



Multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

Il direttore della Sun Microsystems

«Il futuro è Java» parola di McNealy

Scott McNealy, direttore generale della Sun Microsystems (colosso informatico da 7 milioni di dollari l'anno), non ha dubbi. È arrivato il momento in cui va ripensato tutto il sistema informativo: no ad un sistema centrale con terminali stupidi e problemi di condivisione della CPU, non più reti di pc, ma un'intelligenza distribuita, con un'interfaccia grafica gradevole, sicurezza garantita e costi di gestione bassi. E il prossimo anno un sistema operativo basato su Java.

ENRICO FERRARI

■ Scott McNealy sembra il classico giovanotto americano dall'aria semplice ed innocua cresciuto a bistecche. Invece questo signore di 42 anni è Direttore Generale della Sun Microsystems, un colosso informatico da 7 miliardi di dollari l'anno ed ha recentemente tenuto una serie di conferenze in Europa per spiegare perché la strategia della sua compagnia sarà di vitale importanza per Internet.

McNealy è il profeta della interconnessione fra i computer, "il network è il computer" ripete da circa dieci anni, ma solo adesso è possibile capire pienamente quanto importante sia avere una base comune sulla quale tutti i computer possano scambiarsi dati, indipendentemente da chi li ha costruiti.

Già da qualche anno anche per gestire la più banale operazione economica è necessario che il computer del businessman possa essere collegato anche ad altro che non sia la piccola rete del proprio ufficio, ma sembrava che questa nozione dovesse rimanere confinata in stretti ambiti tecnologici. Tutto ciò prima dell'esplosione di Internet e di Java, la rivoluzionaria applicazione di Sun. Java permette la creazione di programmi che funzionano su qualsiasi hardware e su qualsiasi sistema operativo, bypassando di fatto il monopolio di Microsoft e del suo Windows.

Questo ha portato immediatamente ad alleanze strategiche tra Sun e tutti i big dell'informatica e di Internet, da Oracle a IBM a Netscape, persino Microsoft ha ceduto: oggi il 35% dei server per World Wide Web sono macchine Sun e McNealy, che ha persino un cane chiamato "Network", ha vinto.

Merito anche di Java, naturalmente: le applicazioni scritte in questo linguaggio viaggiano sul Web creando animazioni, permettendo notiziari online sulle tradizionali pagine Internet, trasportando suoni e musica in maniera facile e indipendente dalla macchina che si sta usando. Netscape, il programma leader per navigare su Internet, nelle sue nuove versioni è capace di gestire perfettamente Java: questo vuol dire che subito milioni di computer sono pronti a fruire il nuovo linguaggio. Tutti le nuove versioni dei programmi più famosi, come il noto Notes di Lotus, avranno delle

estensioni Java: sarà così facilissimo creare documenti e renderli immediatamente disponibili sul Web, senza ulteriori traduzioni. Tutto il sistema informativo va ripensato: non più un sistema centrale con terminali stupidi e problemi di condivisione della CPU, non più reti di PC ma una intelligenza distribuita, con una interfaccia grafica gradevole, sicurezza garantita e costi di gestione molto bassi.

Tutto questo avviene grazie alla combinazione della tecnologia Java e dei nuovi terminali Internet/Java, sistemi con una CPU potente ma privi del sistema applicativo, basta installare l'applicazione Java necessaria. Il prossimo passo sarà quello di rilasciare un sistema operativo basato su Java, con l'intenzione dichiarata di colpire Windows Microsoft: Sun ha già approntato un prototipo, che potrebbe essere pronto nel 1997. Ma Java non rimarrà legato ai computer: le applicazioni compatibili verranno inserite in stampanti, videotelefonati e sistemi multimediali.

