



Come i media tradizionali sono abituati a «leggere» le notizie che provengono dal mondo telematico

## Quelli che volano sul cybernido del cuculo La rete dopo il suicidio di Santa Fè

Dan Kennedy, esperto di comunicazione del Boston Phoenix spiega che chi lavora su Internet è costretto a «vivere permanentemente all'ombra del folle, del sudicio, del bizzarro. Colpa della non-abitudine al nuovo mezzo di comunicazione».

DALL'INVIATO

CHICAGO. I giornalisti di MSNBC - l'ambiziosa joint-venture telematico-televisiva allestita da Microsoft e NBC - lo chiamano «wacko factor», il fattore pazzia. E con qualche angoscia s'interrogano sui molti perché della maledizione che sembra perseguitare il neonato giornalismo «on-line».

Ogni altra branca dell'informazione, dicono, vive la medesima contraddizione. Da tempo immemorabile gli scaffali dei supermercati espongono copertine di giornali tabloid che annunciano avvistamenti di Ufo o altre macabre panzane. Ed ormai s'è perso il conto dei talk-show televisivi che, senza ritengo, fanno da collettori d'ogni genere d'umana miseria. Ma solo chi si muove lungole nuove frontiere del cyberspazio è costretto - come il recente suicidio in massa dei 39 «angeli dell'Internet» è tornato a dimostrare - a vivere permanentemente all'ombra del folle, del sudicio, del bizzarro e del morboso che, inevitabilmente, viaggia ogni giorno in linea. Perché?

Colpa dell'abitudine, spiega Dan Kennedy esperto di comunicazione del Boston Phoenix. O meglio: colpa della non-abitudine, del «flattening» (appiattimento) che l'assenza di sedimentata esperienza e, in parte, la stessa natura del mezzo, inducono nel visitatore improvvisato.

O, più ancora, in quanti le notizie diffuse via Internet le ricevono soltanto attraverso i sovraccitati tantum dei media tradizionali. «Il lettore - dice - ha da tempo imparato a distinguere la notizia stampata, o quella trasmessa via radio o tv, a seconda dei luoghi e dei metodi di diffusione, delle ore e dello stile di presentazione. E se un «supermarket-tabloid» annuncia in copertina l'ennesimo sbarco di extraterrestri nei deserti del New Mexico, non c'è alcun rischio che la cosa venga confusa con un editoriale del New York Times. Nel cyberspazio, invece, tutto si «livella» e si confonde, i «filtri» vengono meno. E ciò anche in virtù del fatto che, riflessa sulla carta stampata o sugli schermi tv, la Rete sembra esser diventata il terzo polo d'un assai diffuso sensazionalismo. Leri c'erano il sesso ed il sangue. Oggi ci sono il sesso, il sangue e l'Internet. Meglio se offerti in «package», in un'unica combinazione».

Soltanto una «crisi di crescita», dunque? Soltanto una fastidiosa, ma sostanzialmente innocua, malattia adolescenziale?

Forse. Ma è un fatto che nel frattempo - come faceva giorni fa notare CyberTimes, l'appendice elettronica del New York Times - le cose tendono a peggiorare. «Cambia l'immagine del navigatore cyberspaziale - recitava un suo titolo - leri «nerd» (termine che grossomodo corrisponde al nostro «secchione» oggettivo da legare). E tra gli addetti ai lavori comincia a crescere una sempre più palpabile e giustificata insofferenza.

«Se lavori in rete - dice Mike Emke un «Internet developer» che con i 39 suicidi del Rancho di Santa Fè condivide tanto la professione quanto il luogo di lavoro (San Diego) - non ci sono alternative: o sei un pedofilo molestatore di bambini, o appartieni ad una setta satanica. Giorni fa mia madre mi ha telefonato per chiedermi se stavo bene. Nessuna domanda diretta. Ma era chiaro che voleva aver la certezza ch'io non fossi tra coloro che aspettavano gli Ufo».

Unica arma di difesa: l'ironia. Ed è questo ciò che ha spinto Emke a creare, assieme ad altri developer della zona, una pagina che rifà il verso a quella che, allestita dai seguaci di Marshall Applewhite, è stata in questi giorni vivisezionata dai media a riprova della follia che pervade la rete. Si chiama, questa pagina, «Highersource.org». Ed il suo scopo è ben descritto dal titolo: «Ci ammazziamo per meglio servirvi».

«Non si tratta - dice Emke - della parodia d'un suicidio collettivo, ma della parodia della copertura giornalistica d'un suicidio collettivo».

