



multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

CD ROM E CINEMA. Attori impegnati nei videogame. Nuova tendenza o moda passeggera?

La fantascienza ai tempi di Internet

Dal newsgroup alle fanzines

RICCARDO MANCINI

La fantascienza è davvero strapalata, come possono testimoniare gli appassionati di tutto il mondo. In numerosi casi è riuscita a intuire con decenni di anticipo in quale direzione stava andando la scienza e la società umana. Così in pieno Ottocento racconta di esplorazioni extraplanetarie su missili o di viaggi sottomarini a bordo di sommergibili. In altre circostanze, invece, sembrerebbe che il dono della profezia sia totalmente scomparso. Una delle innovazioni scientifiche sulle quali la *sfi* è decisamente andata fuori strada è il computer.

Le macchine pensanti

Dagli anni Quaranta fino a tutti gli anni Settanta è un rincorrersi di descrizioni che vedono le «macchine pensanti» crescere in dimensioni e controllo sociale: sempre più grandi, sempre più autoritarie, fino ad arrivare (in un celebre racconto di Isaac Asimov) a diventare Dio. E nessun autore, proprio nessuno, che abbia immaginato le meraviglie dei microchip e della miniaturizzazione, la diffusione di massa dei personal computer, la rivoluzione «anarco-informativa» di Internet. Eppure, ed eccoci al dunque, la rete ama con tutti i suoi byte la fantascienza.

Vuole la leggenda (perché le leggende ben si adattano all'innovazione tecnologica e non muoiono mai) che il primo newsgroup su rete (il luogo di discussione elettronica) fosse proprio tra appassionati della letteratura del possibile. Ed oggi basta chiedere ad uno qualsiasi dei motori di ricerca (gli oracoli del nuovo millennio) dati sulla *science-fiction* per ritrovarsi sommersi di risorse. Ecco quindi una miniguia per autostoppisti nelle galassie sconfinite di Internet.

Le edizioni on line

Partiamo dall'Italia. A fare la parte del leone due case editrici. La *Edizioni Nord* offre la possibilità di accedere ai suoi vasti cataloghi, di sfogliare recensioni e schede sugli autori pubblicati negli ultimi mesi, oltre a poter acquistare direttamente libri. Una proposta per l'estate: 119 libri a metà prezzo. Dall'home page si può accedere ad un concorso letterario telematico e alle iniziative che vengono proposte di mese in mese. Ora si può leggere «Il male minore», un simpatico racconto inedito di Philip Farmer.

L'altra casa editrice è la *Fanucci Editore* che di recente sta sfornando sorprese editoriali a ripetizione. Per lanciare la sua presen-

za in rete si offre uno sconto del 50 per cento sui cataloghi che vanno dall'horror alla fantasy, dalla fantascienza classica al cyberpunk fino alla recente mania degli X-files. Assai piacevole è *Delos*, mensile di fantascienza su rete in italiano, con novità editoriali e cinematografiche, interviste, recensioni, news su premi e convegni e - non guasta - anche una bella grafica. Nel numero di giugno, tutti i segreti del film culto della fantascienza degli anni Ottanta: *Blade Runner*. In italiano sono accessibili anche due indici tematici. Una *lista dei www* testati e una *lista commentata* dei vari siti sull'argomento.

Il dottor Spock

Per gli appassionati della saga di *Star Trek* consigliamo una puntata dai soci italiani dello *Star Trek Italian Club*, ovvero lo *Stic*, ove oltre a valutazioni sulle orecchie del dottor Spock, potranno sapere tutto su libri, video, prossimi convegni rigorosamente in divisa spaziale e persino la storia dei flipper che con gli anni sono stati dedicati alla saga. Curioso infine il sito su *gioco e fantascienza* realizzato dal Comune di Roma dove sono dettagliatamente illustrati tutti i giochi di ruolo reperibili in ambito fantascientifico.

Attraversando l'oceano, il primo luogo da visitare è la *SF Resource Guide*, in cui sono elencate centinaia di home page di autori (famosi e non), notizie su convention, corsi di scrittura (anche per bambini), la lista dei cento romanzi di *sfi* più amati tra i naviganti di Internet (nonché la lunghissima lista di tutti quei romanzi che hanno preso almeno un voto), fino alle pagine più strane e inconsuete come la *sfi-haikū*, i tradizionali poemi giapponesi in 17 sillabe rigorosamente ambientati in ambito fantascientifico, le pagine di fantascienza femminista e gay (peccato che quella dei *Gaylaxias* sia stata tolta da poco, ma sin dalla sua nascita la fantascienza è stata più moralista della morale comune).

