

Si apre il 4 dicembre a Torino la rassegna dedicata alle nuove frontiere della comunicazione

Al «SalonB.it» per immaginare il futuro mercato delle tecnologie

Non solo mercato ma anche eventi interattivi e numerose opere multimediali d'autore. Cos'è il «Multi-Mega-Book», un'opera già realizzata per l'Ars Electronica di Linz. Ci sarà il Mediasuk per dare spazio alle nuove forme di creatività.

TORINO. Al Lingotto di Torino dal 4 all'8 dicembre si svolge SalonB.it, il Salone del multimedia delle telecomunicazioni e dello spettacolo digitale. Un evento organizzato da Poliedra ed Euphon e destinato a costituire un nuovo punto fermo per lo scenario culturale tecnologico italiano. Difficile parlare di multimedia se ci si vuole dedicare agli ultimi prodotti usciti o se si vogliono seguire mode passeggerie.

Il SalonB.it vuole, invece, costituire un momento di valorizzazione delle nuove tecnologie per la comunicazione attraverso una panoramica selezionata di eventi culturali.

Non solo mercato

Per questo alla Mostra mercato, rivolta alle aziende e agli enti che sui diversi fronti stanno dando vita ai mercati del futuro, si coniugano sia il Forum di riflessione teorica e scientifica che una rassegna di eventi interattivi e di opere multimediali d'autore.

Tra tutte segnaliamo il Multi-Mega-Book, un'opera che Fabricsators ha realizzato con il sistema di realtà virtuale The Cave, per il Festival Ars Electronica di Linz.

SalonB.it come una piazza, un luogo aperto dove confrontarsi e approfondire temi ormai di interesse collettivo, osservare il rapido scorrere di

eventi e immergersi in un mondo che viaggia a nuove velocità.

Cinque giorni di incessante tam tam, dove è possibile ricostruire un percorso personale di visita attraverso le parole chiave dislocate per il salone attraverso siti espositivi: *Gioco, Memoria, Corpo, Nuovi Autori*. Tra gli altri «il sito del Corpo e del Suono», un luogo dove la relazione tra corpo e mutazione tecnologica viene mostrata anche attraverso i suoi lati più contraddittori, dove la fisicità viene interpretata alla luce di nuovi parametri che lo rendono luogo privilegiato della performance interattiva.

Il gioco

E ancora «il sito del Gioco» dove alla parola chiave viene data una connotazione intelligente, quella di *Eduainment (educare giocando)*. Così accanto ai videogames e alla presentazione di nuovi prodotti per il divertimento digitale, tra i quali l'anteprima del cd-rom *Tomb Raider 2* e *Mr. Regular*, una installazione interattiva di Massimo Contrasto ideata come un gioco da delirio spichico, vi sarà il Medialab: un laboratorio-osservatorio in cui si sperimenta l'aspetto educativo della multimedialità con una ipoteca per la navigazione assistita e la consultazione di esperienze realizzate nelle scuole.

Nel SalonB.it ci sarà una guida interattiva: un vero e proprio burattino digitale che darà istruzioni per l'uso ai visitatori, una funzione che insieme a quella dell'ipercatene, una regia telematica e video, che aggiornerà in tempo reale il sito internet (raggiungibile a questo indirizzo Url:

<http://www.salonb.it>) e monterà programmi televisivi per le emittenti giorno per giorno.

Una Taz

E per finire uno spazio franco, una TAZ (le *Zone Temporaneamente Autonome*) dove fermarsi ad assaporare una atmosfera «altra» del SalonB.it: *Mediasuk*, una zona affidata alla nuova creatività multimediale e alle forme irregolari della produzione giovanile di fine millennio.

Uno spazio che accoglierà tra le tende odorose di spezie, navigazioni guidate, ambientazioni elettroniche ed eventi mediatici realizzati da cibernauti provenienti da ogni parte d'Italia. Il *Mediasuk* costituirà un luogo straordinario, temporaneamente autonomo, adatto ai più curiosi e a chi si vuole avvicinare al mondo dell'overground digitale.

Sandra Peró

Tre bambini persi nel pc



Una grafica che cita esplicitamente Wired e un tema che più italiano non si può: la mamma. Ne viene fuori un libro decisamente atipico, «Cibermamma» (Mondadori, 28.000). L'operazione (testo di un autore francese, Alexandre Jardin, fotografie di Alain Derobe,

traduzione di Allegra Panini) non è esente da qualche furbizia. L'idea comunque (tre fratelli orfani che trovano tracce della propria mamma su un pc ma hanno la sventura di perdere il file) è originale e la veste grafica rende facile la lettura, come se fosse una pagina Web.



