

E-mail: multimedia@mclink.it

Goosebumps un dischetto che fa venire la pelle d'oca

I giovanissimi li adorano e, all'ultima Fiera del libro per ragazzi di Bologna, attorno a loro è nato addirittura un dibattito. Insomma, i piccoli romanzi dell'orrore sono l'ultima tendenza in fatto di narrativa per adolescenti e non potevano quindi, al pari del fenomeno X-Files per gli adulti, passare inosservati sotto la lente della promozione commerciale del consumo di massa. Mostri, fantasmi, case stregate, vampiri assassini: in queste storie da brivido l'immaginazione pare prendere fuoco come un covone di paglia. Il risultato è che i ragazzi le divorano con grande felicità degli editori.

Ma cosa ci fa il multimedia in tutto ciò? Scontato l'interesse degli adolescenti per questo genere, come pure per computer e gadgets elettronici, le grandi società di produzione multimedia hanno fiutato al volo l'affare. Ne è nata una serie, intitolata «Goosebumps», letteralmente «pelle d'oca», ma tradotta con «Piccoli brividi» dalla Mondadori che la pubblica in Italia. I «Goosebumps» prendono vita nei racconti di R.L. Stine (il suo nome è Robert Lawrence, ma lo scrittore si firma sempre soltanto con le sue iniziali) e sono diventati in poco tempo dei veri best-seller tra gli adolescenti americani che ne hanno acquistati ben quattro milioni di copie. Hanno generato naturalmente una serie di prodotti, dalle magliette al sito internet (all'indirizzo <http://place.scholastic.com/goosebumps/index.htm>), a numerose videocassette prodotte dalla 20th Century Fox, fino ad un Cd-Rom davvero bello realizzato dalla Dreamworks Interactive, la fabbrica dei sogni multimediali nata dalla collaborazione tra Microsoft e Dreamworks SKG di Steven Spielberg.

«Goosebumps - Escape from Horrorland» (in inglese, distribuito da Microsoft al prezzo in Italia di 95 mila lire) ha vinto proprio durante il salone bolognese il New Media Prize affascinando tutti soprattutto per la sua accurata realizzazione. Intendiamo, niente a che vedere con l'edutainment. «Goosebumps» in Cd-Rom è un vero e proprio gioco di strategia che si svolge ed è stato girato come un film per ragazzi, con le ormai abusate tecniche del blue screen e della computer graphic con cui si realizzano ormai buona parte dei film hollywoodiani, ma usando anche due importanti attori in carne ed ossa, quali Isabella Rossellini e Jeff Goldblum. Ambientazione gotica e realistica, con tanto di ululati e grida di terrore, per un gioco che fa rivivere le avventure dei libri, con indizi da scoprire, indovinelli e prove da risolvere, oltre ad ambienti da esplorare per poter uscire dalla «Terra dell'orrore».

Isabella Fava

Avviata una enorme operazione di riordino e trasformazione dei magazzini audio video di radio e tv

Un futuro pieno del nostro passato Gli archivi Rai diventano digitali

La Direzione delle Audiovideoteche è impegnata in un progetto per rendere più accessibili milioni di documenti storici. Verrà realizzato un catalogo multimediale dal quale sarà possibile ritrovare filmati, trasmissioni radiofoniche, immagini.

«È un lavoro massiccio, che richiede un investimento altrettanto importante, dell'ordine di molte decine di miliardi e che interessa tutta la struttura aziendale, non solo la Direzione delle Audiovideoteche Rai». Barbara Scaramucci, da pochi mesi alla direzione degli archivi dell'azienda radiotelevisiva pubblica, non sottovaluta la complessità dell'impresa, ma ne parla con evidente soddisfazione.

Il progetto che la Scaramucci ci descrive è «ambizioso e complesso» come sta scritto nella nota di presentazione distribuita al recente Salone del libro di Torino, ma anche affascinante: la creazione di un'enorme biblioteca multimediale che contenga tutto l'immenso patrimonio di registrazioni audio, filmati, scritti, immagini conservato negli archivi delle diverse strutture della Rai.

Il primo passo di questa mastodontica opera, che richiederà ben oltre dieci anni di lavoro per essere completata, è la realizzazione di un catalogo di tutto quanto è stato trasmesso alla Rai. Seguirà poi il recupero ed il restauro dei supporti originali ed infine la loro digitalizzazione per consentire una consultazione agevole da parte di tutti.

