva. Il digitale avvicina la realtà alla sua rappresentazione. In quest'ordine. Se il problema di oggi è la verosimiglianza, il problema di domani sarà l'esperienza integrata, integrale, totalizzante. Il confine tra rappresentazione e rappresentato sarà incerto e continuamente attraversato. Non è futuribile, è oggi. La realtà virtuale non è niente altro che questo.

Trent'anni fa il dibattito culturale, sia pure riferito alle sole opere d'arte, girò a lungo attorno all'eterno ed ancora irrisolto problema dell'arte: nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, la nostra sensibilità non è andata molto oltre quelle discussioni. Il digitale ci impone senza ritardi di aggiornarci. Non per essere alla moda, ma semplicemente per essere all'altezza delle sfide che la tecnica coniugata con la necessità delle multinazionali di creare sempre nuovi mercati, ci impongono.

L'urgenza di questo aggiornamento si può misurare con uno dei metri con cui si «pesa» il digitale. Gli anni Ottanta sono stati gli anni dei kilobyte, i primi cinque anni Novanta sono all'insegna del megabyte, il prossimo quinquennio inizia all'insegna dei gigabyte ed il Duemila si inaugurerà sotto il segno dei terabyte. Ogni passaggio è un salto quali-

tativo mille volte più grande. La domanda che dobbiamo porci è come aggiornare il nostro sentire prima ancora che il nostro sapere ad una velocità almeno compatibile con quella della rivoluzione digitale.

**Solo un passaggio**

Che nel disco trova tuttavia solo un passaggio, diciamo così, prerivoluzionario. Perché l'area della definitiva confusione dei generi e dei modi di comunicare ha bisogno di un altro passaggio, che è dietro l'angolo più di quanto non possiamo immaginare: il definitivo superamento del supporto del disco e l'entrata, vera, nell'era digitale: lo spostamento della comunicazione dai supporti fisici al supporto immateriale delle reti. Il nuovo ed è, paradossalmente, l'analogico nella sua rappresentazione più estrema e finale. Il nuovo standard di Cd sarà anche l'ultimo.