

**il fisco**  
 CHANGE SYSTEM NEW ARRANGEMENTS  
 Numero Verde  
**1678-61160**

# media

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@multimedia.it

**il fisco**  
 IL SETTIMANALE TRIBUTARIO PER  
 INVENTARE ESPERTI FISCALI  
 IN EDICOLA

**DIBATTITI.** Siamo dei mostri disincarnati davanti al video? Risponde Caronia

## Corpi e reti dispersi

Diventeremo dei «mostri»? Siamo destinati a modificare il nostro corpo, ci disincerneremo davanti al video? Antonio Caronia, che incontriamo a Firenze, al Mediatech e che all'argomento ha dedicato un libro, risponde che da tempo «abbiamo imparato a convivere con la mostrosità: guerre, povertà, fame». E spiega cosa significa oggi il «corpo disseminato», cosa significa che il corpo prende e prenderà tante e diverse strade.

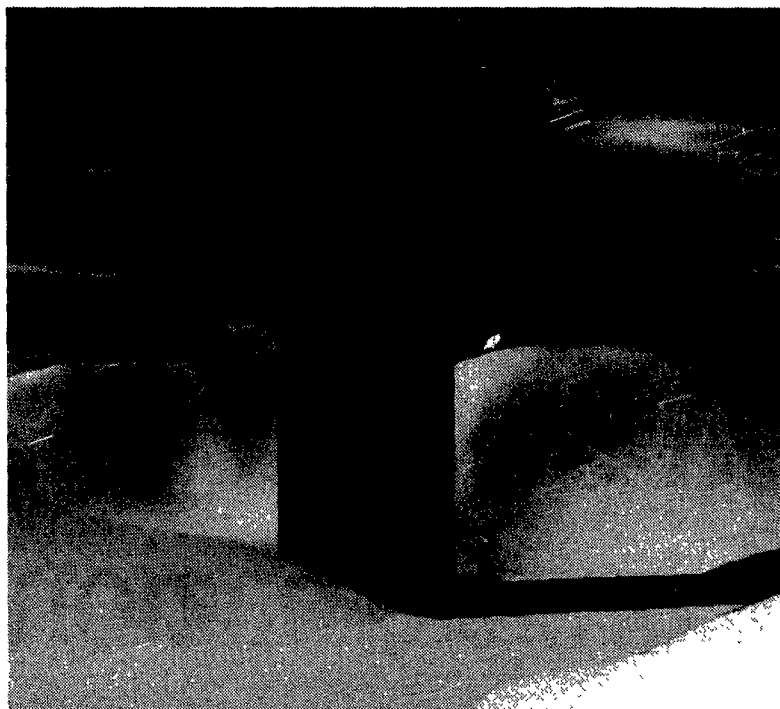
DALLA NOSTRA INVIATA  
**ANTONELLA MARRONE**

**FIRENZE.** Non ci sveglieremo nel futuro come il signor Gregor Samsa, lenti scarafaggi, un po' perplessi nella nostra nuova pelle. Il futuro, è stato detto da più parti, è già qui. Le nostre metamorfosi sono quotidiane e ci stiamo abituando a scoprirci più sani e più belli, più giovani e più immortali, ma anche più indifesi e vulnerabili. Tra le sale del Mediatech di Firenze, dove il mercato tecnologico in mostra ci mostra tanti futuri già qui, dove il corpo e la virtualità hanno segnato alcuni momenti interessanti del festival (la performance di Claudio Prati e Ariella Vidar, il Virtual Point dei Giovannotti Mondani Meccanici), incontriamo Antonio Caronia che di metamorfosi e corpi tratta nel suo libro fresco di stampa, «Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti» (della casa Muzio Editore, ventiquattro mila lire). Il titolo inquieta. Siamo destinati a sparire, disincarnandoci davanti al video, a diventare dei mostri? «E' una visione catastrofica del futuro. E' un'idea che ha a che vedere con la decisa accelerazione dell'innovazione di questi anni, comprensibile, certo. Ma se ci pensiamo un momento, ci accorgiamo di avere già accettato di convivere con la mostrosità: come la guerra, la povertà, la fame. Virgilio è la guida virtuale di questa mostra, un «uomo», un pupazzo digitalizzato che si muove animato da chi guarda nella sua telecamera. Potrebbe incarnare alcune delle nostre paure circa il nostro futuro. La spartizione di questo corpo che ora è tanto vegezzato e coccolato...»