E la sua parte più interessante è certo quella dedicata ai «rants», ai lamenti di quanti, addetti o meno ai lavori, di questa copertura si sentono vittime. Unico ed ovvio limite: tanto l'ironia quanto le lagnanze della pagina ricadono su se stesse, ovvero, restano prigioniere del mezzo che le esprime e della sua fama. Per «quelli di fuori», o meglio, per quelli che il cyberspazio lo guardano attraverso lo specchio del sito, «Highersource.org» altro non è destinato ad essere che un'ennesima testimonianza d'incontenibile follia. Un po' come se dei pazzi avessero, all'improvviso, cominciato a raccontare barzellette sui pazzi. Mike Emke, è facile immaginare, continuerà a ricevere telefonate da sua madre. Per sapere se sta bene. O per assicurarsi che, inghiottito dal cyberspazio, non si sia perduto dietro la coda d'una cometa.

Massimo Cavallini



Le immagini della località vicino a Santa Fè dove si sono suicidati i membri della setta

### Mini-guida Web per profeti predicatori e apocalittici



L'idea base di «Highersource.org» è assai semplice. Visto che per matti ci prendono comunque, offriamo loro materiale di prima mano. E gli links con tutte le forme di mattana (o di vera e propria passione criminale) presenti in rete. Eccone un sintetico elenco.

Tra i più utili e significativi, segnaliamo il sito «Killer Cults» - [www.mayhem.net/cults1.html](http://www.mayhem.net/cults1.html) - dedicato ai crimini che sono stati commessi nel nome di credenze religiose. Il materiale è perlopiù raccapricciante. Ma quantomeno dimostra come il fenomeno sia molto anteriore alla nascita dell'Internet. E come, per quanto grande sia il male

prodotto dalla rete, mai riuscirà ad eguagliare, per quantità e qualità, quello prodotto nei secoli dalla religione. Assolutamente indispensabile, per quanti vogliono esplorare la follia in rete, è una visita al Satanic Network - [www.satanet.com](http://www.satanet.com) - dedicato alla diffusione della coscienza della presenza satanica in Minnesota. Nonostante la valenza locale si tratta di una delle migliori pagine dedicate al tema. Sul tema degli Ufo e degli alieni in genere, vivamente consigliamo ZetaTalk - <http://193.77105.18/ZetaTalk> - che relaziona sulle numerose prove di presenza degli Zetas (una razza d'extraterrestri) sul nostro pianeta. È anche possibile inviare e-mail a Nancy, loro rappresentante in terra. Pressoché infiniti, inoltre, sono i siti dedicati alle più bizzarre teorie conspiratorie. Per una visione d'insieme consigliamo la sezione complotti del motore di ricerca Yahoo! oltre 150 pagine che coprono ogni aspetto del tema. [M.C.]

### Le macchine «per calcolo» da Gunter al personal

Uno Spectrum ZX dei primi anni '80 in bella mostra accanto ad una poltrona di Luigi Filippo. Ovvero computer come pezzi di antiquariato. E l'effetto è meno strano di quanto si possa immaginare perché i primi videogiochi, visti adesso, sembrano proprio antichità. È successo nel palazzo delle Arti a Todi che ha ospitato fino a ieri la mostra «fino al Pc. La preistoria dell'informatica» nell'ambito dell'esposizione nazionale di antiquariato. La mostra rappresentava un piccolo nucleo del Museo Nazionale degli Strumenti per il Calcolo che verrà aperto a Pisa alla fine del 1998 ad opera di Roberto Vergara Caffarelli. Si tratterà del primo museo nazionale dedicato alla storia del calcolo, dagli abachi, i più semplici strumenti aritmetici, agli elaboratori elettronici. Gli strumenti esposti a Todi permettevano di seguire in primo luogo l'evoluzione storica degli strumenti analogici, in particolare dei regoli calcolatori inventati da Edmund Gunter nel 1620, graduando un regolo con una scala logaritmica ed utilizzati anche da Newton per risolvere equazioni. Meglio rappresentata era la storia degli strumenti aritmetici. Si partiva da un bellissimo esemplare di pallottoliera cinese, per seguire con una ricca collezione di addizionatrici fino agli anni '60 di questo secolo. I passi principali dell'evoluzione delle addizionatrici vedono l'introduzione del sautoir, il rullo che permette di fare il riporto dopo il 9, nella Pascalina ideata da Pascal, che apre la strada ad una nuova generazione di addizionatrici. E ancora, una grande svolta è rappresentata dalle prime soluzioni ai problemi di input ed output dei dati. Compotmeter, si chiama la prima addizionatrice a tastiera inventata dal meccanico di Chicago Eugene Felt nel 1884 e realizzata nel primo esemplare con materiali decisamente poveri: una cassetta di legno per la pasta, stecchini e elastici. Il nome del prototipo riassume tutto questo: Macaroni Box. Il modello con stampante esce nel 1889. Un grande salto in avanti nelle potenzialità del calcolo è rappresentato dalla possibilità di fare la moltiplicazione. Leibniz in un manoscritto del 1672 aveva descritto una macchina aritmetica capace di fare moltiplicazioni ad una cifra con un giro di manovella: nascono le moltiplicatrici. I due sistemi che si contendono il mercato dell'800 sono il traspositore a cilindri di Leibniz ed il traspositore a ruota dell'ingegnere svedese Odhner. In esposizione due begli esemplari di macchine di Leibniz appartenenti ad epoche diverse. In attesa dell'apertura del museo si può visitare il sito all'indirizzo (<http://www.diff.unipi.it/museo>). [Lucia Orlando]

