



Multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

CD ROM. Guida ragionata per chi vuole regalare (o regalarsi) dischetti multimediali

Per «clickare» sotto l'albero

ARTE

23SCI02AF02
Not Found
23SCI02AF02

La concorrenza
al libro
ora si fa seria

Il Cd d'arte compete, ancora senza pieno successo, con i libri d'arte: è un genere che ancora «si sta cercando», con troppi dischi che sono ancora cataloghi di immagini accompagnati da esili commenti testuali. Non è questo il caso di **La grande pittura italiana** (Pc, De Agostini Multimedia, 110.000), che resta la migliore guida alla comprensione della storia e dell'evoluzione della pittura nel nostro paese. Strutturata come un libro elettronico interattivo, illustra la storia, gli autori, i capolavori, i movimenti culturali e artistici, le tecniche, con elaborazioni specifiche per esplorare e comprendere le opere più importanti. È dedicato al celebre pittore del Rinascimento **Botticelli** (Pc, Scala, 119.000): un viaggio approfondito e ben realizzato nel mondo dell'autore de «La nascita di Venere» e «La primavera». Dalla E.M.M.E. Interactive arriva invece **La Cappella Sistina** (Pc, 119.000), un Cd che consente di esaminare ed ammirare in ogni dettaglio il grande capolavoro di Michelangelo dopo il restauro recentemente completato. È possibile studiare le opere e il significato delle raffigurazioni bibliche, la vita del pittore e la complessa storia del restauro. E concludiamo con i due Cd de **I Grandi musei d'Europa** (Pc, E.M.M.E.-Acta, 115.000 l'uno). Ogni disco contiene una selezione di opere conservate nei principali musei del Vecchio Continente, dagli Uffizi all'Ermitage, dal Louvre al Prado. Ma non c'è dubbio: dopo l'assaggio preparatorio su Cd e computer, bisogna andare di persona.

□ R.Gi.

Si parla tanto di Internet, eppure se c'è una «cosa» che può simboleggiare l'anno tecnologico che sta per chiudersi è proprio il Cd-Rom. Il '96 ne ha visto il boom, tanto più nel nostro paese. Alcune stime dicono che in Italia almeno 500 mila persone utilizzano i dischetti per immagazzinare bytes che servono al loro lavoro, oppure più semplicemente per giocare sul proprio computer. Aumenta il numero di chi si rivolge al pc in maniera «interattiva» ed aumenta la qualità

dell'offerta. In questo caso non esistono cifre: ma è un dato di fatto la crescita delle case produttrici italiane. Certo, il gap con i prodotti che arrivano da oltre Oceano è ancora grande. Ma la scelta di alcuni temi, la sperimentazione, così come la produzione legata a questioni sociali, fanno già parlare di uno stile italiano. Vedremo. Intanto per chi già ha un lettore, sta per farselo o ha un amico che ce l'ha, ecco alcune proposte per aiutare nella scelta dei regali.

GIOCHI

Il campionato
più «virtuale»
del mondo

23SCI02AF03
Not Found
23SCI02AF03

Giocare? Il primo suggerimento è per **Formula 1 Grand Prix 2** (Pc, Microprose, 90.000), il gioco di simulazione di auto da corsa più avanzato ed appassionante oggi disponibile. Chi stravede per le Rosse di Maranello si innamorerà di questo gioco caratterizzato da un realismo spaventoso e da una grafica mozzafiato. Il secondo è **Fifa '97** (Pc, Electronic Arts, 70.000), la nuova edizione del calcio più spettacolare mai sfornato per un personal computer. Tante squadre, con i giocatori «veri», una fluidità delle animazioni impressionante, e giocare è facilissimo. E quando il centravanti segna, scatta verso la bandierina del calcio d'angolo ad esultare, mentre il portiere si dispera. **Battleground Ardenne 1944** (Pc, Empire, 69.000) è il titolo giusto per gli appassionati del genere strategico: questa rievocazione dell'ultima offensiva tedesca in occidente, pur se molto scrupolosa dal punto di vista *wargamistico*, è anche divertente da giocare e ben congegnata. **Urban Runner** (Pc, Sierra, 109.000) è un film interattivo su Cd, un giallo mozzafiato giocato in soggettiva che richiede riflessi pronti, ragionamenti veloci e abilità. L'interfaccia è assai semplice, e il gioco - un complesso intrigo tra droga e spionaggio industriale - è molto divertente. E infine, suggeriamo un gioco «strano»: **Bad Mojo** (Pc, 105.000) ci mette nei panni di uno scarafaggio disperso in un lurido bar di San Francisco. Evitare di essere schiacciato o gasato, e nel frattempo scoprire il modo per ridiventare un essere umano sarà tutt'altro che facile.

