



Annuncio a sorpresa delle multinazionali quando sembrava raggiunto un accordo per il nuovo formato

## È scontro aperto per il Cd del futuro Philips e Sony con il Dsd contro tutti

Il supporto creato dalla società giapponese e da quella olandese potrà avere due canali stereo e sei per l'effetto surround. Ma la polemica infuria e il concorrente Pioneer rilancia la sua proposta per un disco capace di contenere ancora più dati.

### Nasce NetPC il computer economico per l'azienda

CHICAGO. La convergenza di forze è, in effetti, impressionante. Ma assai meno «epocale» è fin qui stato - volendo dar credito alle assai fredde reazioni degli addetti ai lavori - il risultato di tanta alleanza. Due giorni fa, al PC Expo di New York, una serie di colossi del settore - Microsoft ed Intel più IBM, Compaq, Dell, Packard Bell ed altri otto grandi marchi di computer - hanno presentato al mondo il NetPC, ultima versione di quella sorta di araba fenice che, da un paio d'anni, è il cosiddetto «computer da 500 dollari».

Il NetPC non è, a conti fatti, che una versione «ridotta» del vecchio personal computer. E come il tradizionale PC usa microchips della Intel ed un sistema operativo fondato sul Windows di Microsoft. Consegnato tuttavia in forma «sigillata» alla clientela, il nuovo prodotto punta a risolvere quello che, in questi tempi di rapidissimi progressi tecnologici, è diventato il più ricorrente incubo delle imprese: il cosiddetto TCO o «total cost of ownership». Ovvero: i costi - valutati dal «Financial Times» in 12 mila dollari all'anno per computer - di mantenimento ed aggiornamento. Un problema, questo, che il NetPC aggira in più classico dei modi. Ovvero: «sfrondando» il vecchio prodotto da possibili «fonti di distrazione» per i dipendenti - CD-Rom e floppy disk - e regalando alla direzione aziendale un maggiore controllo sul sistema operativo. «Con questa versione - ha sostenuto Mike Aymar della Intel - si possono diminuire di un 3-5 per cento i costi di gestione».

Cifre non particolarmente esaltanti, come si vede. E per di più da molti contestate. «Quello che abbiamo visto - ha maliziosamente commentato il giorno successivo «PCDirect», un bollettino telematico quotidiano - non è in fondo che un PC con un Net in più e con molte cose in meno. Se il problema delle aziende fosse soltanto quello di impedire agli impiegati di giocare «Solitaire» durante le ore di lavoro, ben altre e ben più a buon mercato sarebbero le soluzioni già disponibili».

La battaglia per il «computer da 500 dollari» - fin qui seguita con grande scetticismo dalla potenziale clientela - non è comunque che ai suoi inizi. E vede il NetPC schierato contro quel Network Computer, più noto come NC, che, prima della fine del mese, verrà messo in commercio dalla Oracle e dalla Sun Microsystems, che ha inventato il linguaggio Java. Fondato su Java - grazie al quale può usare software presenti in Internet o nel network d'azienda - il NC non ha disco rigido e, ovviamente, non usa il sistema operativo della Microsoft. [M.C.]

Qualche settimana fa erano circolate, sia pure piuttosto riseratamente, le prime notizie sul futuro disco digitale, uno standard basato sul formato DVD e destinato a sostituire gli attuali CD audio.

Il 9 giugno scorso, la giapponese Sony e l'olandese Philips hanno però comunicato di essere impegnate nella realizzazione di uno standard digitale diverso che hanno battezzato DSD, da *Direct Stream Digital* e che entra direttamente in competizione con quello messo a punto dal cosiddetto ISC, l'*International Steering Committee*, il comitato internazionale che raccoglie esperti dell'industria e del mondo discografico incaricati di definire una serie di specifiche comuni per la futura piattaforma musicale digitale. L'annuncio ha suscitato immediate reazioni da parte dei membri dell'ISC. Sono loro che avevano delineato le caratteristiche di un disco digitale basato sulla tecnologia DVD (*Digital Versatile Disc*). Un disco capace di contenere grosso modo la stessa quantità di materiale registrata sui CD attuali (cioè poco più di sessanta minuti di musica), ma di una qualità nettamente migliore grazie alla più alta «frequenza di campionamento» e alla maggiore «risoluzione», due parole che significano in pratica che la musica viene descritta digitalmente da una quantità molto maggiore di informazioni, da sei a otto volte quelle dei normali CD audio. Tra l'altro, la proposta sostanzialmente individuata dall'ISC corrisponderebbe di massima a quella formulata dalla giapponese Pioneer. Ma lo *Steering Committee* si era dato anche una consegna: non rivelare nulla pubblicamente fino alla definizione delle specifiche, prevista per il prossimo dicembre. I mesi a venire sarebbero dovuti servire a limare i punti ancora incerti, ma anche esaminare proposte alternative, come quella di Sony e Philips.

