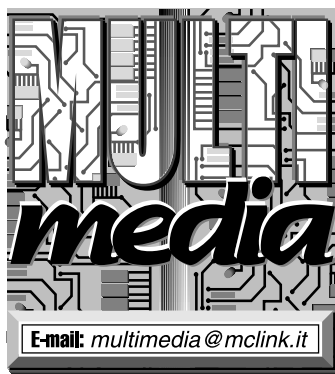


Lunedì 26 maggio 1997

18 l'Unità

MULTIMEDIA



Sono già usciti negli Usa e stanno per arrivare da noi i modem a 56.000 bit al secondo

Il vecchio telefono supera se stesso E rilancia la corsa a super-Internet

C'è un problema, però: i produttori ancora non si sono accordati su di un unico standard. Nessuna paura, comunque: ci sarà la possibilità dopo di aggiornarli al protocollo definitivo. Il cavo analogico eguaglia quello digitale.

Addio 28.8 anche per chi non ha o non vuole l'ISDN? Pare proprio di sì visto che anche in Italia sono già decine gli Internet providers pronti per collegamenti a 56 kilobit al secondo. Tutto è già pronto, mancano solo i modem che consentiranno agli utenti della rete di interconnettersi con il proprio fornitore ad una velocità quasi doppia di quella attualmente possibile. Sono invece già disponibili, e sono già installati presso molti provider Internet italiani, le apparecchiature che consentiranno ai server di scaricare a velocità prima impensabili le loro informazioni. Quello che sino a pochi mesi fa sembrava un miracolo, oggi è una realtà così concreta che ormai negli Stati Uniti sono già decine di migliaia gli i navigatori a 56k. Merito di una tecnologia che consente di superare le limitazioni della larghezza di banda del doppio telefonico per le trasmissioni analogiche e consente di utilizzare i consueti modem a buon mercato per raggiungere prestazioni che si avvicinano a quelle delle linee digitali ISDN.

Gli internauti italiani dovranno attendere i primi giorni di giugno per poter finalmente sperimentare l'ebbrezza dell'alta velocità sulla rete. Tra una quindicina di giorni saranno infatti disponibili anche da noi i modem con la nuova tecnologia o si potranno scaricare dalla rete gli aggiornamenti del software per chi il modem lo ha acquistato negli ultimi mesi. Le connessioni a 56 kilobit al secondo sono però soltanto l'assaggio di quello che si potrà ottenere a breve termine (parliamo di due anni, forse meno) dalle linee telefoniche tradizionali. Mentre partono le prime applicazioni commerciali dei nuovi modem, sono infatti nelle fasi finali di sperimentazione altre tecnologie che daranno alla rete un volto completamente diverso da quello che conosciamo noi oggi: connessioni a 4 megabit al secondo potranno essere normali per tutti, o quasi.

Come tutte le novità, tuttavia, anche le connessioni a 56 kilobit al secondo dovranno fare i conti con una serie di problemi, di incertezze, di messe a punto che potranno durare alcuni mesi, probabilmente cinque o sei. Perché, se le attrezzature sono già commercializzate da parte di quasi tutti i maggiori produttori mondiali di modem, uno standard ancora non c'è. Si ripete, in pratica, quello che successe due anni fa quando arrivò il 28.8, rimasto per mesi un protocollo proprietario della US Robotics col nome di V.Fast prima di trasformarsi in V.34 nel momento in cui venne ufficialmente adottato dalla International Telecommunications Union (ITU).

Col 56k il problema è già complicato, perché vi sono due diverse tecnologie che si confrontano, la cosiddetta 2x della US Robotics (<http://www.usr.it/x2/x2.html>) e la K56flex, sviluppata da Rockwell

(<http://www.nb.rockwell.com/mcd/K56/>) e Lucent Technologies (<http://www.lucent.com/micro/K56flex/>), ma adottata anche da costruttori del calibro di Motorola (<http://www.mot.com/MIMS/ISG/>) e Hayes (<http://www.hayes.com/56k/index.htm>). I due pseudo-standard, naturalmente, non comunicano tra di loro per cui, fino a quando non ci sarà un accordo, prima di acquistare il nuovo modem ultraveloce informatevi sulla tecnologia che utilizza il vostro fornitore di accesso a Internet.

Ma attendere una soluzione finale non è necessario. Per due motivi. Il primo è che lo standard definitivo sarà quasi certamente diverso dai due modelli in uso. «La soluzione finale non sarà né l'x2, né il K56flex, ma qualcosa di completamente differente» ha dichiarato al settimanale statunitense MacWeek (<http://www.macweek.com>) Les Brown, presidente del Telecommunications Industry Association Committee, uno degli organismi impegnati nella definizione del futuro protocollo di comunicazione.

