

Lunedì 2 dicembre 1996



## HOBBYTRONICA Tecnologia russa al gran bazar

GIUSEPPE GATTINO

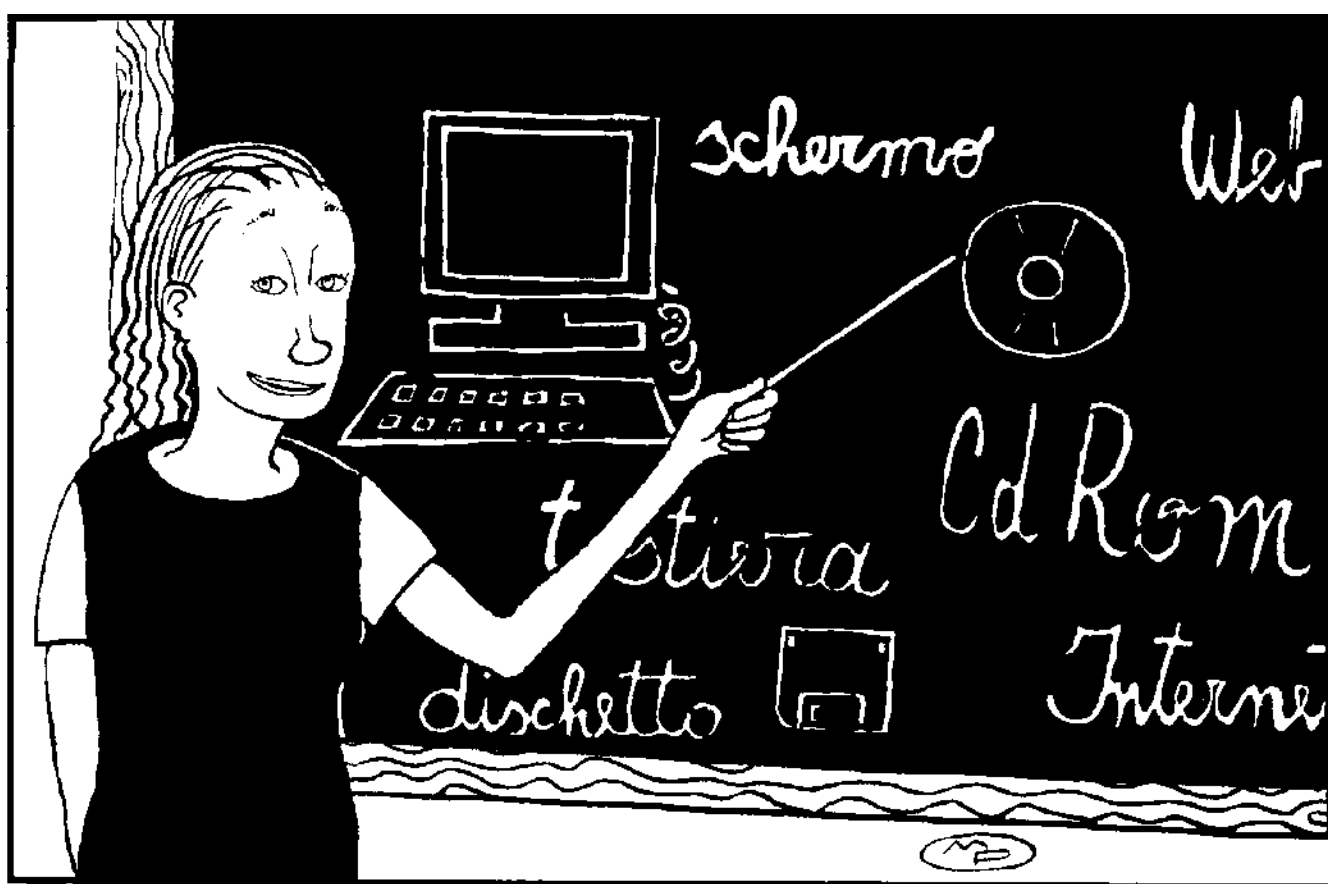
TORINO. Doveva essere il primo salone della multimedialità per la famiglia. E invece è stata la tecnologia russa, figlia della ricerca bellica, la vera protagonista di Hobbytronica: un bazar alla ricerca di meraviglie digitali che ha animato il terzo padiglione del Lingotto dal 20 al 24 novembre.