L'annuncio dei due giganti sembra voler invece mettere un'ipoteca sul futuro dell'audio digitale. Furono queste stesse *corporations* che, all'inizio degli anni '80, fissarono lo standard degli attuali CD, il cosiddetto Red Book, e adesso sembrano decise a non perdere la supremazia in questo settore. La posta, com'è evidente, vale molti miliardi di dollari. La proposta vincente incasserà infatti delle royalties per ogni disco digitale che sarà prodotto nel mondo negli anni a venire.

A grandi linee, il DSD potrebbe contenere su di un medesimo disco una registrazione su due canali, definiti «di altissima qualità» da Sony e Philips, necessari alla riproduzione stereo, e ulteriori sei canali per ricreare il suono *surround* anche in un ambiente domestico. Il DSD sarebbe anche, come si dice, «compatibile all'indietro», cioè potrebbe essere riprodotto dagli attuali lettori per CD. Il DSD, a detta

dei proponenti, sarebbe capace di riprodurre la musica con una gamma dinamica di 120 decibel (è limitata a 98 nei dischi digitali attuali) e con una frequenza di campionamento di 100 kilohertz, due volte e mezza quella attualmente possibile. Ne risulterebbe una riproduzione musicale molto più naturale e realistica.

Secondo un portavoce della Sony, le due società hanno già realizzato un prototipo del disco, stanno ultimando le apparecchiature per la riproduzione commerciale e la registrazione e un nastro di prova sarebbe già stato preparato.

Ma oltre a creare tensioni con l'ISC e in generale con l'industria del disco, la proposta del DSD aprirebbe un altro fronte di incertezza e confusione perché il progetto Philips/Sony è incompatibile con il DVD, che si diceva destinato a diventare un supporto universale per la musica, il video e i computer. I dischi DSD dovrebbero infatti avere una densità molto superiore a quella del DVD, e sarebbero capaci di contenere 12 gigabyte di informazioni per lato, oltre il 50 per cento in più dei DVD. Ma anche Pioneer, capofila del fronte industriale concorrente, afferma di essere pronto a mettere in commercio un supporto digitale, delle stesse dimensioni del CD attuale, contenente però 15 gigabyte per faccia, venticinque volte la quantità di informazioni presenti sui compact disc oggi in commercio.

E ancora, la proposta Sony e Philips ha creato irritazione nell'industria informatica. Non è un mistero che da tempo i produttori di computer guardino con grande interesse all'annunciata «convergenza» tra computer, audio, televisione. Secondo dichiarazioni riportate dal settimanale statunitense *Consumer Electronics*, si teme che il DSD scompagini i progetti, sia perché al DVD si affiancherebbe un nuovo formato, ma soprattutto perché il DSD richiede un dispendio eccessivo di capacità di elaborazione da parte dei computer.

Difficile dire cosa succederà adesso. Di sicuro non è detto che vincerà il formato con le migliori prestazioni audio. L'industria discografica è più interessata ai profitti che alla qualità e potrebbe privilegiare, ad esempio, chi offre migliori garanzie contro i pirati. È successo già una volta, all'inizio degli anni Ottanta, quando Philips e Sony imposero il compact disc, preoccupati più di fare un prodotto a basso prezzo che della sua qualità. Diciassette anni dopo, la storia potrebbe ripetersi.

Toni De Marchi



### Dietro ogni nuovo standard un compromesso tra qualità e prezzo

Nell'industria dei prodotti elettronici di consumo si accendono periodicamente delle vere e proprie guerre degli standard, quelle specifiche tecniche che definiscono un formato, un



supporto, un sistema di riproduzione. Lo scontro più famoso fu quello per i videoregistratori, tra il formato VHS proposto dalla JVC, il Betamax sostenuto dalla Sony e il Video2000 della Grundig. Alla fine vinse il VHS, ma ci vollero anni. Il sistema televisivo mondiale è ancora oggi diviso tra PAL, SECAM e NTSC e lo resterà per il prevedibile futuro perché i produttori di cinema vogliono mantenere distinti i mercati.

Per quanto riguarda l'audio lo scontro verte essenzialmente su tre punti. Il primo riguarda la qualità della riproduzione musicale. I puristi vogliono che la musica sia riprodotta «così com'è», senza manipolazioni. Ma i costruttori di prodotti di largo consumo preferiscono poter «comprimere» le informazioni per farne stare di più dentro un disco. Gli editori discografici invece sono ossessionati dalle copie illegali. Sono disposti ad accettare qualsiasi compromesso pur di impedire la duplicazione dei dischi. Per cui sosterranno lo standard che dà loro maggiori garanzie da questo punto di vista, magari attraverso un sistema di chiavi elettroniche. C'è poi il problema dei costi. Le grandi multinazionali dell'elettronica ovviamente vogliono prodotti a basso costo, mentre i piccoli produttori specializzati chiedono supporti che garantiscano la qualità, indipendentemente dal costo. Come si può capire, chi alla fine prevale quasi mai è la qualità. [T.D.M.]