Tra le decine di riviste e fanzines (per l'esattezza 33), la regina è il settimanale *Sfi Weekly*, il massimo dell'informazione in diretta dagli Usa. Mentre tra gli editori aggiornati e ben fatti è quanto offerto dall'*Harper Collins*.

E infine chi è allergico all'inglese, può sempre navigare verso le più vicine coste mediterranee con interessanti pagine di *fantascienza francese*.

Dove trovare buona «sfi» tra tanti siti

Edizioni Nord:

<http://hella.stm.it/market/edinord/home.htm>

Fanucci Editore:

<http://www.mix.it/fanucci>

Delos:

<http://www.cyberg.it/delos>

Indice *www* testati:

<http://www.sira.it/guida/fantasy.htm>

Indice *lista commentata*:

<http://www.mclink.it/n/letter/generi.html>

Star Trek Italian Club:

<http://www.stic.it>

Gioco e fantascienza:

<http://www.comune.roma.it/COMUNE/sperimentali/romaingiochi/cunfsc.html>

SF Resource Guide:

<http://sundry.hsc.usc.edu/hazel/www/sfrg>

Sfi Weekly:

<http://www.scifiweekly.com>

Harper Collins:

<http://www.harpercollins.co.uk/voyager>

Fantascienza francese:

<http://sf.emse.fr>



Attori in bit e ossa

La nuova tendenza dell'industria del videogioco americana è quella di prendere attori veri e farne degli eroi da disco digitale coinvolti in una serie di progetti che partono da Hollywood: Si chiamano film interattivi e sono molto meno di un film vero e molto più di un videogioco. Uno dei primi megakolossal si chiama «Wing Commander 4» e si sviluppa in 6 CD ROM. Costo del budget: 12 milioni di dollari e nel cast Malcom M Dowell e Mark Hamill.

TIZIANO TONIUTTI

È il Nuovo Sacher diventerà ancora più un tempio. Conseguenza piuttosto logica di tante brutte situazioni in cui si trova il Cinema oggi, tra banche mondiali che scrivono sceneggiature e rubinetti pubblicitari di acqua abbastanza putrida. In più, c'è da mettere in conto l'evoluzione del mezzo cinematografico come noi lo conosciamo, ad opera del benemerito progresso multimediale. Panacea di tutti o almeno di molti mali, ma che per definizione almeno altrettanti ne deve creare. Basta un computer con lettore CD, un PC "entry level" va benissimo (tanto ormai l'entry level ce l'ha un Pentium 133 MHz, grazie al lucido accordo Intel/Microsoft), e stuoli interi di attori sfilano pronti a rispondere solleciti ai clic dei vostri mouse. Attori noti e sconosciuti, è il caso di Malcom McDowell o Mark Hamill, e anche scanzorze da oratorio, comunque

tutti egualmente asserviti al Chroma Key e agli sfondi in bitmap a 16 milioni di colori.

È il nuovo trend dell'industria del videogioco americana, sta per diventare il pemo di una serie di progetti che partono da Hollywood (vedi Disney o la Dreamworks di Steven Spielberg, in contatto anche con Mediaset): si chiamano in gergo Film Interattivi e sono in soldoni poco meno di un film vero e molto meno di un videogioco, data la generale scarsità di interazione e il livello di script e recitazione in genere modesto.

Ma quando Mark Hamill (il biondo Luke Skywalker della trilogia di *Guerra Stellari*, un po' attempato ma è lui) o Malcom McDowell (*Aranzia Meccanica Caligola* tra i tantissimi) mettono in mano le proprie reputazioni a Richard "Lord British" Garriott, patrono

della Origin Software, per interpretare rispettivamente le parti del Colonnello Blair e dell'Ammiraglio Tolwin nel megakolossal interattivo *Wing Commander 4*, le strade sono due: o si parla di marchettari e si chiude il discorso, o si comincia a valutare il fenomeno, visto che lo stesso Spielberg ha sceneggiato personalmente *The Dig*, bella avventura grafica della Lucas Arts. *Wing Commander 4* (ma anche il 3 se è per questo) è il caso più eclatante in assoluto: 12 milioni di dollari per budget, un cast da serial patinato (appunto McDowell e Hamill, ma anche Tom Wilson e John Rybs-Davis, nomi ignoti ai più ma volti conosciutissimi anche in Italia) e la pretesa di abbandonare lo schema "attore vero/set virtuale", con l'affitto di vero cartongesso per girare le scene nell'astronave madre. Il gioco è una godibile saga spaziale molto George Lucas e abbastanza yankee, ma mai pacchiana e soprattutto ben scritta e recitata.