Il problema è che gli apocalittici non sono contro le nuove tecnologie, sono a favore delle vecchie che, spesso, sono anche peggiori. Le tecnologie digitali richiedono, invece, a gran voce il corpo, lo ri-

sciolto con il reale. Abbiamo assistito negli ultimi anni ad un processo di progressiva esternalizzazione del corpo. Penso ad una prima fase, quella dei robot, in cui si immaginavano questi pronipoti dell'uomo dalle fattezze antropomorfe ma meccaniche, replica statica dell'essere umano. Poi è stata la volta dei cyborg, il cui corpo è uguale al nostro anche quando invaso da circuiti e tracciati elettronici sottopelle. Qualcuno dovrebbe convincerci che il nostro corpo oggi, sia veramente «naturale» e non sovrapposto da sostanze chimiche, dall'artificio di protesi, di interventi chirurgici. La natura è già «fortemente alterata»: dalla medicalizzazione, alla manipolazione genetica. Infine, la terza fase, quella in cui stiamo entrando, è quella del corpo disseminato. Se le Realtà Virtuali off line realizzano una prima forma immediata, ma statica, di questa esternalizzazione del corpo, la prossima tappa è la RV in Rete. Se nel corpo «invaso» è la tecnologia ad entrare, a mescolarsi fino a confondersi con la carne, in quest'altro caso il corpo prende tante e diverse strade. In fondo tutto ciò che è iniziato con il telefono, quando abbiamo iniziato a trasferire la voce.

Eppure, tra gli apocalittici, c'è chi ha già sentenziato la morte del corpo. Ci dispereremo nella RV in Rete, visto che il linguaggio VRML sta ormai entrando con decisione in Internet? Il problema è che gli apocalittici non sono contro le nuove tecnologie, sono a favore delle vecchie che, spesso, sono anche peggiori. Le tecnologie digitali richiedono, invece, a gran voce il corpo, lo ri-



Una pagina web a 3D

mettono al centro della percezione, grazie alla pratica comunicativa. Ora la Rete è sostanzialmente scritta, quando sarà anche tatto, vista, udito, avrà chiuso il cerchio della connessione e aperto un nuovo processo di socializzazione. Questa tendenza del corpo ad uscire fuori non è del nostro secolo, ma ci appartiene da sempre. La vera essenza dell'uomo è la tecnica, o meglio un atteggiamento tecnico che fa sì che tra l'intaglio di una pietra per la costruzione di una lancia e la programmazione di un computer non c'è, concettualmente, nessuna differenza.

**Già il Web ha portato ad una sorta di «esposizione» permanente di mercanzie varie sulla Rete che ha mutato la qualità dell'uso (senza voler dare giudizi di merito) interattivo di Internet e bb. Si è più passivi di qualche anno fa. La Rv, le tre dimensioni, non creeranno solo vetrine sempre più scintillanti per corpi sempre più pigri?** Non voglio dire che tutto va bene. Certo il corpo digitale non è fonte di profitti immediati e mi preoccupa l'assalto della Rete da parte delle multinazionali dell'intrattenimen-

to. Il rischio è quello di vederci invasi dalla spettacolarità. In questo caso l'atteggiamento passivo avrebbe il sopravvento su quello attivo. E questo non mi va bene. Con Web è una deriva possibile. Ma come il computer trasforma la tv senza ucciderla, la terza dimensione è importante perché può aiutare ad avere una percezione diversa delle cose. Quindi anche del corpo.

**Non le sembra che le RV, come segno forte del «tempo», siano state sorpassate dalla Rete?**

Guardiamo i mass media, che come sempre occultano e rivelano i fenomeni. Mentre si affievoliva l'interesse per le RV, cresceva l'uso dell'aggettivo «virtuale». Un aggettivo che è diventato una parola chiave, buona per tutte le occasioni. Una parola che è entrata nel linguaggio comune. Generalmente le si attribuisce il significato di «reale», finto, ma segna, comunque un passaggio importante nella percezione del reale e delle sue rappresentazioni: la vita resta sospesa fra l'attimo appena fuggito e una pluralità di soluzioni che, ora, avvertono come decisamente più attuabili grazie alle nostre scelte. Tutto ciò

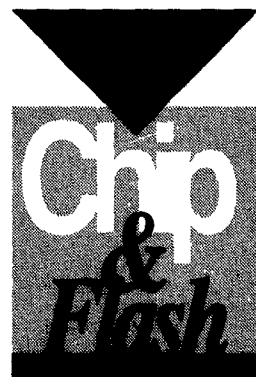
toglie alla realtà materiale l'aura di unicità, di irrimediabilità. Quando il matrimonio tra RV e reti telematiche sarà consumato, certamente sarà rimesso in discussione il rapporto tra corpo ed identità.