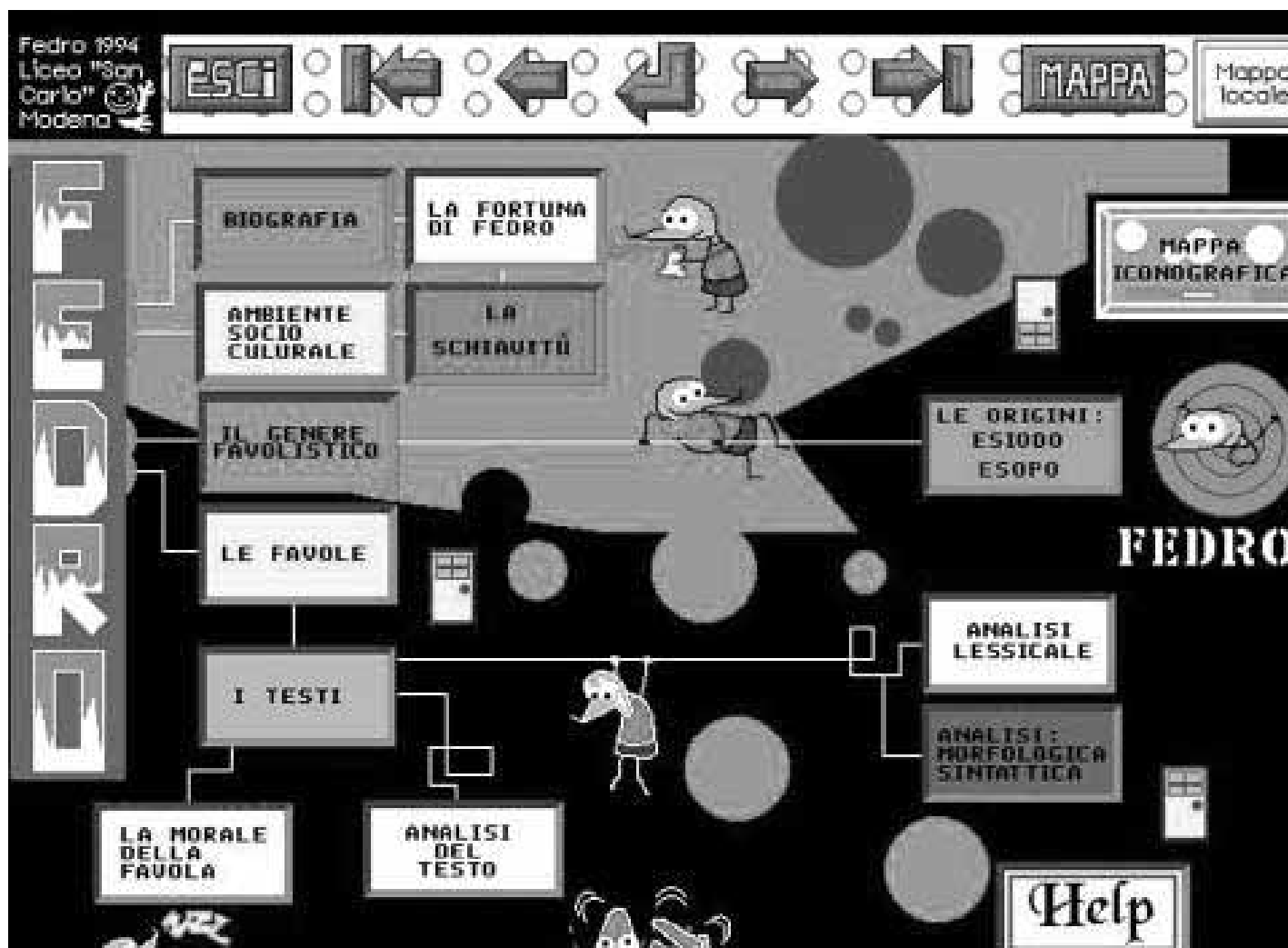
La consolle del futuro, quel mobile che in casa sostituisce il telefono, il computer ed il televisore con un unico apparecchio, avrà certamente al suo interno Java. Sun Microsystems sta già rilasciando licenze per Java a diverse compagnie telefoniche mondiali, ed anche Telecom Italiana è stata contattata con l'obiettivo di partecipare alla costruzione dei futuri sistemi videotelefonici.

Con 25 milioni di installazioni previste per il 1996 Java si avvia a rivoluzionare il modo di lavorare e di interagire: le applicazioni interattive su Internet saranno la norma ed entro un anno il tipo di informazioni fruibili sulla rete sarà enormemente aumentato. Infine va considerato l'impatto economico sul mercato: oggi i produttori di computer creano CPU più potenti solo perché i programmi ed i sistemi operativi richiedono sempre più potenza.

Con Java, dato che l'hardware, il sistema operativo, e l'applicazione sono totalmente svincolati, si interromperà la corsa all'aggiornamento ossessivo.

Tutto questo non è uno scenario del futuro remoto, già prima del 2000 dovrebbero arrivare i primi benefici di Java.

Microsoft permettendo.



Un'immagine tratta dall'ipertesto on line dedicato allo studio di Fedro, del liceo «San Carlo» di Modena

EDUTAINMENT. L'esperienza del Medialab: insegnare e divertire insieme

Il professore e l'ipertesto

L'esperienza del Medialab, ovvero educare ed intrattenere. La multimedialità e Internet al servizio della scuola e dell'educazione per insegnare a leggere e «navigare» agli abitanti del mondo futuro. Installazioni e software disponibili alla Festa di Modena, come già al Salone del libro di Torino. Che cosa succede in una realtà importante e decisiva come quella dell'educazione dei bambini con la fruizione multimediale. Che non vuol dire solo videogiocchi.