Le sequenze filmate si alternano a parti d'azione in cui il giocatore pilota dei caccia spaziali in missioni di vario tipo, dalle ricognizioni fino ai bombardamenti a tappeto. C'è finalmente anche la componente interattiva del film: le scene si fermano spesso ad un bivio, permettendovi di decidere come portare avanti la storia o i dialoghi, e

la cosa funziona davvero in virtù della sterminata quantità di dati contenuta nel gioco.

Wing Commander 4 si estende su 6 CD Rom, e le decisioni prese magari nel CD 3 hanno realmente influenza su quello che accadrà quando arriverete al n.5 (provate a non imprigionare Tolwin quando potete farlo e ve lo ritroverete a capo dei sovversivi meganazi due CD dopo). 6 CD anche per *Gabriel Knight 2*, un thriller spruzzato di noir e venato di horror bianco, una storia di lupi mannari ambientata in Germania con un ampissimo excursus sulla vera vita (e la vera morte) di re Ludovico Secondo, che in realtà giustifica una normale avventura grafica con attori al posto dei personaggi grafici. Un intero CD è dedicato al museo di Ludovico, che Gabriel e la sua assistente dovranno esaminare a fondo per capire qualcosa sull'Opera Perduta di Wagner e le sue relazioni con un fantomatico Black Wolf e con il Re stesso. Molto evocativo, come *The Ripper* o *Frankenstein: Through The Eyes of The Monster* (starring: Tim Curry), o la bellissima villa di *The 11th Hour*. Il Film interattivo come genere a sé è per ora ovviamente all'inizio, ma non c'è dubbio che quanto visto finora sia interessante e grazie a dio lasci intravedere larghe possibilità di apertura.

Un altro Gates day: partono oggi le trasmissioni della MSNBC la rete fatta da tv e Internet

Oggi iniziano i programmi di quella che è stata definita la tv del futuro, la MSNBC, rete composta da Microsoft e NBC, rete di mister Gates. Che cosa è, che cosa sarà veramente (al di là degli mega lanci pubblicitari d'obbligo trattandosi di tv, di Internet e di Gates) ve lo diremo quando avremo visto le prime trasmissioni. In poche parole: il tentativo è quello di unire per la prima volta tv via cavo e Rete, due media che offrono lo stesso prodotto con modalità e caratteristiche adattate alla specificità del mezzo.

La partenza è fissata con 14 ore di contenuti originali e 10 ore di notiziari, continui scambi tra tv e sito Web (<http://www.msnbc.com>), per cui sul sito si trovano gli

approfondimenti delle notizie che si ascoltano e si vedono in tv, l'informazione sarà personalizzata (in primo piano le notizie che interessano i singoli utenti - o dovremmo dire clienti?), la scommessa che questa sia l'informazione del futuro. Riusciranno, in quanto eroi, a raggiungere l'obiettivo - 22 milioni di case subito e 35 milioni nel 2000 - ? Stasera per incuriosire gli animi il presidente Clinton risponderà alle domande di Tom Brokaw, della Nbc, ma anche alle domande dei naviganti che vorranno spedirle via rete. Dopo la trasmissione domande e risposte si troveranno su Web.

Ora si può navigare tra le Pagine Gialle on line

Come fare i soldi con Internet? È una domanda che in molti si stanno ponendo. Ma il «business» (il business in rete) non nascerà mai solo grazie all'offerta commerciale in telecomunicazione: bensì è nella domanda, nell'auspicata espansione dell'utenza telematica, che risiede la soluzione. Perché questo accade serve una spallata ad una situazione in cui le reti offrono potenzialità fenomenali che solo pochi però sanno interpretare. Occorre qualcosa che faccia diventare Internet un luogo comune, un medium di comunicazione a tutti gli effetti. Ed ecco la notizia: da novembre la SEAT lancia le PAGINE GIALLE in Internet. Si chiameranno PAGINE GIALLE on line e nella presentazione in anteprima del sito web (<http://www.paginegialle.it>, ancora non attivo) il fatto si preannuncia in tutta la sua evidenza: porterà l'Italia in rete. Un evento che oggettivamente (sono più di tre milioni gli operatori economici già presenti nel database e 500.000 gli inserzionisti) offrirà un servizio pubblico di informazione unico per vastità e funzionale non solo ad una conoscenza più approfondita delle imprese commerciali ma a quella del territorio e dei suoi servizi. Insomma grandi numeri che una volta tanto fanno intravedere non solo una valenza commerciale ma anche una funzione sociale, pubblica. Il salto di qualità di un fenomeno come Internet sta, lo ripetiamo, nel passare dalla fase straordinaria dell'idealismo telematico a quella ordinaria della comunicazione funzionale alla collettività. E in questo senso decisamente credibile pensare che l'iniziativa della SEAT riesca a creare la «massa critica», ovvero quell'allargamento della base del mercato partendo proprio dall'utenza. Le PAGINE GIALLE sono di per sé uno strumento di pubblicità diretta, come ha detto in sede di conferenza stampa Giorgio Fanfani, vice direttore della SEAT-Divisione STET: ovvero qualcosa che aiuta a dirigere la soddisfazione di un bisogno. Qualcosa insomma che invita ad usare, e non solo a consumare, le informazioni. Una funzione che le PAGINE GIALLE ON LINE grazie alla consultazione interattiva propria della rete telematica potenzieranno. Un approccio opposto a quello della pubblicità intrusiva propria dello spot televisivo. Le parole d'ordine più usate dalla SEAT sono semplicità ed economicità: basteranno infatti duecentomila lire per avere una pagina in rete, con la possibilità anche di un link con la propria eventuale home page. Un aspetto importante, questo, per valutare il fatto che i tanti «service provider» già operanti non saranno sbaragliati, anzi. [Carlo Infante]