□ R.Gi.

CINEMA

Poliziesco o d'avventura
fatevi il vostro film

23SCI02AF01
Not Found
23SCI02AF01

Si chiamano film interattivi ma non aspettatevi di poter parlare con gli attori o di modificare l'ambiente con le vostre azioni. Questi nuovi prodotti dell'elettronica non consentono ancora di passare dall'altra parte dello schermo ma sono simili al cinema perché contengono delle immagini filmate con attori, sono prodotti sui set virtuali e si appoggiano all'abilità di sceneggiatori provetti. La loro particolarità è di permettere allo spettatore di interagire con la sceneggiatura, di esplorare soluzioni diverse, di lasciarsi trasportare dal gioco narrativo. Siccome più di tanto però non possono interagire, le strade sono già tracciate ed il divertimento sta nell'intrecciare fra loro. **Phantasmagoria** (prodotto da Sierra), il capostipite, occupa ben 7 Cd-Rom. È la storia di Adrienne, novella posa, che si ritrova in una casa infestata di presenze malefiche. Ispirato un po' a Shining e un po' a Poltergeist, lo spettatore-giocatore deve cercare di liberarla. Per la forza di alcune scene è vietato ai minori di 18 anni e, quando uscì negli Usa, fece scalpore. È forte anche **The Ripper** (Gamatek), interpretato da Christopher Walken e ispirato alla storia di Jack lo squartatore. Sei Cd, sceneggiatura premiata al Sundance Festival e la colonna sonora dei «Blue Oyster Cult». Noir e poliziesco invece per **La signora calibro 32** (Beam Software) ambientato negli anni quaranta. Il giocatore è, naturalmente, il detective, così come il protagonista di **Pandora Directive** (Access), solo che qui siamo nella San Francisco del 2042. Si viaggia attraverso i suoni che guidano un cieco in **Blindnes** (Dedalo Media e Mondadori Multimedia), prodotto italiano che ha vinto l'Emma Award 1996 a Francoforte.

[Isabella Fava]

Un disegno di Chiara Rapaccini

MUSICA

Il mago del flipper
trent'anni dopo

La novità di questo fine '96, è un'opera di più di venticinque anni fa. Un balzo indietro, alla fine degli anni '60: Pete Townshend, la «mente» degli Who, firma **Tommy**, il primo concept-album del rock. Non più solo una raccolta di brani, ma un lavoro dove le parole, la musica di tutte le canzoni si legano l'una all'altra, raccontano una storia - in note ed in versi - unitaria, inseparabile. Qualche anno dopo, nel '75, Tommy diventa un film. Lo ricordano tutti: regia di Ken Russell, un cast che va da Elton John a Tina Turner. Un film - non proprio riuscitissimo: troppo evidenti le forzature del racconto per piegare ad un'atmosfera «mistica» - che però sta lì a dimostrare come quell'opera rock, nata per essere ascoltata su vinile, superasse anche la prova di un altro media. Ed ora per Tommy, quasi 30 anni dopo, arriva un altro «esame». Lo stesso Pete Townshend ha curato l'edizione di **Tommy** su Cd Rom (Interplay Rom, Usa). In questo caso occorre chiarirsi sul concetto di interazione: la storia del giovane cieco, campione di flipper, che alla fine riacquista la vista ma soprattutto riacquista la speranza di trasformare ciò che vede, resta quella di sempre. Non la si può modificare. Ma il Cd-rom rimane comunque uno dei più belli in campo musicale, perché Townshend vi disegna scenari magnifici, dove convivono sprazzi psichedelici e quelle cupe atmosfere che vivevano i ragazzi mod nelle periferie della Londra anni '60. Memorabili (e divertenti) comunque le pagine in cui si gioca a flipper. Un problema però: il Cd-Rom ancora non è importato in Italia. Occorre comprarlo via Internet (un indirizzo: <http://www.cdnw.com>). Costa 39 dollari.