Già la realizzazione di un catalogo è impresa da far tremare i polsi, vista l'immensità del patrimonio contenuto nei diversi archivi di pertinenza della Rai. Che non comprende, come uno potrebbe pensare, soltanto registrazioni di programmi radiofonici o nastri di trasmissioni televisive. Come ci ricorda Barbara Scaramucci «c'è il laboratorio di fonologia con tutto il suo materiale, compresi moltissimi lavori di Bruno Maderna e Luigi Nono; ci sono gli archivi della SIPRA; gli archivi fotografici. Tutto materiale sul quale interverremo presto, e tante altri archivi, spesso trascurati se non del tutto dimenticati, come quel capannone dove abbiamo ritrovato 20 mila copie di che adesso stiamo recuperando».

Una splendida idea che nei prossimi anni potrebbe potenzialmente dare a chiunque l'accesso agli archivi della nostra maggiore azienda radiotelevisiva. Immaginare l'accesso universale è essere nel futuribile, forse nell'utopia o forse soltanto nel possibile ma improbabile. Troppi problemi sono da risolvere. Prima di tutto quella della capacità di trasporto degli attuali sistemi di comunicazione, Internet in testa. Poi quello, cruciale quando parliamo di prodotti in forma digitale, del copyright. Il digitale fa sì che copia ed originale non solo si assomiglino, ma siano uguali, anzi siano la stessa cosa ai fini pratici. Fino a che non si sarà trovato un modo per impedire copie o utilizzi impropri, l'apertura generalizzata degli archivi digitali è da escludere. Ci stanno lavorando in molti alla messa a punto di sistemi di protezione. L'ipotesi più praticata è quella di una sorta di «filigrana»

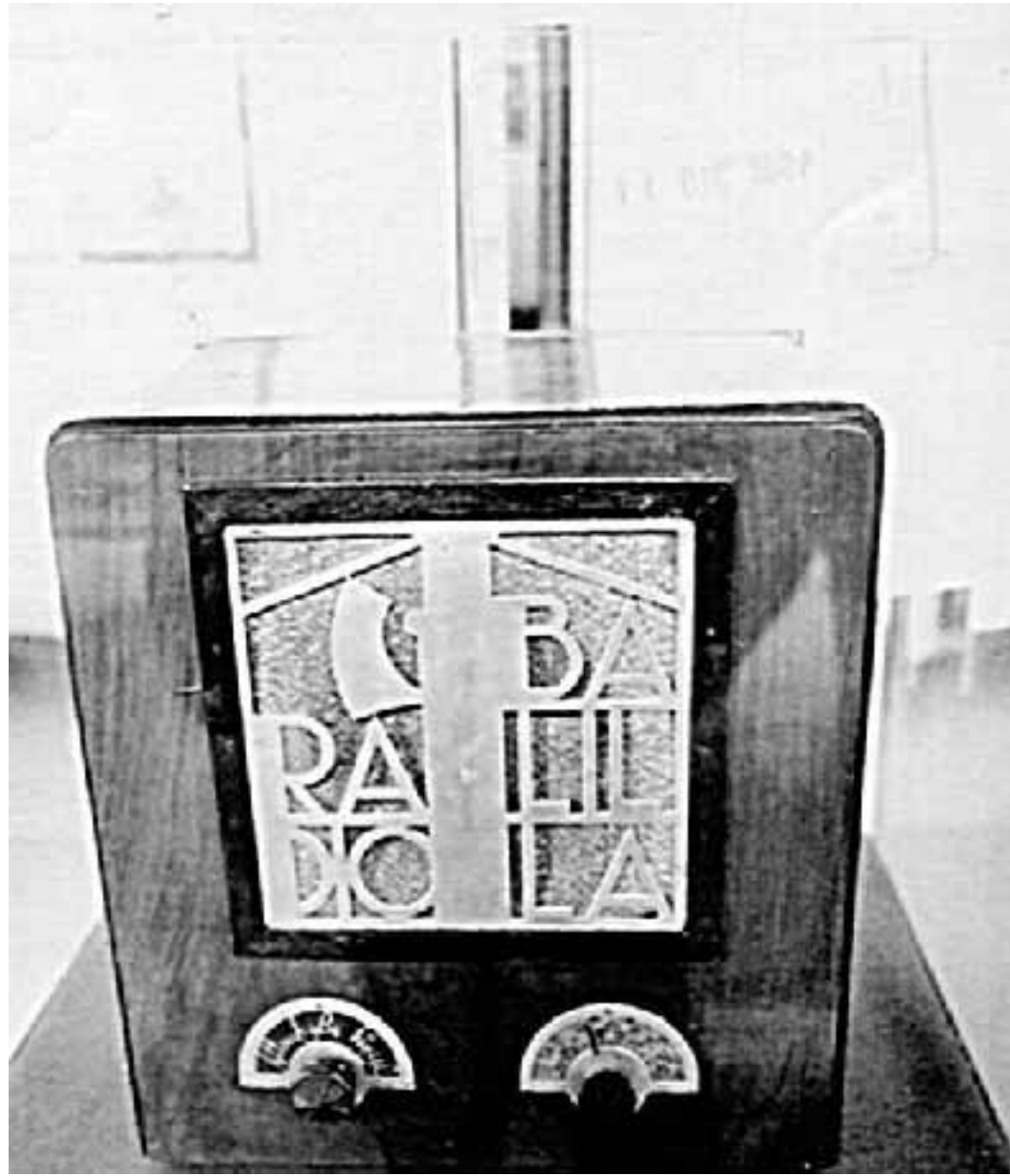
elettronica che verrebbe immessa nel documento digitale in modo da riconoscerne sempre la proprietà. Un concetto esplorato ad esempio dalla IBM (che sta lavorando agli archivi dei Musei vaticani) e il MediaLab del Massachusetts Institute of Technology.