Preceduto nel calendario degli appuntamenti fieristici dai più connotati Futurshow e Mediatech e dal classico Smau, il salone torinese è apparso povero nelle proposte e nell'allestimento. L'idea, tuttavia, era buona: avvicinare ai prodotti multimediali le famiglie, offrendo una visione di insieme della rivoluzione tecnologica di questo scorcio di secolo, dalla tv interattiva a Internet, passando per l'editoria elettronica. Ma Hobbytronica non è riuscita a coinvolgere le grandi aziende del mercato consumer, lasciando irrisolto l'aspetto propriamente espositivo con poche novità in mostra, ad eccezione dei software di Internet phone e dei servizi di tv interattiva proposti da Stream, alla sua prima uscita espositiva. E così l'attenzione dei visitatori più attenti è stata catturata dagli esempi di «archeologia digitale» presentati da alcuni istituti di Mosca e San Pietroburgo, che stanno convertendo la propria produzione dal militare al civile.

Ciò che fino a pochi anni fa era gelosamente custodito nei laboratori, oggi viene proposto al pubblico da ingegneri timidi e a disagio con le lingue, ancora lontani dalla definitiva occidentalizzazione. Accanto alle curiosità tecnologiche, di grande impatto emozionale ma di scarso significato per la diffusione dei prodotti multimediali (c'erano dispositivi laser, un monitor tridimensionale e anche il braccio meccanico della navetta spaziale Buran), trovava posto un'esposizione di ologrammi artistici provenienti dall'Ermitage e da altri musei russi. L'olografia è una tecnica inventata negli anni Cinquanta da uno scienziato dell'Istituto ottico di San Pietroburgo e permette di riprodurre gli oggetti in tre dimensioni, grazie alla registrazione del quadro di interferenza delle onde ottiche. Ma il vero evento della manifestazione è stato il concerto di Lidia Kavina, una musicista russa che ha incantato il pubblico con il suo *Terminox*: l'unico strumento che si suona per induzione elettromagnetica muovendo il corpo vicino a due sensori, senza alcuna forma di contatto. Creato negli anni venti da un ingegnere elettrotecnico, Leo Termen, questo strumento riproduce suoni straordinari, simili al fischio del vento o alla voce umana.

Stiamo parlando, ovviamente, di una scuola in grado di analizzare criticamente i saperi tradizionali di rinnovarsi nei metodi. Di scuole così l'Europa non manca. Si sono date appuntamento in novembre a Milano al IV Festival Europeo della for-

## COMUNICAZIONE. Nuove esperienze al Festival della formazione e multimedialità



Un disegno di Marco Petrella

# Le scuole del virtuale

In numerose scuole di specializzazione europee si insegna a produrre opere multimediali. E le prospettive di lavoro, al termine, non mancano. Ma sono ancora esperienze isolate. La gran parte del mondo scolastico rimane diffidente nei confronti delle nuove forme della comunicazione e della elaborazione del sapere. Eppure... Ecco alcune prime esperienze positive già realizzate anche in Italia. Per colmare un distacco col resto del mondo.

MICHELE FABBRI

La multimedialità entra nella scuola europea. E ci entra dalla porta principale. Quella della grande tradizione del patrimonio artistico, della creatività e sperimentazione dei linguaggi espressivi che costituiscono una delle ricchezze più straordinarie del vecchio continente. Un patrimonio che in questi ultimi tempi ha stentato però ad emergere e a trovare forme originali di rappresentazione nel rapporto con i «nuovi media». Un distacco che va colmato. Non solo per non perdere il contatto con il settore economico sempre più ricco della «produzione immateriale», ma soprattutto per evitare che la globalizzazione dei mercati si traduca in omologazione e appiattimento culturale. In questa prospettiva la scuola è un passaggio obbligato.