LUCA LONGU

■ Il computer è freddo. E, nonostante tutto (nonostante l'entità immateriale dei bit), una macchina: una macchina che induce in molti una diffidenza preconcetta. Non a caso l'impegno maggiore spesso in questi anni è stato quello di superare questi scrupoli rendendo più amichevole possibile l'approccio, operando in primo luogo sull'interfaccia grafica. Rimane il problema dell'ambiente di relazione: un computer su un tavolo fa subito «ufficio», un desktop. Ed è proprio qui che è intervenuto il progetto MEDIALAB realizzato dal gruppo Entasis per Poliedra già al Salone del Libro di Torino e ora presentato (fino al 23 settembre) al Festival Nazionale dell'Unità di Modena. Si è data forma ad un'idea, si è cioè creato un luogo connotato, pensato nelle soluzioni ergonomiche, per accogliere un laboratorio multimediale dedicato agli ipertesti educativi. Un ambien-

te popolato di computer, certo, ma incastonati dentro delle costruzioni di cartone lamellare, curiosissime, simili a grandi favi di api, una vera e propria scenografia tutta di cartone (con sedie, tavoli e sgabelli) allestita da Lipuma Design by Paim.

Al Salone del Libro di Torino (e non a Modena, per via del budget) c'erano anche otto piccoli monitor video, incastonati in una alta parete di mattoni di cartone, che trasmettevano ciascuno una delle otto lettere che componevano la scritta Medialab, molto «optical», dei cartoni alfabetici realizzati in computer animation da Arkhè di Cagliari. E poi c'era un archetto basso, fatto apposta per i bambini delle scuole medie ed elementari, che dall'animazione alla lettura proposta dai laboratori del Comune di Torino passava al Medialab. Da una parte c'era scrit-

to, in grande (in cartone ovviamente), «leggere» e dall'altra «navigare». Una prossimità importante, non solo per negare la dicotomia tra libro e nuovi media ma per attuare una relazione diretta tra narrazione e navigazione presentando anche alcuni ipertesti elaborati da favole come quelle di Ali Baba (un'esperienza realizzata dai ragazzi di una scuola media di Collegno) o quelle di Rodari (come «Stroccofofo», il floppy-game prodotto da Lynx per Editori Riuniti). Passando sotto l'archetto con la scritta «navigare» si entra così in un laboratorio ludico-didattico in cui usare prodotti multimediali, sia per la consultazione guidata che per la produzione di ipertesti semplici come un gioco.

Uno di questi è «Mediapuzzle» di Poliedra di Torino, un programma di authoring ipertestuale pensato per l'utilizzo del computer in modo divertente. Gira sotto Window di cui utilizza anche la funzione di registrazione per inserire voci e suoni nel prodotto-fai da te. Il dato più importante è che questo è uno dei tool di sviluppo ipertestuale più economici e tra i pochissimi a tra quelli circolanti nel mercato, tutto in italiano. Un altro modo per definire il Medialab è quello di «iperteca», ovvero un luogo per consultare prodotti multimediali, da cui una selezione ha privilegiato quelli orientati verso l'edutainment - una definizione in cui si coniugano educational ed entertain-

ment. Un ambito in cui stanno emergendo i titoli migliori. Tra questi «Edusax» di Giunti Multimedia è stato sicuramente uno dei più richiesti, non solo per il fatto di usare una parola forte come sesso ma anche per via di un'ottima interfaccia grafica: una buona composizione audiovisiva che supporta un progetto di educazione sessuale che sta ottenendo molti riconoscimenti di stima dal sistema educativo di alcuni paesi europei. Ma i bit più interessanti sono quelli messi insieme da quegli insegnanti che nelle scuole medie e in quelle elementari stanno producendo ipertesti con i loro giovani e giovanissimi studenti. Tra questi «Ali» e «Navigare» realizzati due anni fa da Alessandro Rabbone e Oriana Mariotti con una quinta elementare della scuola «Nino Costa» di San Mauro Torinese. Sviluppato in «toolbook» questi prodotti raggiungono livelli di complessità decisamente alti (alcuni sono contenuti in cinque flopp-disk «zippati» al massimo). Da queste esperienze emerge una nuova capacità educativa, in grado di coniugare parti collaudate come quelle dell'«animazione teatrale» con processi di composizione e di pratica collaborativa assolutamente nuovi. In Internet è possibile scrutare nel web allestito dall'IRRSAE - Emilia Romagna alcuni di questi ipertesti (realizzati in html) rivolti ai giovanissimi. L'indirizzo è <http://arci01.bo.cnr.it/irsaeer>

Negli Usa il passaporto via Rete

NEW YORK. I cittadini statunitensi da alcuni giorni possono avere il passaporto richiedendo il necessario modulo attraverso la rete telematica 'Internet', il che vuol dire che non dovranno fare code, ma semplicemente premere la tastiera del loro computer, a casa o in ufficio. Lo ha annunciato il Dipartimento di Stato Usa. Compilando su Internet l'indirizzo del Dipartimento per gli affari consolari, comparirà sullo schermo del computer l'apposito formulario. Bisogna compilarlo e, per il momento, stamparlo e spedirlo a uno degli uffici passaporti indicati. Ma presto verrà semplificata anche questa seconda parte della procedura, ha assicurato il portavoce governativo Nicholas Burns.