□ S.B.

ENCICLOPEDIA

Da Zanichelli
a De Agostini
tutti in pista

23SCI02AF04
Not Found
23SCI02AF04

Il 1996 è stato l'anno delle enciclopedie multimediali. La ormai «classica» **Encarta** della Microsoft è stata affiancata da produzioni originali sfornate dalle più importanti case editrici nazionali. Cominciamo da **Omnia '97 De Agostini** (Pc, 199.000), un'opera tipicamente rivolta ai più giovani. Lo si capisce da una base dati un po' più «leggera» rispetto alla concorrenza, dalla presenza di un gioco sulla falsariga del *Trivial Pursuit* e di un programma che consente di realizzare senza troppa fatica vere e proprie «ricerche» multimediali, combinando testi, foto e video. Diverso è il discorso per l'**Enciclopedia Zanichelli 1997** (Pc, 149.000). Qui parliamo di un prodotto più «pesante» dal punto di vista scientifico: in pratica, nel disco è riversato l'intero contenuto dell'omologo prodotto cartaceo, cui naturalmente è stato aggiunto un bel po' di «pepe multimediale» sotto forma di foto, suoni e brani audio, videoclip e quant'altro. Se consideriamo un motore di ricerca efficientissimo e davvero ben congegnato, non c'è che dire: si tratta di un prodotto davvero eccellente. L'**Enciclopedia Rizzoli '97** (Pc, 199.000) si pone a nostro avviso a metà strada: la base informativa è importante ma non strarbordante, e non mancano nemmeno accanto alle tabelle economiche e climatiche interattive i giochi di apprendimento. E concludiamo con **La Storia - Dalle origini ai giorni nostri** (Pc e Mac, 30.000), il Cd recentemente edito dal nostro giornale; un Cd a prezzo contenuto che racconta i passaggi fondamentali della civiltà con una interessante chiave di lettura socio-economica.

□ R.Gi.

CERNOBYL

Immagini e «suoni»
dalla città
morta per sempre

Un dischetto per capire, per saperne di più. Il gioco no, non c'è. Né potrebbe essere diversamente, visto che il Cd-Rom in questione è dedicato al più grande disastro degli ultimi dieci anni: l'esplosione di una centrale nucleare in Ucraina. È uscito, infatti, in questi giorni **Cernobyl** (Mac e Win, F & F, 24.500). Lo ha realizzato Andrea Fadini, fotografo ed editore, in collaborazione con Legambiente. È un Cd-Rom «spartano», se si vuole, che concede poco o nulla alla spettacolarità. Spartano, ma non povero. Perché - ad esempio - il dischetto è ricchissimo di immagini. Sono le fotografie ed i filmati raccolti dallo stesso Fadini in Ucraina. Sono immagini spettrali, di paesaggi inanimati, dove tutto - compreso i colori - parla di morte. Sono immagini forti, non prive (laddove è possibile) di un senso di ironia. Come quella che riproduce un cartello, scritto su scritto: «Vi conviene star lontani». E assieme alle immagini, le voci. Sono le parole, i suoni (spettrali) raccolti da Sylvie Coudat, di Radio Popolare di Milano. Questo è il Cd-rom. Con in più una lunga serie di notizie, di valutazioni (i testi scientifici sono a cura di Massimo Tosti Balducci). Una sola cifra: oggi in parte dell'Ucraina c'è un livello di contaminazione da Cesio 137 superiore a 1 Curie per km-quadrato. Troppo.

