

il fisco
 CARATTERI GRATUITI NUOVI ARRIVAMENTI
 Numero Verde
1678-61160

il fisco
 IL SETTIMANALE TRIBUTARIO PER
 DIVENTARE ESPERTI FISCALI
 IN EDICOLA

multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO DELLA PAGINA : multimedia@mclink.it

Creatività e memoria ottica: si affacciano sul mercato nuove opere ipermediali. Il caso dei «Residents»

L'occasione digitale fa il lettore artista

Come coniugare creatività e nuove tecnologie? Il gruppo americano «The Residents» ne offre un buon esempio e funziona da rompiggiaccio per altri artisti. Ma l'industria americana dei Cd-Rom «creativi» sta ancora compiendo i primi passi. Quali caratteristiche deve avere un artista multimediale? Ne abbiamo parlato con Lynn Ginsburg che su «Wired» ha trattato proprio questo aspetto della nuova creatività.

ANTONELLA MARRONE

■ C'è un caso, americano, che la dice lunga sulle possibilità della nuova creazione interattiva e multimediale. Ricordate i Residents? Probabilmente no. Si tratta di un bizzarro gruppo musicale che agli inizi degli anni Settanta si affacciò, in California, nel sottoscena della scena musicale e rimase per i decenni a seguire, tra le band più rittose alle leggi del mercato e all'ottimismo americano (non si conoscono i nomi né i volti dei quattro componenti). Sempre «nell'ombra» i Residents lavoravano anche nel variegato mondo dell'arte videomusicale, come performer multimediali, come pionieri nelle nuove tecnologie (due dei loro video, *Land of a 1.000 Dances* e *One Minutes Movies*, fanno parte della collezione permanente del video del New York Museum of Modern Art).

Dal video musicale e dalla performance video-teatrale, al Cd-Rom il passo non è molto lungo. Inevitabilmente le quattro «teste di gomma» (quelle che sovrappongono il viso dei componenti) arrivano all'ideazione e alla produzione di un'opera multimediale digitale. *Freak Show*, questo il titolo, è diventato immediatamente un best seller, un successo di pubblico e di critica. Dalle tenebre della «Teoria dell'Oscurità» (sostenuta pervicacemente dal gruppo), al trionfo internazionale. Uno shock per la nascente industria dell'interazione: che fino all'uscita di *Freak Show* aveva concepito il Cd-Rom solo come una sorta di libro o di film e si è trovata, inaspettatamente, davanti ad un'esplosione di visual-art, musica e narrazione in cui il lettore entra e cambia le regole del gioco (in Italia è distribuito dalla «CD Line» di Milano).

Con il suo primo Cd-Rom, questa devastante band di artisti ha completamente ridefinito le possibilità del medium interattivo: ha scritto su *Wired 3.09*, Lynn Ginsburg, giornalista attenta al mondo della multimedia, «preannunciando l'uscita del nuovo Cd, *Bad Day in the Midway*».

Non solo giochi, non solo educazione ed intrattenimento: (an-

te se questi restano i campi più proficui nel mercato dei nuovi media digitali). La creazione artistica conquista nuovi terreni, compie un salto di qualità, comincia ad assumere una sua propria fisionomia. Se in Italia i titoli stentano a venir fuori, anche gli Stati Uniti non brillano per iniziativa. «È un'industria che sta emettendo ancora i primi vagiti», commenta Lynn Ginsburg.

Qual è secondo lei la «qualità dell'autore multimediale»?

Se ho ben capito lei si riferisce al creatore di titoli multimediali, cioè al creatore di Cd-Rom. Io credo che questi artisti arrivino da un mondo di «media» incrociati che richiedono «alte» qualità creative, drammatiche e tecniche (computer e produzione). Non riesco a trovare una sola, singola qualità, proprio per questa interconnessione. Ma i migliori autori, come i «Residents» sanno come la base di questo nuovo medium sia il racconto forte, capace di creare l'entusiasmo necessaria affinché il lettore si senta catapultato nell'esplorazione interattiva. Ciò che distingue uno «scrittore» di successo è l'adattabilità ai diversi media. Alla base c'è la forte volontà di scoprire come sia possibile adattare il proprio stile al nuovo mezzo.