CD ROM

### E ora Andy arriva sul Pc

Tra gli ultimi cartoon della Walt Disney, «Toy Story» è sicuramente uno dei più riusciti (a nostro avviso il migliore). Per realizzarlo, gli artisti della Disney si sono serviti unicamente dei computer: vagonate di bytes e di immagini in 3D. Ovvio che da uno sforzo tecnologico così mastodontico uscisse anche un gioco. Già sperimentato con successo sulle console della Sega, «Toy Story» (Pc o Mac, Disney Videogame Action, 99.000) approda ora anch'essi personal.

Si tratta di un normalissimo gioco a piattaforme, dove il nostro eroe Andy (vi ricordate del cowboy snodabile?) deve ripercorrere tutta la trama del film. Ovviamente saremo noi a dargli una mano, facendolo saltare, correre e schioccare la frusta. Di persé l'idea non è granché originale (nei giochi di piattaforma si è ormai visto quasi tutto).

Senonché, nella realizzazione i geniacci della Disney ci hanno messo un bel po' della loro sapienza. Risultato: tecnicamente il gioco è un capolavoro. A cominciare dal suono - di qualità a dir poco eccellente - proseguendo per le animazioni. Il personaggio principale è grande un quarto dello schermo, eppure si muove con una fluidità strepitosa. Le animazioni sono tutte perfette.

Quanto alla quindicina di fasi attraverso i quali si snoda il gioco, sono molto divertenti e spiritose. D'accordo, è un gioco solo per i più piccoli. Ma è realizzato come Dio comanda. E visto che siamo in tema di giochi parliamo di barba e baffi, occhi e nasi. Anche gli identikit - noti ai cronisti di nera quanto ai lettori di libri gialli - insomma, possono diventare un gioco. L'idea di «Caricature e Identikit» (Pc, Kyber, 29.000) è proprio questa: offrire un programma di semplice utilizzo per costruire, modificare e archiviare volti veri e immaginari.

Un'idea carina e ben realizzata: il programma della Kyber è curato in tutti i dettagli. In sintesi però, offre due opzioni. La prima: utilizzare l'archivio di nasi, baffi, bocche occhi e via dicendo per creare volti dal nulla. La seconda: lavorare, smantellare e ricostruire volti veri (dopo aver adeguatamente «scannerizzato» una foto, ovviamente).

Dicevamo della cura con cui è stato realizzato «Caricature e identikit»: pur nella estrema semplicità d'uso, il programma offre la possibilità di lavorare ogni singolo pezzo di identikit in mille modi diversi: dal colore alle ombreggiature, al taglio di capelli, al vestito.

La stessa cosa può essere fatto con una foto: la si può fare a pezzi e lavorare i brani separatamente creando un archivio di immagini utilizzabili a piacere. Bene, si chiederà allora il più malizioso, ma qual'è l'utilità di tanta tecnologia? Questo, per la verità, ci sfugge: avendo uno scanner si può utilizzare il programma per archiviare e lavorare le immagini. Altrimenti ci si può fare un paio di risate.

Fulvio Orlando

Fiorisce negli Stati Uniti il business dell'editoria e delle conferenze dedicate al mondo digitale

## Vuoi fare il virtuale? Scrivi un bel libro

Aumentate di cinque volte le techno-conferenze. Secondo alcuni la colpa è dell'incertezza provocata dai rapidi cambiamenti.

CHICAGO. Una cosa almeno, quando la rivoluzione cominciò, sembrava certa: i primi a morire, tra le grida di giubilo di immense folle di «digerati», sarebbero stati proprio loro, gli organizzatori di conferenze. E con loro, uno dopo l'altro, se ne sarebbero andati tutti i miserabili ed antiquati strumenti d'un mestiere ridicolmente legato alle dimensioni spazio-temporali della preistoria. Niente più sale da affittare ed addobbare, niente più inviti da stampare, imbustare e spedire francobollati come, in altre ere geologiche, esigevano i regolamenti di quella che con trogloditica ingenuità i nostri antenati chiamavano «Posta». Niente più sedie da allineare e contare, stand da allestire, spazi da distribuire, microfoni da addomesticare, programmi da definire, tempi da rispettare, dibattiti da aprire, alberghi da prenotare, giornalisti da contattare ed imboccare con montagne di comunicati stampa. Niente più bottiglie di minerale da depositare sul podio, ad alleviare ugole pateticamente riarse dall'anacronistica ne-

cessità di «parlare». Di questo grottesco mondo, fatto di carta e di fisiche confluente in luoghi designati, non sarebbe rimasta pietra su pietra.