La seconda ragione, quella anche più consistente, è che tutti i costruttori di modem garantiscono l'aggiornamento dei loro prodotti al protocollo finale quando finalmente esisterà, probabilmente all'inizio del 1998 o forse anche alla fine di quest'anno. Un'operazione, quella dell'upgrade, estremamente semplice. Nella maggior parte dei casi basterà infatti prelevare da Internet il software necessario e applicarlo al proprio modem.

Sono già numerosi i providers italiani che sono pronti a fornire le connessioni ad alta velocità. Quelli che adottano la tecnologia x2 sono elencati nel sito italiano della US Robotics, mentre non siamo in grado di dirvi chi, in Italia, adotti l'altra tecnologia. Tutto però è ancora da sperimentare. Nessuno sa veramente come e se il 56k funzionerà sulla nostra rete. Secondo uno dei responsabili di McLink, uno dei fornitori italiani già pronto per l'x2, «sono state raggiunte velocità tipiche di download di 4,8 kilobyte al secondo, contro i 3 kilobyte possibili prima». Sulla stampa specializzata statunitense sono stati pubblicati dei test ancora empirici che danno risultati piuttosto confortanti. Secondo quanto scrive Bill Machrone sulla rivista PCWeek (<http://www.pcweek.com>) «US Robotics e Motorola affermano che il 75 per cento delle linee telefoniche statunitensi sono in grado di utilizzare i nuovi modem, ma i nostri test dimostrano che il dato reale si aggira attorno al 55 per cento». Una nostra richiesta alla US Robotics italiana di sapere quale potesse essere la situazione nazionale, è rimasta senza risposta. Ma nonostante i dubbi e le incertezze, per molti internauti la vita sta cambiando. In meglio.

Toni De Marchi



Il segreto della velocità sta nell'«asimmetria»

Le trasmissioni a 56 kilobit al secondo con le tecnologie x2 o K56flex fanno parte di quella categoria di protocolli di comunicazione cosiddetti «asimmetrici», in quanto la velocità dal provider al modem dell'utente è diversa da quella in senso inverso. Nel caso del 56k, l'utente comunica con il proprio fornitore Internet a 33.6. Ma sul piano pratico questa asimmetria non ha conseguenze perché la quantità di dati diretta al server è generalmente molto limitata. Dal punto di vista della tecnica di trasmissione, sia l'x2 che il K56flex usano un sistema di modulazione chiamato PCM, ovvero Pulse Code Modulation. In pratica i dati vengono digitalizzati al momento dell'invio da parte del server, viaggiano in questo formato fino al modem del destinatario e vengono riconvertiti in segnali analogici dal modem ricevente grazie ad un microprocessore DSP (Digital Signal Processor), ottimizzato per questo tipo di elaborazioni, che

svolge ad altissima velocità. Unico requisito è che il vostro fornitore Internet abbia il server collegato alla centrale telefonica da una linea digitale, cosa che avviene nella quasi totalità dei casi. Secondo alcune informazioni provenienti dagli Stati Uniti, tuttavia, non è tutto così semplice. Pare infatti che, se su una linea analogica si svolgono contemporaneamente due trasmissioni modulate a 56k, si interrompono e ritornano ad operare nello standard a 28.8. Ma siamo all'inizio, e su Internet le settimane sono lunghe anni. Come ha dichiarato Paul Rivers, direttore tecnico di uno dei maggiori service provider di Internet nel Regno Unito «Se un anno fa avessi detto che un normale utente domestico avrebbe potuto collegarsi ad Internet a 56 kilobit al secondo, la gente avrebbe probabilmente pensato che ero matto; il futuro però sembra arrivare più in fretta di quanto crediamo». [T.D.M.]

Un libro di Enrico Pulcini fa il punto su come sta cambiando e come cambierà l'informazione

Il difficile mestiere del giornalista on line

Già oggi esistono mille e 620 quotidiani telematici, metà dei quali americani. Il ruolo di chi deve selezionare le notizie.

Dvd, il mercato americano risponde bene

Negli Stati Uniti il debutto del DVD, il videodisco digitale, è stato superiore alle attese. Almeno questa è la sensazione riportata dal presidente della Polygram Video americana Bill Sondheim. Il presidente si è detto convinto che l'investimento effettuato dalla multinazionale olandese sulla nuova tecnologia comincerà a generare profitti molto prima del previsto: probabilmente già prima della fine dell'anno.