Vai precisato che si tratta di corsi a cui sono ammesse poche decine di studenti e che sono fortemente selettivi sia per le conoscenze di ingresso richieste che per i costi di frequenza. Nel corso del convegno che si è

svolto in parallelo alla manifestazione, Tommaso Trini, critico e docente all'Accademia di Brera, ha ricordato che «in Italia le esperienze sono meno avanzate, anche perché docenti e studenti delle Accademie di Belle Arti - che dovrebbero essere investite per prime da questi temi - sono in realtà poco entusiasti nei confronti delle nuove tecnologie». Anche da noi, comunque, si possono segnalare alcune esperienze importanti. Fra queste il «Master in comunicazione multimediale» dell'Istituto superiore di Comunicazione di Milano e l'Accademia Europea di Effetti Speciali per «Supervisore di effetti speciali», che è sorta quest'anno a Terni ad opera di Carlo Rambaldi (il «padre» di King Kong e di ET).

Da queste scuole cominceranno fra poco a uscire i primi diplomati, e troveranno certamente lavoro nei «nuovi mestieri» che il multimedia va aprendo. Fatto da non sottovalutare, in anni in cui il progresso tecnologico ha provocato in Europa un drammatico aumento della disoccupazione.

Siamo dunque agli inizi di un ciclo virtuoso, con esperienze che si trasmetteranno a cascata nel rimanente universo della formazione? È assolutamente improbabile. Per loro natura questi istituti puntano a una specializzazione molto spinta e debbono fornire contenuti fortemente professionali, cioè esattamente il contrario degli obiettivi della formazione generale.

L'elemento più preoccupante della situazione è che il resto della scuola ancora non si rende conto che nelle nuove tecnologie si «incarnano» nuovi saperi e che la rivoluzione dei flussi di comunicazione di questo secolo viaggia sulle «macchine» che li diffondono. «Bisogna imparare dai bambini» ha affermato provocatoriamente Roberto Maragliano, docente all'Università di Roma e consulente del ministero P1 per il progetto Multilab, nel corso del convegno «I bambini non sono vincolati alla scrittura e come unica forma espressiva. Bisogna imparare a "videogocare". La multimedialità ci porta a recuperare disponibilità per i diversi codici dell'esperienza comunicativa e sociale.

collaborato alla realizzazione, che si sono divertiti a rimettere al loro posto sui muri virtuali appropriati i quadri oggi conservati al Louvre. Il gioco, tutto in soggettiva, consiste nello sventare nel corso di una giornata - scandita dal ritmo dei tempi e dei cerimoniali del Re, dal *petit lever* al *coucher* - un completo per annientare Versailles. Le 24 ore virtuali si giocano in 24 ore di tempo reale, che bisogna utilizzare per scoprire indizi e dialogare con i protagonisti che si incontrano nelle sale, tra cui 30 personaggi storici, da Madame de Maintenon al marchese de Louvois. Attraverso un'interfaccia semplice da utilizzare e intuitiva, ci si muove per gli ambienti riprodotti attraverso una nuova tecnologia tridimensionale che, con un computer veloce, produce effetti veramente mozzafiato.

[Roberto Giovannini]

## In tremila per parlare di nuovi mestieri

ISABELLA FAVA

Curato da Maria Grazia Mattei della Mgm Digital Communication, il festival ha messo in contatto professionisti ed esperti con chi ha il desiderio di affacciarsi al mondo del lavoro con gli strumenti adeguati, ha fatto conoscere i prodotti (video, Cd-Rom, siti su Internet) e i nuovi mestieri legati all'immagine digitale. «Sono molto soddisfatta» ci ha detto Maria Grazia Mattei nell'illustrarci i risultati «perché rispetto alla scorsa edizione c'è stato un aumento di partecipanti e un salto di qualità nei prodotti». Più di 3.000 giovani - professionisti, studenti o semplici curiosi - si sono trovati al Palazzo delle Stelline per assistere agli incontri (per lo più a pagamento) sugli effetti speciali nel cinema, l'arte elettronica, la confezione degli ipertesti, il disegno industriale e architettonico, la comunicazione in rete, o per provare Cd-Rom italiani e stranieri, mentre la sera affollavano le proiezioni dedicate all'animazione in 3D, frequentate anche da esperti come Doug Sweetland (della Pixar,

quella di *Toy Story*), da Maurizio Nichetti, Bruno Bozzetto, Carlo Massarini, Carlo Rambaldi e Gillo Pontecorvo.