Credo che sia necessaria una nuova figura di «critico» per le nuove opere?

Abbiamo davvero bisogno di un nuovo criticismo per recensire i titoli interattivi? Credo che chiunque sia coinvolto in questo campo e si avventuri nella recensione ha bisogno di conoscere molto, ma molto bene, che cosa, nella costruzione multipla, fa di ogni singolo elemento un elemento di successo e, nello stesso tempo, deve essere molto forte nel comprendere la tecnologia. Quando si recensisce un Cd-Rom, si recensiscono insieme: un valore di intrattenimento, l'andamento della storia, la musica, gli elementi visivi, così come la maestria tecnologica che rende l'opera unica ed efficace. È importante capire come tutti gli elementi si uniscono per costruire, per supportare un'esperienza interattiva che risuochi l'u-

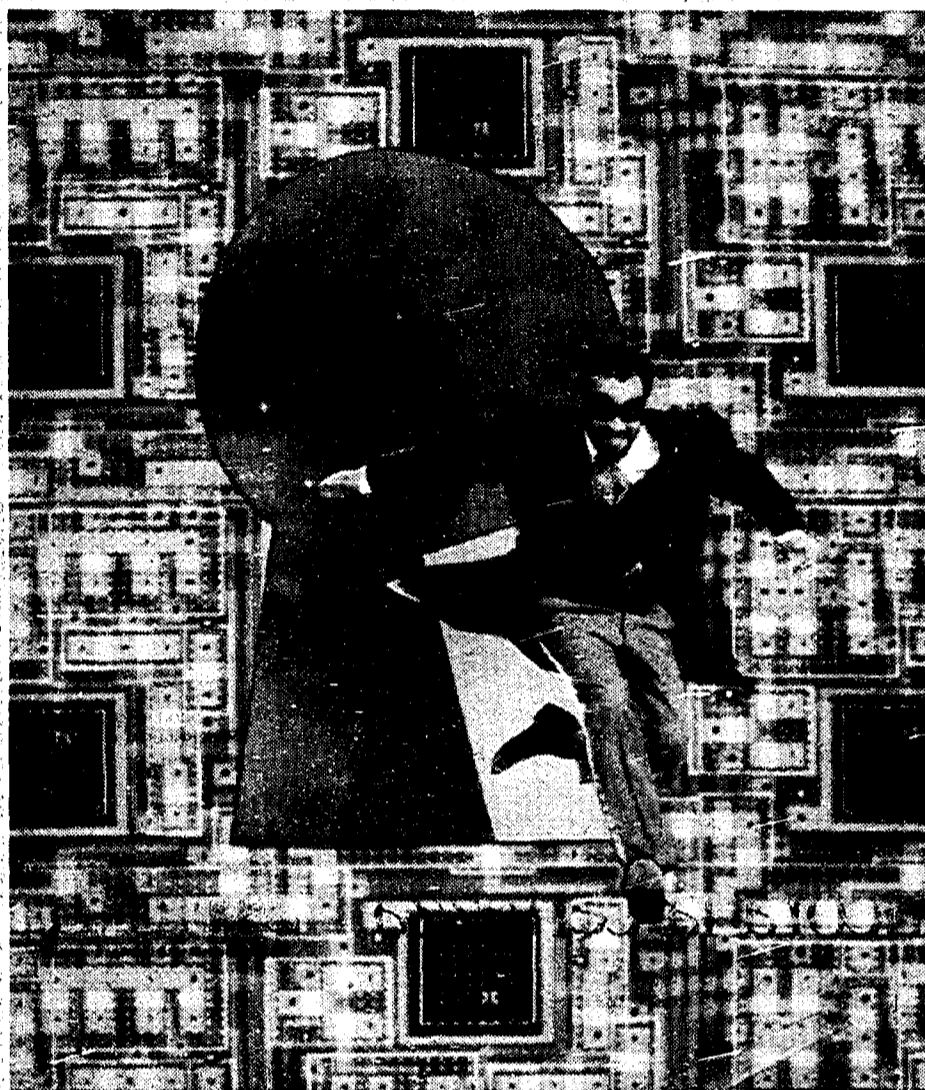
tente dentro. Ciò è molto differente che non valutare ed utilizzare ognuna di questi espressioni singolarmente.