Mille e 622 giornali on line. La metà, naturalmente, sono in America, ma non solo: altri 320 ce ne sono in Europa, 70 in Asia. Non sono una cifra spaventosa, visto che qualche anno fa, si calcolavano in 200.000 le testate che uscivano regolarmente in tutto il mondo. Non sono tantissimi, ma abbastanza per dire che l'informazione sta vivendo una «trasformazione radicale». Frase fatta, buona per ogni convegno ma, insomma, adatta alla situazione. Già, ma che tipo di «trasformazione» si sta vivendo? E più nel dettaglio: cosa cambia in chi per professione «produce» informazione?

Una risposta precisa ancora non ce l'ha nessuno, visto che bisognerebbe intendersi, innanzitutto, su cosa sia «informazione», su come e quanto la diffusione della telematica consenta un accesso diretto alle fonti, vista la possibilità che molti (ma sia chiaro: non tutti) hanno di diffondere in rete la propria opinione, il proprio giudizio, la propria lettura dei «fatti». Quindi la propria informazione. In

tanti hanno provato ad analizzare questo fenomeno. Ed anche nel nostro paese la letteratura sull'argomento è fiorita, di pari passo con le analisi, con le indagini che arrivavano da oltreoceano. Libri, pamphlet tutti segnati da una grande enfasi sulle chances offerte dal nuovo mezzo telematico. E gli interi capitoli sulla «rivoluzione digitale», sulla «comunicazione totale» ecc... Il libro di Enrico Pulcini, un nostro collega, («Giornalismo su Internet», edito dalla Castelvichi) non fa parte però della «serie», anzi in qualche modo se ne discosta.

Certo anche qui si abusa del termine «rivoluzione» ma dai cliché si discosta soprattutto per una cosa: parlando di come e quanto sta cambiando la professione giornalistica, Pulcini non si limita alla solita, acritica meraviglia sulle «straordinarie possibilità» di In-

ternet. Molto più concretamente scrive che i giornali di domani «nasceranno da un'integrazione» fra le due forme, una su carta, l'altra on line. Scrive (o fa capire) che neanche il nuovo strumento, la rete, è al di sopra delle parti: c'è chi vorrebbe trasformarlo in un nuovo, gigantesco contenitore di pubblicità e chi, al contrario, crede che un mezzo - uno dei tanti - per raccontare meglio ciò che avviene al di fuori della rete.

Un libro, insomma (a parte l'enorme messe di notizie, dati, cifre e indizi, utilissimi a chi ne voglia sapere di più sulla materia) che certo non può dare una risposta alla domanda (come sarà il giornalista di domani?) ma che comincia a fissare dei punti fermi. Che comincia a delineare una sorta di premessa: che la funzione del giornalista sarà comunque decisiva. Per verificare l'attendibilità di un'informazione,

per «indagare» sull'autorevolezza di una fonte. Nora Paul, una docente al Poynter Institute for Media Studies di St. Petersburg, California (nonché giornalista) su questi temi ha riflettuto a lungo. E una volta tanto, la studiosa non ha pubblicato una ricetta definitiva, ma ha solo indicato un «metodo di lavoro» col quale proseguire la ricerca. E lei dice che il giornalista che userà la telematica dovrebbe «cercare esperti con opinioni da includere nell'articolo», dovrebbe recuperare tutto ciò che sull'argomento è stato già prodotto (in rete e no), dovrebbe cercare conferme, dati e statistiche che aiutino il lettore a formarsi una propria opinione. Dovrebbe ignorare le fonti che non rimandano ad altri link di approfondimento.

A conti fatti, allora, il ruolo di chi si assume la responsabilità di inviare in rete un'informazione invece che un'altra, di scrivere una cosa invece che un'altra, ci sarà anche nel giornalismo on line.

S.B.