Circa 15 scuole europee hanno aderito alla manifestazione. «Uno degli obiettivi che ci eravamo posti era appunto di portare queste esperienze a confronto con la situazione italiana che inizia adesso a fare i primi passi. In Italia ci sono molte realtà isolate, nate per iniziativa delle singole scuole, con delle linee di sviluppo che possono partire anche dalle Regioni o dal ministero per la Pubblica Istruzione (il progetto Multilab, per esempio), ma sul tema della formazione c'è un grosso ritardo» precisa Mattei.

Il livello di formazione è evidente nei prodotti (video e Cd-Rom) che sono stati premiati nella serata finale. «I prodotti che escono da queste scuole sono indubbiamente di alto livello» puntualizza con orgoglio Mattei. «È il frutto di anni di impegno, di strutture dedicate alla formazione sui nuovi media». E l'Italia? «Al di fuori delle istituzioni, esistono dei laboratori in cui lavorano giovani con un'altissima professionalità e le cui competenze vengono richieste anche all'estero». Un esempio? «Lo studio azzurro, le cui video installazioni stanno riscuotendo successo, e l'Interactive Group che ha realizzato gli effetti speciali per il video *Angeli* di Roman Polanski».

### Ecco dove si studia

**Dove studiare multimedialità in Europa.**  
**Germania, Köln.** «Kunsthochschule für Medien». Un corso di diploma in Media Audiovisivi (4 anni) e corsi di specializzazione di 2 anni (Peter-Welter Platz 2, D-50676 Köln, tel. 0049 221 201 89 - 0; fax 0049 221 201 89 - 17; <http://www.khm.uni-koeln.de>)  
**Francia, Aubay les Valenciennes.** «Sup Inf Com». La scuola è legata alle imprese grafiche. (Contattare Marie Fontanier, tel. 03 27 28 42 42; fax: 03 27 28 42 41)  
**Italia, «Istituto Superiore di Comunicazione».** Rilascia il «Master in comunicazione multimediale». Il costo è di 7.200.000 lire. (P.zza Diaz, 6; 20123 Milano; tel. 02 867147/867491; fax 02 72022480). Terni. «Accademia Europea di Effetti Speciali». Costi: 1.000.000 di lire all'iscrizione e di 7.000.000 per ogni anno (Parco Scientifico di Terni, Località Pentima Bassa, 21; Terni; tel. 0744 - 283264; fax 0744 28537).

scuola ancora non si rende conto che nelle nuove tecnologie si «incarnano» nuovi saperi e che la rivoluzione dei flussi di comunicazione di questo secolo viaggia sulle «macchine» che li diffondono. «Bisogna imparare dai bambini» ha affermato provocatoriamente Roberto Maragliano, docente all'Università di Roma e consulente del ministero P1 per il progetto Multilab, nel corso del convegno «I bambini non sono vincolati alla scrittura e come unica forma espressiva. Bisogna imparare a "videogocare". La multimedialità ci porta a recuperare disponibilità per i diversi codici dell'esperienza comunicativa e sociale.

### Museo d'Orsay visitabile virtualmente

Il CD Roma «Il Musée d'Orsay, visita virtuale», prodotto da Bmg Interactive e Montparnasse Multimedia in collaborazione con la Réunion de Musées Nationaux di Francia, invita a passeggiare nelle sale del museo parigino per seguire le vicende dell'arte europea del secondo Ottocento. Attraverso 200 opere di pittura, scultura e fotografia, si può passare dal naturalismo di Gustave Courbet all'impressionismo dei Simbolisti a Van Gogh, aiutati dal commento e dalle animazioni e consigliati da una guida «intelligente». Il software, realizzato da Ignazio Mottola, offre molte possibilità: si può visitare il museo sala per sala o lungo percorsi basati sulla storia dell'arte.