Un assaggio di questo mondo prossimo venturo si può avere, al sito della Rai su Internet (<http://www.rai.it/teche>) dove alcuni spezzoni del lavoro che si sta facendo sono già disponibili, anche se vi sono alcuni problemi, credo di realizzazione del sito, per cui nei giorni scorsi la navigazione all'interno delle pagine Rai era molto difficoltosa e l'accesso alle risorse difficile. Ma si tratta certamente di problemi in via di risoluzione. Prima che il futuribile possa diventare realtà però il lavoro è lungo e spesso ingrato. Il primo passo, quello fondamentale per tutta l'opera, è la creazione del catalogo multimediale che è realizzato, dal punto di vista tecnico, dal Centro Ricerche della Rai. Come è facilmente comprensibile non si tratta soltanto di mettere in ordine alfabetico dei titoli, ma di consentire l'accesso anche a parti specifiche di un programma, di individuare i partecipanti ad una trasmissione. Per fare questo ogni programma tv viene «scomposto» in tanti pezzetti quanti sono i cosiddetti «cambi scena». Ognuno di questi viene indicizzato e reso disponibile tramite il catalogo, integrato dalle informazioni sugli autori, argomenti trattati, eccetera, oltre eventualmente alla trascrizione del programma stesso, se esiste.

Chiunque abbia avuto a che fare con immagini in movimento e suoni associati sa che l'incubo di ogni intervento è la sincronizzazione. Nel caso del catalogo multimediale questo è ancora più complesso perché gli spezzoni di programma che vengono resi disponibili devono naturalmente essere compresi perché occupino la minore quantità di memoria di massa possibile. Ma la compressione audio è cosa diversa da quella video, usa parametri e fattori diversi. Insomma, una quantità di problematiche tecniche che si incrociano con quelle più strettamente organizzative e di scelte dei prodotti da realizzare, come il CD Rom sul settimanale culturale radiofonico «L'Approdo» di cui vi parliamo a lato.

Per ora è importante che la Rai abbia avviato con tanta decisione il lavoro di recupero della sua e nostra memoria in forma multimediale e digitale così da salvaguardarla dalla distruzione e renderla «aperta». Una dimostrazione di come l'uso intelligente delle tecnologie possa aiutarci a prefigurare un futuro pieno del nostro passato.

Toni De Marchi



«Radio Balilla», un apparecchio del 1936

Ansa

«L'Approdo» in versione multimediale per navigare tra memoria e cultura

È una di quelle cose che si devono consumare avidamente, con l'ansia della ricerca e l'emozione di un amico ritrovato. Percé, anche se non siete abbastanza vecchi da ricordarvi de «L'approdo», il «settimanale di lettere e arti» andato in onda alla radio dal 1945 al 1977, il CD ROM prodotto dalla Direzione delle Audiovideoteche Rai, è uno splendido viaggio attraverso la cultura di questo secolo. Realizzato utilizzando una parte dello sconfinato materiale prodotto dalla trasmissione oltre che pezzi del periodico che ha affiancato la rubrica radiofonica, il disco è, in qualche modo, soltanto una campionatura, giusto un accenno, un assaggio di questa trasmissione ideata da Adriano Seroni che portò nelle case degli italiani i protagonisti della letteratura e dell'arte contemporanea. Vi si trovano copioni, foto, una cronologia, le biografie dei protagonisti, alcune lettere autografe e 14 brani radiofonici, dal

racconto di Seroni, fatto durante la 1001esima puntata, della nascita della trasmissione, al ricordo del pittore Utrillo da parte Giuseppe Ungaretti.