Come definirebbe un medium interattivo in campo artistico?

Interattivo è un termine molto di moda e spesso usato in maniera vaga, indefinita. Ma la mia definizione è piuttosto semplice: si tratta di un'opera che combina elementi multimediali e crea un mondo in cui l'utente possa essere coinvolto e giocare un ruolo nella composizione della storia, nella presentazione degli elementi. In sostanza fare un passo in un mondo situato «altrove» in cui si hanno, però, degli elementi di controllo.

Da qui, guardando al di là dell'Oceano, la produzione americana sembrerebbe travolgente. Qual è il «prodotto» migliore in questo momento?

Personalmente credo che l'industria dei Cd-Rom sia ancora nella fase infantile. Comunque penso che i «Residents» siano il meglio ora e hanno entusiasmato ed ispirato molti altri artisti multimediali. Per quanto riguarda le industrie che producono roba di questo tipo, metterei in evidenza Voyager, Ion e Inscape. Tutte e tre stanno cominciando a lavorare sul futuro, meglio, su quello che potrà essere il futuro con titoli che vanno oltre i giochi e che offrono opere interessanti e di intrattenimento.



Fotomontaggio di Francesco Casoli

Autori ipertestuali/1. Una docente della Pontificia Università racconta il suo lavoro

Le sperimentazioni di suor Caterina Cangia

CARLO INFANTE

■ Lo si è già detto: la creazione multimediale è fondamentalmente «ricomposizione» dei saperi. Non si tratta quindi di andare solo a rievare chissà quale produzione di contenuti originali, «saggistici» o poetici che siano, ma una nuova forma da dare alle informazioni, in grado di comunicare e di far apprendere in modo più efficace. Non è un caso, quindi, che proprio nel campo della sperimentazione didattica stiano emergendo le esperienze più notevoli, magari meno appariscenti, di produzione multimediale. Esiste, infatti, una ricerca che, più fuori che dentro l'istituzione-scuola, ha potenziato in modo straordinario le modalità insegnamento-apprendimento attraverso le applicazioni multimediali.

Una protagonista di questa sperimentazione è suor Caterina Cangia, docente alla Pontificia Facoltà di Scienze dell'Educazione Auxilium e di «Glottodinamica infantile della lingua straniera» all'Università Pontificia salesiana, nonché autrice di Cd-I per Giunti Multimedia («European Party») e di un Cd-Rom («The Jungle World») di prossima uscita. Il reale «autore collettivo», il gruppo in cui la Cangia è animatrice ed ispiratrice.

Un atelier artigiano, grafico-musicale-informatico, ma non solo, in cui l'età media è di 19 anni, forma-

to in gran parte da ex bambini cresciuti nei suoi laboratori teatrali e multimediali. Sì, teatrali. L'attività pedagogica di «Sister Multimedia» è infatti fondata sull'esperienza teatrale, intesa come approccio dinamico all'apprendimento, come «animazione», quella pratica in cui la pedagogia si traduce in azione.

«Sì, vogliamo fare con le parole», afferma con entusiasmo la Cangia, che arriva da una lunga esperienza come missionaria in Libano, impegnata nell'insegnamento del francese e dell'inglese a bambini arabi. «Ho sempre pensato al teatro come all'ambiente più idoneo per l'apprendimento delle lingue straniere. L'incontro con gli ipertestivi poi mi ha portata ad immaginare un micromondo affascinante e ricco, quello del teatro didattico interattivo. Ecco che ho voluto inventa-

re un ipercopione e, utilizzando ben undici programmi (fra grafica, programmazione, conversione...) ho realizzato nel 1990 un primo prototipo: «Il mondo di Oz».