Si chiama PCTheatre il sistema che dovrebbe cambiare la nostra vita quotidiana

## Uno schermo per «governare» tutta la casa

Un'intesa fra Intel e la Compaq per lo sviluppo delle tecnologie necessarie. «Prodotti convergenti» per l'avvio delle trasmissioni digitali.

Si chiama PCTheatre e potrebbe cambiare la nostra vita quotidiana. Cosa sia nessuno ancora lo sa, ma cosa dovrebbe essere è già tutto nel nome. Un sistema che fa del computer il centro del sistema di divertimento e di informazione della casa, integrando il più possibile gli strumenti della comunicazione e del lavoro.

Pochi giorni fa due giganti dell'industria dell'hardware informatico, Intel e Compaq, hanno annunciato la sigla di un accordo per lavorare assieme allo sviluppo delle tecnologie necessarie al PCTheatre.

Intel è il più grande produttore di chip per computer, costruttore dei processori delle serie X86 e Pentium, mentre Compaq è da molti anni in testa alle classifiche di vendita di personal computer.

Scopo dell'intesa è la definizione di standard e tecnologie capaci non solo di rendere concreta e praticabile l'idea del PCTheatre, ma anche di facilitare l'interoperabilità tra prodotti di costruttori diversi. Un

obiettivo condiviso anche da molte delle industrie del video, dalla Philips alla Thomson che hanno annunciato a loro volta l'interesse per queste ricerche.

L'idea è quella di avere pronti per il mercato dei prodotti «convergenti» in tempo per l'inizio delle trasmissioni digitali negli Stati Uniti, previste per la fine del 1998 dopo che venerdì scorso la FCC, Federal Communications Commission, ha definito il calendario della transizione dall'attuale sistema televisivo analogico a quello interamente digitale. Fissando per il 2006 la data entro la quale tutte le trasmissioni televisive americane dovranno essere digitali.

Come spiega Mike Aymar, vicepresidente della Intel, con i prodotti PCTheatre «i consumatori disporranno di un sistema che potrà servire per giocare a videogames, per fruire di materiali multimediali, guardare la televisione e controllare nel contempo i sistemi elettronici di casa».

In pratica l'idea di Compaq, Intel ed anche Microsoft è che la televisione non potrà più essere il centro del sistema-divertimento domestico. Il grande schermo servirà solo come un display, un sistema di presentazione multifunzione utilizzato da tutti i sistemi digitali casalinghi, dal computer al disco digitale, da internet alla televisione e persino al telefono.

L'impegno dei maggiori protagonisti della scena informatica mondiale su un mercato, quello televisivo, sinora rigorosamente riservato ai produttori di elettrodomestici richiama tuttavia di scatenare una guerra commerciale di proporzioni mondiali.

Le avvisaglie di questo scontro si avvertono in questi giorni, alla vigilia della convention di Las Vegas della National Association of Broadcasters, l'associazione dei produttori televisivi statunitensi. Il 4 aprile, Barbara Lopez, portavoce della Intel, ha detto in una dichiarazione «vogliamo dire all'industria televi-

siva che dobbiamo lavorare assieme in modo che la TV digitale serva a tutti. Crediamo che, anche se oggi non c'è una domanda precisa da parte dei consumatori, essa ci sarà nel futuro. I più giovani si aspettano prodotti interattivi, e questa è l'ondata del futuro». Un'idea scarsamente condivisa dai televisivi, convinti che la domanda del pubblico non sia per l'interattività ma per immagini migliori, e un audio che abbia la qualità dei CD.