Quello degli spezzoni radiofonici è uno dei due possibili percorsi tematici offerti dal CD ROM. L'altro è invece organizzato per periodi. La presentazione è estremamente raffinata: accompagnata da musiche di Dvòrak, si snoda attraverso un itinerario graficamente molto bello, introdotto dalla metafora del cursore della sintonia delle vecchie radio degli anni Cinquanta.

Al di là dell'eccellente qualità del prodotto, questa sintesi su disco de «L'approdo» testimonia bene le enormi potenzialità per un uso più vasto (e, perché no?, anche di sfruttamento commerciale) del patrimonio storico contenuto negli archivi dell'azienda radiotelevisiva pubblica.

L'Aeronautica Militare italiana apre un proprio sito con notizie, fratti, curiosità Internet ci fa vedere i «Sorci Verdi»

Informazioni sui reparti, gli arruolamenti, l'organizzazione. Ma la strada verso la trasparenza è ancora lunga.

Arriva con due anni buoni di ritardo rispetto ai colleghi americani, ma alla fine anche l'Aeronautica Militare italiana è approdata su Internet con un sito Web, ancora incompleto ma già piuttosto interessante e realizzato abbastanza bene. Raggiungibili all'indirizzo <http://194.91.255.11>, le pagine della nostra Aeronautica sono una miniera di informazioni per gli appassionati del volo o delle cose militari.

Il fatto che abbiano mantenuto l'indirizzo numerico, fa ritenere che per il momento lo Stato Maggiore dell'Aeronautica voglia tenere un basso profilo al sito in attesa che la sua lavorazione sia completata.

Certo, alcuni errori qua e là ci sono (ad esempio lo storno antisom della base di Cagliari Elmas è stato ribattezzato «caccia ognitempo») ma sono piuttosto pochi. Mancano ancora parecchie informazioni; il quadro di insieme è tuttavia piuttosto esaustivo, organizzato per Regione aerea e per

Comando di aeroporto. Curiosi di sapere cosa c'è a Ciampino? Tre click e via. A Gioia del Colle? Idem. Vi sono naturalmente molte informazioni sulla PAN, la Pattuglia Acrobatica Nazionale di Rivo, mentre non è ancora accessibile la pagina dei Falchi Blu, i paracadutisti di precisione dell'Arma azzurra.

Utile la possibilità di leggere i comunicati dell'Ufficio stampa, anche se nel sito ne sono accessibili solo tre, e piuttosto vecchi. Se c'è un'osservazione da fare questa riguarda l'aquila, simbolo degli aviatori di tutto il mondo, ampiamente rappresentata nel sito da un animale che sembra (non abbiamo consultato un ornitologo) la cosiddetta «American bald eagle», un'aquila marina dal capo bianco la cui immagine costituisce anche l'emblema degli Stati Uniti ma che non dovrebbe vivere in Italia.

Con l'arrivo del sito dell'Aeronautica Militare sulla rete delle reti

è stato fatto un altro piccolo passo avanti verso una maggiore apertura delle Forze armate nei confronti della società civile. Un'operazione opportuna, prima ancora che utile, che comincia a chiudere un po' il gap con l'enorme massa di informazioni messa a disposizione sulla rete dalle forze armate di altri Paesi, Stati Uniti in primis.

Certo, di strada da fare ce n'è ancora un sacco. Il sito dell'Aeronautica è informativo ma scarno, resta alla superficie. Dai siti dell'USAF statunitense si possono prelevare anche i testi integrali delle pubblicazioni ufficiali, comprese quelle contenenti i concetti operativi e le linee strategiche. Ma il nostro è il Paese in cui, dopo una legge del 1990 imponeva l'apertura degli archivi delle pubbliche amministrazioni, il Ministro Domenico Corcione firmò un decreto che chiudeva l'accesso a quelli della difesa. Per cinquant'anni.

T.D.M.

Tutta la cooperazione in rete

Che si dice sulla rete della cooperazione allo sviluppo? Progetti, operatori e dibattito teorico sono i protagonisti dell'indagine appena conclusa da una ong di Perugia, il Cidis e da «La città invisibile». Il «Sud virtuale», questo è il titolo della ricerca, verrà presentata giovedì 12 giugno a Caserta, in occasione di un convegno sulla cooperazione decentrata. Sarà disponibile anche sulla pagina web de «La città invisibile»: <http://www.citinv.it>

Proposta Lotus e Telecom per l'azienda

Si chiama Village ed è l'offerta della Telecom Italia per le aziende che intendono realizzare reti Internet ed Intranet per la produttività aziendale. In seguito ad un accordo con la società statunitense Lotus, leader nel settore delle applicazioni per il lavoro di gruppo grazie al suo software Notes utilizzato da oltre 11 milioni di clienti, l'offerta Village è oggi disponibile anche su server Domino.