Dalla trasformazione di quel racconto in ipertesto si è sviluppata un'attività che la Cangia svolge quotidianamente con i ragazzi dell'Istituto delle salesiane di Don Bosco a Roma e che lei definisce «apprendere giocando con il computer, facendo teatro». Qui i ragazzi imparano le battute dei dialoghi, si documentano sulle avventure delle diverse fiabe, cantano e danzano, costituiscono le scenografie.

Il Cd-I realizzato per Giunti Multimedia e Pime (Philips Interactive Multimedia Europe), «European Party», ha proprio queste caratteristiche: insegna ai giovani «naviga-

re un ipercopione e, utilizzando ben undici programmi (fra grafica, programmazione, conversione...) ho realizzato nel 1990 un primo prototipo: «Il mondo di Oz».

Dalla trasformazione di quel racconto in ipertesto si è sviluppata un'attività che la Cangia svolge quotidianamente con i ragazzi dell'Istituto delle salesiane di Don Bosco a Roma e che lei definisce «apprendere giocando con il computer, facendo teatro». Qui i ragazzi imparano le battute dei dialoghi, si documentano sulle avventure delle diverse fiabe, cantano e danzano, costituiscono le scenografie.

Il Cd-I realizzato per Giunti Multimedia e Pime (Philips Interactive Multimedia Europe), «European Party», ha proprio queste caratteristiche: insegna ai giovani «naviga-

Arriva Oracle per vedere i video sulle pagine web

Dall'anno prossimo sarà possibile avere servizi video interattivi e in tempo reale su Internet grazie ad un nuovo software sviluppato dalla Oracle, una società statunitense che si è specializzata nei sistemi informatici per la trasmissione di dati sulle reti. Il nuovo sistema si chiamerà «Webtv» e, come precisato dal presidente di Oracle, Larry Ellison, «darà un sistema video ad Internet». Oggi, infatti, la ricezione di video-segnali sulle reti telematiche è un processo piuttosto difficile che può richiedere ore, il che lo rende impraticabile per molte applicazioni. Il sistema Oracle permetterà, invece, agli utenti di Internet di visionare un video direttamente, di selezionare alcune parti e di bloccare e far ripartire la trasmissione secondo le esigenze.

Al museo rock di Cleveland attraverso un modem

Si dice che il Museo del rock di Cleveland abbia già venduto, su prenotazione, tutti i biglietti d'ingresso disponibili almeno fino a dicembre. Nessun problema, però, per i navigatori di Internet. A loro basterà digitare l'indirizzo <http://www.rockhall.com/> per raggiungere virtualmente il nuovo museo palazzone a forma di piramide sulle rive del lago Erie. Qui, sulla pagina web, si potranno ammirare i cimeli del rock che hanno fatto la storia musicale di questi 40 anni, si potranno ascoltare i loro brani (scaricandoli sul proprio pc), in più si potrà misurare la propria conoscenza del genere in un concorso: in palio una T-shirt.



Un'agenda con l'universo telematico

■ Su Internet, si sa, esiste di tutto. Il vero problema che affligge chi la usa è trovare le informazioni di cui si ha bisogno. E nonostante gli sforzi di vari appassionati che hanno dedicato appositi computer alla memorizzazione degli indirizzi (i vari «ragni di Internet») non c'è un elenco delle mailboxes o dei computer accessibili dagli utenti. Per alleviare la situazione la Microforum, una software house canadese, ha prodotto *The Yellow Internet Pages* (la cui edizione '95 per Pc-Ibm si trova in libreria in versione italiana a 49.000 lire). L'archivio contenuto nel Cd è vastissimo e spazia dalle materie professionali sino agli hobbies: migliaia di riferimenti, ordinati in oltre 200 categorie tematiche. Per chi usa Netscape cliccando su di un'icona è anche possibile collegarsi direttamente con l'indirizzo trovato.