Un Cd-Rom per imparare a scrivere sull'ambiente

Un gioco che dura... venti giorni. Forse perché non si tratta solo di un gioco. Si sta parlando di «Inviato speciale», il Cd-Rom prodotto dalla Bmg Interactive, in collaborazione con la Stampa-Tutto Scienze e la World Media (Mac e Pc, 79.000). Come dice il titolo, il dischetto è una sorta di esercitazione alla professione del giornalista. Ma si tratta di un particolare tipo di giornalista: quello impegnato nella difesa dell'ambiente. Tutto comincia nella redazione di un giornale, dove un caporedattore (affabile, fin troppo) vi affida un'inchiesta-reportage. Nessuna paura, però, se non vi sentite competenti in materia: dalla vostra «scrivania» potrete facilmente raggiungere un informatissimo data-base, e attraverso dei semplici rimandi andare a vedere qualche filmato, molte schede informative. Di più: la ricerca incrociata potrà svilupparsi a partire da un luogo (mettiamo la calotta polare), oppure da un tema (animali in via di estensione) oppure da una località, da una città. E così, entro 20 giorni (ma se insistete il caporedattore vi concederà qualche giorno in più) sarete in grado di scrivere un autorevolissimo articolo sui rischi di degrado nella periferie delle metropoli brasiliane o su come prevenire le conseguenze dei cicloni. Il Cd Rom, insomma, è molto semplice da utilizzare, adatto ai ragazzi che abbiano già un po' d'esperienza con la multimedialità, ricco di informazioni e - alla fine, visto che si tratta pur sempre di un gioco - simpatico da usare. E dopo l'ecologia, il calcio. C'era da combattere Fifa '97 e da rinvierire i fasti del mitico Kick Off per Amiga di Dino Dinì, ma non ci sembra che «Kick Off '97» (Pc, produzione Maxis, 99.000) riesca nell'intento. Intendiamo: si tratta di una simulazione calcistica ben realizzata e graficamente ineccepibile. Grazie alla tecnica del «motion capture» i movimenti dei giocatori sono stati digitalizzati in modo fluido e ben realistico; la «ripresa» del campo può essere inquadrata da più «telecamere» virtuali; non mancano i replay e miriadi di opzioni; ci sono i giocatori di tutte le squadre di club e nazionali, e come chicca per i tifosi del vecchio Kick Off si può scegliere una visuale a due dimensioni dall'alto. La giocabilità è decisamente buona, anche se l'intelligenza artificiale del computer non sembra troppo «intelligente». Nel complesso, dunque, non si tratta di un Cd di livello eccelso; ma ha il grande pregio di girare benissimo anche su computer non ultrapotenti. «Playtoons 4 - Il Principe di Mandarancia» (Pc, distribuzione Cto, 119.000) è, invece, un Cd che fa parte di una fortunata serie rivolta ai bambini in età scolare e prescolare che mescola divertenti storie da scoprire ed un gioco di costruzioni di storie animate. Insomma, veri e propri libri animati che si trasformano in scatole di costruzione di storie: il bambino può scegliere quali personaggi o oggetti usare, se spostarli o animarli, se sonorizzare la storia con la propria voce o la musica da lui preferita, ed infine registrare il tutto per mostrarlo agli amici. [Roberto Giovannini]

Scuola & rete È già tempo di bilanci

Si avvia a conclusione l'Anno Primo dell'Era Telematica della scuola italiana. E il bilancio, almeno in questo campo, è complessivamente positivo. La circolare di attuazione del «Programma di sviluppo delle tecnologie didattiche 1997-2000» (<http://linux.bdp.fi.it/mpi/circmm.htm>) ha reso disponibile la prima tranche di fondi per l'acquisto dell'hardware e software. Le scuole che iniziano la sperimentazione («progetto 1a» della circolare) dovranno inviare un semplice telegramma o un fax entro il 31 maggio al Provveditorato agli Studi. Entro fine giugno, e previa selezione su base provinciale, potrebbero già acquistare le due postazioni multimediali. Le scuole che intendono invece sviluppare strutture precedentemente acquisite («progetto 1b»), dovranno presentare un progetto. I tempi non sono definiti, ma entro ottobre anche questa parte sarà definita. Per quanto riguarda il collegamento in rete, l'ENEA, che ha stipulato un protocollo d'intesa con il Ministero Pubblica Istruzione (MPI), offre tramite il progetto «Internet scuola» (<http://www.quipo.it/internetscuola/>) a tutte le scuole dell'obbligo l'abbonamento gratuito ed il servizio di posta elettronica per un anno, tramite il dominio QUIPO.IT di Project srl. Anche il nodo dell'aggiornamento dei docenti e della condivisione di contenuti didattici realmente utili comincia a sciogliersi. «Questo punto, che giustamente preoccupa i docenti, richiede tempi più lunghi. Ma stiamo già lavorando», ci ha anticipato Mario Fierli, coordinatore del Progetto presso il MPI. «Entro fine giugno verrà distribuito un pacchetto per le scuole "principianti" che contiene un modello di base articolato in 4 moduli. Sarà una traccia non vincolante, ma molto utile per chi si avvicina per la prima volta alla multimedialità. In esso confluiranno, fra l'altro, i risultati della sperimentazione Multilab». Anche ENEA-Internet Scuola ha pensato ai «contenuti». «È in corso di preparazione un CD-ROM», ha spiegato il responsabile Carmine Marinucci «con una serie di programmi e manuali per l'alfabetizzazione ad Internet. Il CD sarà distribuito gratuitamente dal MPI, Direzione Generale Istruzione P° Grado». Per quanto riguarda i contenuti, è in preparazione un sito dedicato al Novecento, uno al Medioevo, e uno ai progetti di Educazione Ambientale. Saranno inoltre disponibili itinerari storico-scientifici sui temi dell'ambiente e dell'energia». [Michele Fabbri]