□ S.B.

RESISTENZA

Un dischetto
per rileggere
la storia antifascista

Una documentazione viva per rendere viva la memoria. Obiettivo centrato per **La Resistenza 1943-45 - L'Italia dal fascismo alla Repubblica** (Pc e Mac, Laterza Multimedia, 90.000). Questo splendido Cd, coprodotto insieme al sindacato pensionati Cgil-Cisl-Uil, raccoglie, oltre a un migliaio di pagine di testo, duemila eccezionali immagini fotografiche d'epoca e trentacinque minuti di filmati originali, settanta cartine geografiche e oltre due ore di sonoro. Il sistema di «navigazione» consente di «leggere» il disco seguendo il filo cronologico degli eventi oppure saltando tra i diversi temi proposti: c'è poi un dizionario di 200 termini e 96 parole chiave di approfondimento. La qualità del materiale storico-iconeografico è di altissimo livello: con il gruppo RSM hanno collaborato la rete nazionale degli Istituti storici della Resistenza, la Fondazione Basso, l'Anpi e l'Archivio audiovisivo del movimento operaio e democratico. E l'esigenza di divulgazione non si è tradotta in approssimazione: il rigore scientifico e la pluralità dei punti di vista, con particolare attenzione alla storiografia più recente, è stata garantita dall'apporto di tanti importanti studiosi e storici, tra i quali Claudio Pavone, Costanzo Casucci, Gabriele Ranzato, Claudio Natoli.

□ R.Gi.

I PIÙ PICCINI

23SCI02AF05
Not Found
23SCI02AF05

Fare le rime
con Rodari
e Luzzati

Le filastrocche dei bambini, i personaggi dei bambini. E poi le loro musiche, le loro canzoni. Gli Editori Riuniti propongono regali per Natale decisamente controtendenza. Si tratta di due Cd-Rom per piccoli (età consigliata dai 7 ai 12 anni, ma forse vale la pena tentare anche per i più piccini) illustrati da Emanuele Luzzati. Il primo s'intitola **Il teatro delle filastrocche** (Win e Mac, 69.000). Le filastrocche in questione sono quelle di Gianni Rodari, lette da una voce fuori campo. Ma lette è dire poco: cliccando qui e là, si ha la possibilità di ascoltarle in una versione più allegra, più triste, o una via di mezzo. Non solo: ma tutte le piccole poesie sono animate dai personaggi di Luzzati (e a chi non bastasse c'è anche la possibilità di costruirsi il proprio personaggio, scegliendo fra i tanti pezzi di burattini, sempre disegnati da Luzzati), o da musiche che si possono modificare e correggere. Il tutto in vista del «debutto» nel quale il bambino-giocatore reciterà la filastrocca scelta in un teatrino.

L'altro dischetto s'intitola **Il grande gioco di Urluberliù** (Mac e Win, 69.000). È un vero e proprio laboratorio musicale, dove i bambini arrivano a scoprire - e ad impossessarsi dell'universo melodico - attraverso un gioco dell'oca. Protagonista - oltre al bimbo giocatore - è il mago Urluberliù, che un po' aiuta e un po' crea problemi.

Sempre per bambini (anche piccolissimi) c'è da segnalare la serie di favole tradizionali della MGE. Si va da **Cappuccetto Rosso** (Mac, 45.000) ai **Tre porcellini Gatto con gli Stivali** (Mac 45.000), passando per il **Gatto con gli Stivali** (Mac, 40.000). Dischetti molti diversi fra di loro: buon livello di interazione i primi due, decisamente più povero l'ultimo.

□ S.B.