**Stiamo parlando di un «mondo nuovo»?**

Di un mondo in cui gli ambienti artificiali saranno abbastanza convincenti e modificabili non solo on demand, ma sotto il nostro controllo e in cui si incontreranno corpi virtuali anch'essi interscambiabili e modificabili capaci di generare risposte sensoriali convincenti e totali. Sono simulacri. A qualcuno non piacerà chiamarli uomo o donna. Comunque si chiameranno, non saranno gli uomini e le donne che sono (siamo) stati sino ad oggi.

**Che ruolo avrà il linguaggio?**

Non sarà abbandonato, ma troverà nuovi spazi in un sistema di comunicazione globale che si sta delineando suo ora. E che non avrà niente a che vedere con quello che conosciamo oggi. La tv «interattiva», i 500 canali, ecc. non sono l'inizio della nuova era della comunicazione, ma gli ultimi sussulti del vecchio.



**IN RETE SENZA RETE.** Da alcuni mesi Internet viaggia già sperimentalmente in Europa anche via satellite, che rappresenta forse la principale via d'uscita per decongestionare la «rete» e sfruttarne meglio le potenzialità. Il nuovo collegamento verrà commercializzato entro la fine del '96, come è stato annunciato a Padova, dove è stato presentato in anteprima per l'Italia nell'ambito della Giornata. La diffusione di questa nuova applicazione, è legata a quella della televisione digitale, di cui sfrutta la stessa «piattaforma», e i costi medi per un utente sarebbero di un milione.

**VINCE NETSCAPE.** Chi sta vincendo la guerra dei browsers? Stando ad una recente inchiesta della Forrester Research

(<http://www.forrester.com>) le cifre danno una sola possibile risposta: Netscape. Nonostante i contrattacchi della Microsoft e dell'Explorer, infatti, il browser dell'impresa di Mountain View, California, controlla tuttora ben il 74 per cento del traffico nella World Wide Web. Agli altri, restano le briciole.

**UNA NUOVA BUSSOLA.** Entusiasti di Altavista? Preparatevi a dimenticarlo. HotWired, home page della rivista Wired, promette HotBot, uno strumento di ricerca in rete ancora più potente. HotBot dovrebbe coprire 50 milioni di documenti contro i 30 milioni di Altavista. Il programma tuttavia è ancora in beta.

**SUN ATTACCA.** La Sun Microsystems, proprietaria della licenza del Java, ha annunciato nuovi passi in quella che molti ritengono la più importante delle battaglie per la conquista dell'Internet. Ed ha annunciato il lancio di due nuovi prodotti: un nuovo sistema operativo che, basato appunto sul Java, potrà essere impiegato in paggers, telefoni ed altri apparati, ed il JavaBeans capace di creare nuovi software da componenti riusabili.

## La filosofia del media in una nuova rivista

Fra una ventina di giorni (ma è stato già stampato il numero «zero») sarà nelle librerie Media Philosophy, la nuova rivista di studi sul linguaggio della telecomunicazione, edito dalla casa «Costa & Nolan». Del comitato scientifico fanno parte Alberto Abruzzese, Iain Chambers, Derrick de Kerckhove, Pierre Lévy e Jorge Lozano.

La rivista - che è stata ideata ed è coordinata da Stefano Cristante e Nando Vitale - dedica il primo numero ad una riflessione su: «Media e potere: alieni e interattivi». Ci sono saggi di Abruzzese, Davide Borrelli, Cristante, Giovanni Fiorentino, Andrea Fusco, Andrea Natella, Andrea Tagliapietra, Nando Vitale, Simona Baldassarini e Luther Blisset. La rivista - che sarà tematica - prevede anche molte rubriche. Una su tutte: «clip», dove viene fatto il punto, con lunghe e dettagliate recensioni, su tutto ciò che si pubblica sull'argomento «media» nel mondo. Si va dall'«Essere digitali» dell'ormai troppo citato Negroponte al saggio di S. Ewen «Sotto l'immagine niente».