[Roberto Giovannini]

Un motore di ricerca multilingue

È stato presentato a Strasburgo, al Parlamento europeo, il prototipo del primo motore di ricerca multilingue. Il particolare database è parte del Global Inventory Project, uno speciale progetto sulla società dell'informazione nato per volontà del G7 e gestito dalla Commissione europea e dal Giappone. Il prototipo è stato presentato da Nicholas Negroponte e da Nicola Grauso, riemerso dal «baratro» Video on line, con una nuova società, la Exol. Oltre a potenti funzioni di ricerca, il database offre la possibilità di partecipare a Forum di discussione e a conference room. Alla guida del Consorzio Internazionale che ha ideato e realizzato il prototipo, il media lab e Exol.

Alitalia assume, e il bando è su Internet

L'Alitalia «in linea con quanto previsto dal Piano di rilancio e sviluppo della Compagnia» cerca «un consistente numero di hostess e stewards da assumere nelle proprie aziende» e per reclutare il nuovo organico ha scelto la strada di Internet. All'indirizzo <http://www.alitalia.it>, precisa una nota della compagnia di bandiera - è infatti possibile reperire tutte le informazioni attinenti alla selezione del personale di cabina, i requisiti richiesti, l'iter del processo selettivo ed un facsimile della scheda di domanda. Quest'ultima - ricorda la nota - potrà essere stampata ed una volta compilata, spedita via posta ordinaria all'indirizzo riportato sulla scheda stessa, oppure, può essere utilizzata come traccia ed inviata per posta elettronica.



Imparare
divertendosi?
È possibile

■ Prosegue la meritoria opera di «localizzazione» dei prodotti della Dorling Kindersley da parte della Rcs New Media. Della serie ideata e disegnata da David Macaulay, autore di tanti celeberrimi libri illustrati per ragazzi, esce stavolta in italiano Funziona così (Pc, 150.000), una simpaticissima - anche se molto seria, quanto a qualità del contenuto scientifico - introduzione al mondo della scienza e della tecnologia. Dal telescopio al telefono, dal laser alla lampadina elettrica, i disegni animati e le schede audio, video e testuali spiegano il funzionamento di strumenti tra i più semplici e macchine molto complesse. Nel Cd ci sono più di 1.700 pagine, 1.000 illustrazioni, 500 animazioni, un'ora di audio. Con pochi colpi di mouse si passa dal funzionamento delle macchine alle spiegazioni dei principi scientifici; dalla storia delle invenzioni alla biogra-

fia degli inventori. Nell'edizione in inglese, uscita nel 1994, Funziona così ha conseguito valanghe di riconoscimenti: per quello che vale, si merita anche quello del nostro giornale. Nel campo dell'educazione-divertimento (oggi si chiama edutainment) i prodotti Dorling Kindersley toccano livelli quasi inarrivabili. Merito di una solida base scientifica, di una realizzazione e una interattività allo stesso semplice ma anche rigorosa ed efficiente, e di una grafica deliziosa. I prezzi sono decisamente elevati - in inglese oggi si acquistano a 19.900 lire... - ma finché il mercato italiano del Cd rimarrà ancora relativamente modesto e i costi di traduzione saranno poco ammortizzati dalle vendite, c'è poco da fare.

Il calcio non è proprio lo sport che più appassiona chi segue le Olimpiadi, ma è comun-

mente lo sport per eccellenza: non è certo un caso se i videogames di genere calcistico ormai non si contano più. Olympic Soccer (Pc, Us Gold, distribuzione Leader, 79.900) si aggiunge, dunque, al ricchissimo listino titoli senza innovare granché, né dal punto di vista della grafica, né per quanto riguarda il metodo di gestione della squadra. È comunque un bel gioco, che scorre fluidamente, facile da imparare (i comandi sono appena una decina) e, soprattutto, agevole da seguire sullo schermo. Le squadre sono quelle che hanno partecipato alle Olimpiadi di Atlanta '96, e la speranza è di far vincere quell'Italia che negli States si è fatta eliminare praticamente subito. Richiede un computer un po' veloce e svariati megabyte liberi sul vostro disco fisso.