Volete dare un'occhiata alle meraviglie offerte da Office 95, il pacchetto di applicazioni della Microsoft ha messo in vendita contemporaneamente a Windows 95? Basta andare in un'edicola ben fornita e comprare, per 11.900 lire, il numero di agosto della rivista inglese *PC PRO*. Insieme vi troverete un Cd Rom con una presentazione animata di Word, Excel e compagni. I lettori della edizione americana della rivista, più fortunati, con il Cd si sono visti recapitare anche una demo di oltre 32 megabyte del nuovo Windows. A compensarci della perdita un bel po' di software di pubblico dominio per varie piattaforme (Windows 3.1, NT e OS/2), le demo giocabili di Brutal, un picchiaduro in cui fate la parte di un tremendo coniglio maestro di arti marziali, Lemmings 3D, la nuova versione del simpatico giochino che ha spopolato un paio di anni fa e Dr. Drago Madcap Chase, un game di scacchiera giocabile anche in otto persone. Completa il Cd una sezione Internet che offre, oltre al classico browser Mosaic, ben cinque programmi per creare le proprie pagine Web (tra cui la versione Light di HotMetal Pro, forse il miglior software commerciale di questa categoria).

Patrizio Di Nicola

Primo, secondo e dolce Il menù in un dischetto

CLAUDIA HASSAN

■ «La multimedia rompe il tempo sequenziale a favore di una libertà totale dei tempi». Per questo motivo Danco Singer, direttore editoriale di *Opera Multimedia* ha scelto il ristorante di Gualtiero Marchesi per la presentazione del primo ricettario multimediale interattivo «La Pasta».

Qui ad Erbusco, in provincia di Brescia, da Gualtiero Marchesi, il tempo sembra essersi fermato. «Non si può avere fretta in mezzo ai vigneti».

«Tutte le cose chiedono un'educazione - sostiene lo chef - la cucina come la musica. La mia è

una cucina timbrica, mentale, i sapori sono staccati, si possono gustare «percependo» distintamente le differenze».

Si può scegliere come nel testo multimediale un sapore oppure un altro, un tempo oppure un altro. «Non possiamo essere stravolti dagli odori e dai sapori». Nella cornice della *Francia corta*, Opera Multimedia presenta questo cd-rom che aiuta a ricostruire il puzzle dell'immagine dell'Italia nel mondo che la casa editrice ci tiene a diffondere.

Dopo Encyclomedia di Umberto Eco, e gli Uffici, questo Cd-rom che contiene duemila foto-

grafie, tre ore di audio e seicento pagine di testo verrà diffuso in Europa, negli Stati Uniti ed in Giappone. Corrado Passera, presente ad Erbusco, sottolinea l'internazionalità di Opera Multimedia. «Per questo motivo ho firmato a Venezia con Sodano, un accordo molto importante. Rai-Sacis ha accettato di distribuire i nostri prodotti e di coprodurre l'Encyclomedia». E gli fa eco Gianni Bellisario, responsabile della sezione multimediale di Rai-Sacis. «L'Italia che vogliamo portare nel mondo è ludica e multimediale. Questo Cd-rom avrà grande successo perché la dieta mediterranea si sta impo-stando al mondo come la più sana».

Mentre gli invitati d'eccezione alla presentazione di Opera Multimedia, presente Aldo Grasso, Franco Carlini e Stefano Bonilli, direttore di «Il gambero rosso»

continuano a mangiare, lo chef descrive gusti e sapori. «La cucina tonale è quella in cui tutto è mescolato, è un gusto unico, non si riesce ad assaporare la differenza».

È esattamente quello che l'ipertesto ci consente di fare: gustare nei tempi e nei modi che scegliamo ogni singolo sapore. «Come nella musica - continua Gualtiero Marchesi - se parliamo di cucina dodecafonica parliamo di suoni e di sapori a cui non siamo abituati. Abbiamo bisogno di essere educati».

Ed il paragone ci viene un'altra volta spontaneo. Anche la multimedia, come la cucina dodecafonica, ha bisogno di educazione, conoscenza, competenza. Solo una capillare alfabetizzazione informatica può arricchire la nostra tavola di nuovi sapori e colori.