## Un'indagine presentata al Mediatech rivela come gli italiani utilizzano i Cd-Rom. Meno per gioco, più per lavoro

Gli utenti italiani dei «prodotti multimediali». Innanzitutto non sono molti. Una ricerca, presentata nell'ambito di Mediatech, rivela che solo il 29% dei possessori di un pc dispone di un Cd-rom. Nel nostro paese, i veri utilizzatori dei dischetti sono i professionisti, gli architetti, i designer. Dato particolare: i giochi, che pure sono i prodotti multimediali più pubblicizzati, sono in fondo alle graduatorie delle preferenze.

**COSIMO LORENZO PANCINI**

**FIRENZE.** Chi sono gli utenti dei Cd-Rom in Italia? E quali saranno i prodotti in grado di soddisfare le loro aspettative nel prossimo futuro? Di questo si è parlato a Firenze dove, nell'ambito di Mediatech, mostra mercato di multimedialità e telematica, sono stati presentati i risultati di un sondaggio sul mercato del Cd-Rom nel nostro paese, commissionato a Intermedia dal gruppo Bassilichi.

Tramite questionario telefonico, su un campione di 840 possessori di personal computer, è stato possibile farsi un'idea del panorama degli acquirenti di programmi su compact disc. Fra gli intervistati è stato isolato un sottocampione di «professionisti» composto da architetti, ingegneri, grafici e altre professioni analoghe che ha permesso di isolare le necessità di chi del Pc multimediale fa un uso essenzialmente lavorativo.

Tra i dati che emergono dall'inchiesta balza subito all'occhio la scarsa ricettività dell'utenza potenziale rispetto al prodotto: se il 73% degli intervistati ha dichiarato di possedere un computer con caratteristiche adatte all'utilizzo di software multimediale, solo il 29% possiede effettivamente un lettore di Cd-Rom. Questo vuol dire un gap tra diffusione potenziale e reale del 44%, un dato che viene ulteriormente aggravato dal fatto che quasi tre quarti degli intervistati hanno dichiarato di non avere intenzione di fornirsi di un lettore Cd-Rom nel corso dell'anno.

E d'altro canto, se le offerte di prodotti si fanno sempre più numerose e i titoli nel campo del gioco e dell'educazione aumentano ogni giorno, la statistica fa risaltare il fatto che del Cd-Rom, essenzialmente, si fa (o si vorrebbe fare) un utilizzo orientato al lavoro: ed è significativo il fatto che in questo dato coincidano gli utilizzi reali di chi già possiede un lettore e quelli di chi lo vorrebbe acquistare.

## «Cyber-pizzo» scoperto a Londra

**LONDRA.** La notizia è apparsa ieri sul settimanale inglese «Sunday Times» e ha già trovato conferma a Scotland Yard. Si tratta di questo: una banda di pirati informatici, espertissimi, è riuscita ad estorcere a banche, enti, finanziarie della City qualcosa come 400 milioni di sterline in tre anni. Tradotte in lire: mille miliardi.

L'estorsione funzionava così. Nel 1993, ad importanti broker, ad una decina di società d'investimento e a diverse banche sono arrivati messaggi di questo tenore: «Siamo in grado di distruggere le vostre reti. Pagate o i vostri sistemi saranno inutilizzabili». Sempre secondo il «Sunday Times» - ed anche in questo caso la notizia sarebbe già stata confermata dalla polizia britannica - ad una grande impresa finanziaria che si sarebbe rifiutata di pagare, sui pc dei suoi operatori una mattina dell'anno scorso sarebbe apparsa questa scritta: «Adesso crederete che siamo in grado di fermare il vostro sistema».

A detta della polizia, questi «esterni cibernetici» avrebbero il compito facilitato anche dal silenzio delle società prese di mira. Sul «Sunday Times», un funzionario di Scotland Yard spiega che «già è difficile poter contare sulle capacità telematiche di questi hacker. Molto più spesso, poi, le banche non presentano affatto le denunce, sperando di poter risolvere la minaccia a modo loro». Cioè pagando. Estando a quel poco che si è potuto ricostruire, il «pizzo» era piuttosto salato: si sa di una «tagente» che è venuta a costare ad una finanziaria addirittura tredici milioni di sterline. Esattamente trentadue miliardi di lire.

E proprio prendendo spunto da notizie come queste, di cui da tempo si aveva «sentore» anche se nessuno le aveva mai rese pubbliche, il mese scorso a Bruxelles si sono incontrati esperti di lotta alla pirateria informatica da tutte le parti del mondo. Innanzitutto, ovviamente, dagli Stati Uniti. Allo studio la possibilità che anche le polizie europee diano vita - proprio come negli States - a speciali unità contro la criminalità telematica.