Niente di buono in questa estate digitale

Questa settimana una rubrica in edizione «cattiva». Sì, perché nel vasto mondo dell'editoria su Cd accanto a (tanti) prodotti divertenti e interessanti non mancano le delusioni. Giornate Veneziane, (Pc, Parsec, 149.000), ce la mette tutta per ricostruire una Venezia virtuale affascinante come quella vera. Basta un clic sul luogo desiderato, che sia Piazza San Marco, il ponte dei Sospiri o l'isola di Murano, e il gondoliere in un attimo vi ci porta. Il tutto, accompagnato da musiche di Verdi, Rossini, Wagner, e altri. Ma al di là dell'imponente scenografia, il resto lascia a desiderare: le descrizioni di monumenti, piazze e musei sono troppo scarse, e alla fine si ha la sensazione che Venezia vada vista dal vero. Non c'è scampo.

Passiamo a Comics Planet, un corso interattivo di fumetto edito dalla Digimail (Pc, 99.000) che racconta le avventure di Robochio, un Pinocchio «spaziale» vitt-

di molte disavventure. C'è la storia dei fumetti e una serie di situazioni interattive sottolineate da allegre musiche che permettono di approfondire l'argomento da tutte le diverse angolature. Consigli anche sulle più svariate tecniche di disegno e sui diversi strumenti indispensabili per la realizzazione di personaggi della fantasia. Per i bambini, insomma, è un grande divertimento che però si esaurisce rapidamente. La storia di Robochio, dopo la prima volta, non appassiona più, così come gli esercizi di semplice apprendimento sono un po' ripetitivi. Soprattutto, non si disegna davvero mai.

Di natura ce n'è pochina. Poca soprattutto per un'opera come Italia arte e natura (Pc, Sacis, 129.000) che avrebbe l'ambizione di offrire «una mappa dettagliata dell'Italia, informazioni relative ai luoghi di interesse artistico e naturalistico». Intendiamo: i tre Cd che

compongono l'opera sono zeppi di foto, offrono una trentina di cartine e altrettanti filmati. Ma non c'è da farsi illusioni: i filmati sono privi di commento scritto o parlato e non spiegano che cosa stanno mostrando, mentre le foto, accompagnate da brevi didascalie e commenti non privi qua e là di fastidiosi errori, non sono nulla di più che discrete cartoline turistiche, non di rado completamente avulse dal discorso. E gli itinerari sono a tratti caotici e pieni di inutili zig-zag.

Interessanti, di tanto in tanto, le scelte di località poco note ma sicuramente meritevoli di una visita, mentre appaiono inspiegabili alcune omissioni. Da segnalare poi la mancanza di indici o di altri strumenti di ricerca anche vagamente interattiva, e la macchinosità dell'installazione, che nella versione completa occuperebbe «soli» 218 megabyte sul disco fisso.

[Roberto Giovannini]

Chips più freddi computer più potenti

Una nuova società, la Kryo Tech ha tirato fuori un sistema per tenere i chip al fresco e aumentare le loro prestazioni del 30 per cento e oltre. Il sistema, posto nella CPU, porta automaticamente la temperatura a -38 gradi Celsius. Le basse temperature spingono i microprocessori a dare energia all'overdrive, incrementando notevolmente la velocità. I militari usano da tempo tecnologie per il super raffreddamento, ma si tratta di sistemi troppo costosi da usare nell'ambito delle applicazioni per gli affari. I tecnici non si fermano qui. Stanno lavorando per portare i chips a temperature sempre più basse per ottenere prestazioni sempre migliori.