### Internet votato come «Prodotto dell'anno»

Secondo un sondaggio realizzato dalla rivista «Come», edita da Mondadori, è l'accesso a Internet il «prodotto dell'anno». Il sondaggio, al quale era abbinato un concorso, ha visto la partecipazione di oltre cinquemila lettori che hanno inviato le loro schede votate in redazione. I risultati del concorso non mettono soltanto in luce il desiderio di partecipare e comunicare con tutto il mondo attraverso la grande rete, ma anche due attese «forti» per i consumatori: una vita più sicura e più «facile». Ma Internet è stata scelta soprattutto per la possibilità di sentirsi protagonisti della comunicazione globale. Assieme a Internet sono stati molto votati anche i Cd Rom.

l'Unità2 pagina 9



FTP. Molti dei computer che si trovano in Internet dispongono di aree contenenti file liberamente prelevabili dagli utenti di tutto il mondo. Ci si può trovare di file di qualsiasi genere. Per trasferire questi file sul vostro computer si usa un protocollo chiamato FTP (File Transfer Protocol). I più comuni software per FTP dispongono di due finestre, una vi mostra il vostro hard-disk, l'altra la macchina alla quale vi siete collegati: potete scorrere i vari livelli di directory e subdirectory alla ricerca di ciò che vi interessa. Una volta trovato non dovrete fare altro che trasferirlo sul vostro computer, come fateste con il file manager di win.

Archie. Come si fa a sapere su quale computer si trova il file che stiamo cercando, per prelevarlo in FTP? Ci viene in aiuto Archie, un sistema installato su alcune macchine che effettua periodicamente delle scansioni di tutti i siti FTP noti ed immagazzina nomi e indirizzi in un database che potrà essere da noi interrogato. Bisogna conoscere però il nome o parte del nome del file da cercare. Archie si è dunque dimostrato uno strumento limitato.

Gopher. Questo sistema di ricerca sfrutta la stessa tattica di Archie, ma funziona a menù, il che semplifica le operazioni: una volta collegati ad un server Gopher si scende di livello in livello dal menù principale, restringendo così il campo al singolo argomento che ci interessa. Gopher permette quindi di collegarsi al sito prescelto e anche di fare direttamente FTP, e tutto con un clic del mouse.

Veronica. Anche Gopher ha un limite: non è possibile sapere quale server è specializzato su un determinato argomento. Veronica esplora i menù dei server Gopher alla ricerca di parole chiave che corrispondono ai nostri criteri di ricerca. A Veronica si accede attraverso uno dei menù di Gopher e l'esplorazione non sarà su tutte le directory esistenti in Internet ma solo nel cosiddetto Gopher-spazio.

Mirror site. È un sito «speculare» attivato su un'altra macchina per alleggerire il carico di lavoro di un sito pubblico che ha delle difficoltà ad esaudire tutte le richieste di collegamento. La Microsoft, per esempio, ne ha tanti sparsi in tutto il mondo, dai quali si può scaricare più velocemente un software.

[Camillo De Marco]



### Che paura nella casa dei fantasmi!

Brillante, divertente e affascinante. Ci sembrano aggettivi perfettamente adeguati allo splendido *La casa dei fantasmi* (per Pc e Mac, prodotto dalla Philips). Si tratta della conversione in italiano di un Cd Rom ispirato all'omonimo libro per bambini (Haunted House) realizzato da Jan Pienkowski. L'idea del gioco è molto semplice: una casa misteriosa, piena di strane creature e incredibili sorprese nascoste in ognuna delle otto stanze. Una casa che si può esplorare liberamente alla ricerca di cinque chiavi che ci permetteranno di far scattare una combinazione. Per far succedere qualcosa, basta spostare il mouse e cliccare sulle aree attive, dove il cursore-farfalina cambia forma: ed ecco che come per magia, i personaggi, gli animali e gli oggetti cominceranno a muoversi e a far succedere cose strane e divertenti, sullo sfondo dei brani