Lo scontro diventerà fortissimo nei prossimi mesi, quando dovranno essere definite le specifiche di compatibilità dei futuri sistemi integrati. La posta in gioco è enorme, perché entro il 2006 gli americani dovranno sostituire tutti i circa 270 milioni di televisori oggi esistenti, e altrettanto, più o meno nello stesso periodo, avverrà in Europa e in buona parte del resto del mondo più sviluppato. Un mercato che vale migliaia di miliardi di dollari.

Toni De Marchi

CHIP & FLASH

## La sinistra giovanile arriva nel Web

SINISTRA GIOVANILE. Da qualche giorno è attivo il sito Web allestito dalla Sinistra Giovanile. Alla pagina Web si può trovare l'elenco delle iniziative organizzate dall'organizzazione giovanile, ci sono i documenti e soprattutto c'è un'area dibattiti, aperta a tutti i temi. L'indirizzo è:

<http://www.pdsi.net/sg>  
BAMBINI MULTIMEDIALI. Multimedialità ed educazione. Su questi temi, si svolgono in questi giorni due importanti appuntamenti di studio e di discussione. Il primo è in programma a Bologna, l'11 aprile alle 9 e trenta. L'incontro avrà come tema: «La qualità nelle opere multimediali per la creatività giovanile». Partecipano Bruno Tognolini, Maragliano, Michele Ott ed altri. L'altro appuntamento si svolge a Torino, tre giorni di iniziative, di dibattiti «sulle tracce di Freinet», all'interno della tre giorni sono stati organizzati molti «viaggi» multimediali, guidati da Carlo Infante, Alessandro Rabbone e Carlo Eller.

IL GIOCO DEL CINEMA. Per il 12 aprile al 4 maggio, il Comune di Garbagnate milanese (a due passi da Milano) ha organizzato una mostra dedicata al gioco nel cinema. La rassegna s'intitola: «Dal Fantascopio al Cd-Rom» e sarà ospitata alla Corte Valenti. Curatrice della mostra è Isabella Fava.

LAUREATI ON LINE. Si chiama Almalaura è la banca dati dei laureati e diplomati nelle università di Bologna, Firenze, Parma, Modena e Ferrara. Si tratta di atenei da cui esce il 14% di tutti i «neodottori» italiani. Già disponibile su dischetto, ora la banca - dati è anche raggiungibile su Internet. A quest'indirizzo (<http://almalaura.cinca.it>). Per ogni laureato c'è il curriculum completo fornito dalle segreterie universitarie e dagli stessi «neodottori».

CALENDARI SU DISCHETTO. Trent'anni di storia, di costume raccontati attraverso le immagini dei Calendari Pirelli. La Medialab di Novara ha realizzato un Cd-Rom che appunto ripercorre la storia di questa pubblicazione e delle polemiche che accompagnano sempre la sua pubblicazione. Per dirne una nell'ultimo calendario, aveva suscitato critiche, anche aspre, la scelta del fotografo di inserire immagini di modelle magrissime, ai limiti dell'anoressia. Sempre La Medialab, e sempre all'ormai imminente Futurshow di Bologna, presenterà anche un altro Cd-rom. Stavolta il dischetto multimediale è dedicato all'Alfa Romeo, alle sue vittorie automobilistiche.

## Un Cd-Rom per ricostruire «La Fenice»

La Francia per la ricostruzione della Fenice. Dopo il galà del Festival di Cannes, il ministero della cultura francese ha varato un'altra iniziativa per la ricostruzione dello storico teatro di Venezia distrutto da un incendio doloso. Si tratta di un Cd-Rom, realizzato dall'Opéra di Parigi, dall'organizzazione «Le Monde de la Musique», sotto l'alto patrocinio del ministro della cultura transalpino, Philippe Douste-Blazy.

Un dischetto che ripercorre la storia di uno dei più antichi teatri, il ruolo e la funzione che l'istituzione ha avuto nella storia del teatro lirico veneziano. Basterà ricordare al proposito le prime delle opere di Bellini. Non a caso Visconti lo scelse come simbolo dell'Italia risorgimentale in «Senso». Un'opera multimediale divulgativa per far conoscere uno dei teatri più amati, perfetto dal punto di vista acustico. I ricavi della vendita saranno interamente devoluti alla ricostruzione della Fenice.

### Il computer e 3000 anni di storia

«La grande storia del computer, dall'abaco all'intelligenza artificiale». È il titolo di un libro edito dalla dedalo e scritto da Massimo Bozzo. L'opera, scritta in modo molto comprensibile e didascalico, anche se potrà apparire strano fa partire la storia del computer addirittura dal 3000 avanti Cristo: quando su un osso di lupo trovato recentemente si è potuto leggere un «piano di calcolo». Da lì, Massimo Bozzo fa partire la vicenda dell'informatica.