Con Village, nelle sue diverse configurazioni adattabili ad imprese di tutte le dimensioni, è possibile creare delle reti virtuali che utilizzano il protocollo IP, lo stesso della rete Internet, rendendo così semplici e trasparenti tutte le operazioni da parte degli utenti.

L'accordo consentirà agli oltre 100 mila utilizzatori italiani di software Lotus di implementare facilmente eventuali nuove reti Village, sia di proporre soluzioni chiavi in mano basate su applicazioni sicure e molto diffuse nell'ambiente corporate.

CD-ROM

Europa? La vedrete se Atlante vi assiste

Molti ricorderanno le ore trascorse sui banchi di scuola, per cercare di scoprire e imparare le varie forme del mondo classico e dei suoi avvincenti miti. Dei, mostri ed eroi (*Pc, Emme-Acta Interactive, 99.000*) offre un modo per ritornare ragazzi e compiere un tuffo nel passato. Si tratta di un Cd interessante e piacevole, che propone all'utente molto materiale; allo stesso tempo, è un prodotto un po' «leggero» ed è evidentemente destinato a chi vuole avvicinarsi alla materia e non certo a studenti universitari o a chi ha bisogno di ponderosi approfondimenti. Le animazioni, costruite usando immagini di reperti archeologici, e le gradevoli musiche rendono piacevole l'immersione nel mondo mitologico. Il settore che appare più interessante è quello dei «viaggi»: scopriamo così le traversie di Ulisse e quelle di Enea, le peripezie di Giasone (gli Argonauti alla ricerca del vello d'oro), e le dodici fatiche affrontate da Eracle. È possibile scoprire genealogia, carattere, personalità, comportamenti e metamorfosi delle 13 maggiori divinità del Pantheon greco e ascoltare 35 storie mitologiche ad esse collegate. Una guida audio e una mappa dei luoghi permettono di rivedere le diverse tappe del pellegrinaggio nel mondo classico. Un modo per trascorrere un paio d'ore senza annoiarsi. (b.u.)

Europa, guida interattiva (*Pc, De Agostini Multimedia, 129.900*) è un atlante geografico multimediale. Si tratta di un'opera realizzata all'insegna dell'enciclopedismo, e contiene anzitutto un excursus della civiltà europea (articolato per idee, eventi e luoghi) condito con fotografie molto evocative, immagini video e animazioni. L'atlante è ancora più «atlante» nella parte dedicata alle singole nazioni: ogni paese viene rappresentato da una scheda che comincia con i classici confini e finisce con le informazioni storiche. Anche qui belle foto, animazioni e tutto il resto. A portata di mouse ci sono schede approfondite per ogni nazione, una cartografia digitale in scala 3.000.000 che permette di cercare in modo automatico le località direttamente sulla mappa, centinaia di fotografie accessibili anche per temi, un inedito atlante della civiltà europea che descrive tutto l'evoluzione del continente attraverso i secoli e, infine, c'è anche una sezione dedicata alle immagini via satellite. Che dire: è un bell'atlante, ma almeno nella concezione non differisce per nulla da quelli più antichi e cartacei, fatta eccezione per 18 brani video su 18 città europee. Da segnalare, piuttosto, la cartografia dettagliata del Vecchio Continente e un motore di ricerca effettivamente molto utile. (f.o.)

Negli States troppe e-mail arrivano tardi

Per gli statunitensi la posta elettronica o e-mail è ormai una specie di ossessione, oltre che uno strumento di lavoro e solo secondariamente uno status symbol. Ha creato pertanto un qualche scalo per la notizia che il 12 per cento di tutti i messaggi di posta elettronica inviati impiegano più di cinque minuti per giungere a destinazione e che un 10 per cento dei messaggi spediti da alcuni fornitori Internet arrivano anche un'ora più tardi.

La ricerca, realizzata dalla società Inverse Technology Network su un campione di 200 mila messaggi, ha creato una certa ansietà negli ambienti dei provider perché temono che questi controlli possano mettere in luce loro debolezze strutturali e dirottare i clienti verso altri fornitori di accesso.

La posta elettronica è usata massicciamente negli Usa, tanto che un paio di mesi fa il server della Microsoft ha dovuto essere chiuso per due giorni a causa del sovraccarico di lavoro.