Questo era quel che si diceva. E questo, in verità, è quanto ancor oggi alcuni impareranno i buontemponi continuano a ripetere con catechistica convinzione. Ma ben altro è, in effetti, il linguaggio della realtà. Sul *New York Times* d'un paio di giorni fa - sezione «CyberTimes» per chi legge l'edizione elettronica - Lisa Napoli si è assunta l'ingrato compito di svelare, cifre alla mano, una verità ormai da molti ampliamente intuita: la «rivoluzione» delle conferenze ma - con sé medesima come soggetto - le ha evangelicamente moltiplicate, tanto nelle classiche vesti del convegno, quanto nella più aggiornata e rutilante forma del *trade show*. Ed il fenomeno, spiega la cybergiornalista, non sembra affatto esser l'effimero paradosso d'una fase di tran-

sazione. Al contrario, scrive Lisa Napoli, «più avanza l'era della tecnologia e più va profilandosi, per conferenze e conferenzieri, un'autentica e durevole età dell'oro...».

Perché? Che la «rivoluzione» abbia, fin dai suoi inizi, sofferto di un'acuta forma di narcisismo logorroico, da sempre, cosa evidente e risaputa. Più difficile è tuttavia capire per quali ragioni essa abbia finito per sfogare lungo sentieri tanto imprevedibilmente e materialmente «tradizionali» questo irresistibile impulso a parlare di se stessa. E chissà che non siano proprio le spiegazioni più apparentemente banali - generosamente offerte al *Times* da entusiaste schiere di organizzatori di convegni - quelle che meglio aiutano a sciogliere il mistero.

Bill Lohse, presidente della Softbank Forum - una società specializzata in «techno-conferenze» la cui attività si è quintuplicata negli ultimi tre anni - centra ad esempio

la sua analisi sul tema della «insicurezza». I ritmi di sviluppo delle tecnologie - dice - sono oggi così frenetici da ingenerare, anche tra gli esperti, forme d'ansia tanto accentuate da non potere, in alcun modo, esser curate «in forma virtuale». Ed ancora più esplicito è Carl Pugh di MecklerMedia. «Quando ancora vivevano nelle caverne - sostiene con la sicumera di chi sa come vanno le cose del mondo - gli uomini si ritrovavano per comparare tecniche di caccia e d'accensione del fuoco. Oggi il fenomeno è il medesimo. Con una ragione aggiuntiva. Più ci procuriamo i mezzi per lavorare da soli e più sentiamo il bisogno di riunirci. Sono le stesse tecnologie che ci permettono di isolarci quelle che, più che mai, ci spingono a stare assieme...».

Più la rivoluzione avanza, insomma, e più gattopardesca lascia - almeno in termini di conferenze - le cose come sono. E la cosa è, a ben vedere, assai meno

sorprendente di quanto sembri. Ineccepibili statistiche hanno, tempo fa, trovato una correlazione tra il vertiginoso aumento della vendita di computer e quella di penne stilografiche. E molti ricorderanno quel che accadde due anni fa, quando si trattò di trasmettere ai posteri gli splendidi risultati d'una assai rivoluzionaria manifestazione intitolata «24 ore nel cyberspazio» (un virtualissimo viaggio attorno al globo alla ricerca delle meraviglie del nuovo mondo). Gli organizzatori - tutti «digerati» di provata fede - decisero infine di pubblicare sull'argomento nientemeno che un libro. Uno di quei bei libri in carta patinata le cui pagine si sfogliano inumidendolo l'indice.

La cosa provocò, a suo tempo, un'accesa discussione. Tanto accesa che subito, sul tema, vennero convocate conferenze a dozzine...

Massimo Cavallini

### Privacy Un intero sito per sapere tutto

Privacy, tutti ne parlano ma pochi sanno veramente cos'è cambiato dall'8 maggio scorso quando è entrata in vigore la legge 675, intitolata «Tutela delle persone...». Per saperne di più potete visitare un sito ben costruito e molto ben documentato che si trova all'indirizzo <http://www.privacy.it>. Realizzato dalla società Polytex s.r.l., è gratuito e contiene, oltre al testo della legge, quelli delle circolari, dei comunicati, dei moduli, un elenco di convegni e seminari, oltre alle segnalazioni di libri e articoli sull'argomento.

Uno strumento di lavoro interessante per chiunque. Una FAQ, da frequently asked questions, insomma una raccolta di domande e risposte sugli argomenti più caldi della normativa. Utilissima la segnalazione degli ultimi provvedimenti del Garante, il prof. Stefano Rodotà, che dà un'idea di come sia difficile il primo cammino della normativa.