Cuore, coeur, heart, corazón, herz. Occhi, yeux, eyes, ojos, augen... Il corpo umano «tradotto» in un Cd Rom: il corpo umano (Pc o Mac, edito da Cd Medialine, centonovantatré mila lire). Si tratta di un Cd in quattro lingue, divertente come un vero gioco, con un risultato in più: giocando si impara. Il dizionario multilingue sul corpo umano avvicina i bambini alle lingue (inglese, francese, tedesco, spagnolo e naturalmente italiano) e permette anche di capire come funziona il nostro organismo. I due bambini protagonisti del Cd spingono sullo schermo una lavagna dove appaiono le lingue con cui si può giocare. Se ne può scegliere una e poi cambiarla quando non se ne ha più voglia. Una voce spiega a cosa servono gli organi mentre, catturando col mouse le figure che scorrono sullo schermo (un tricheco, un'ape, Pinocchio...) si possono imparare tante cose sulla salute e sul proprio corpo. La lavagna è necessaria per scrivere il nome dell'organo, per correggerlo se è sbagliato, per individuare la sua posizione nel corpo. C'è poi una sorta di «karaoke», molto utile

Il corpo umano

Cd Medialine
Pc & Mac
199.000



per confrontare la propria pronuncia con quello di uno speaker madrelingua. Giocare e imparare è semplicissimo, è stavolta lo si può dire: anche senza l'aiuto dei genitori.

[Roberto Giovannini]

In contemporanea con l'uscita del film, ecco arrivare sui computer Hercules in Cd Rom. I personaggi sono gli stessi, l'ambientazione, le musiche sono le stesse. Fin qui nulla di male, visto che il dischetto - indirizzato verso i «clienti» più piccoli - sarà acquistato soprattutto perché «evoca» le immagini del film. Dalla Walt Disney Multimedia, però, è lecito aspettarsi qualcosa di più. Nel senso che il Cd-Rom offre davvero poco dal punto di vista multimediale. Certo, c'è la possibilità di dettare i tempi della storia, di tornare indietro, di cliccare qui e là per vedere Zeus che lancia un fulmine o Pegaso piccolo che dà un bacio ad Ercole ancora in fasce. Ma, insomma - non c'è bisogno di spendere molte parole - la multimedialità è un'altra cosa. Nè, a colmare la lacuna possono bastare i vari giochi in cui si incontrano strada facendo (ai quali comunque si accede anche dal menù principale). Così si può giocare a dama addirittura con Ade, il re degli Inferi (tre livelli di difficoltà, ma tutti alla portata di tutti, più piccoli compresi), e così si può giocare al tiro al masso contro Idrà (e questo presenta qualche piccola difficoltà in più, non fosse altro che di comprensione del meccanismo). Per il resto è tutto già «scritto» nel dischetto, il vostro intervento - o quello di vostro figlio - si deve limitare a restare dentro i limiti della storia. Un po' poco.

Hercules

Walt Disney
Multimedia
Pc & Mac, 90.000



[Stefano Bocconetti]

Non solo entertainment, non solo divertimento. Esiste una categoria di dischetti multimediali - indirizzati a specifiche categorie - che mettono un po' da parte l'aspetto spettacolare, badando al fondo, al contenuto. È il caso di *Medical English* (Pc e Mac, Ariete Telemidia, 199.000): si tratta di un corso interattivo su due Cd-Rom rivolto specificamente a medici che già conoscono l'inglese e che desiderano perfezionare la conoscenza del linguaggio medico e della terminologia scientifica inglese. Il primo Cd fornisce la terminologia relativa all'anatomia e alla fisiologia, e contiene un atlante con i nomi, scritti e pronunciati, delle strutture corporee, oltre a esercizi scritti e orali e riferimenti alla grammatica di base. Il secondo tratta con analoghi criteri gli argomenti relativi all'ospedale, contiene 5 casi clinici e un ricchissimo glossario inerente alla patologia, la sintomatologia, le indagini diagnostiche e la terapia. Naturalmente, lo si è detto, abbiamo a che fare con un prodotto rivolto in particolare agli addetti ai lavori, siano essi medici siano essi studenti. Unica

Medical English

Ariete/
Telemidia
Pc & Mac, 199.000



critica che ci sentiamo di dover muovere ai curatori e ai distributori dell'opera: il prezzo ci pare un po' troppo elevato. L'aggiornamento professionale, fatto in casa, dovrebbe costare di meno. [R.G.]

Cinquemila «voci», cinquemila nozioni. Sono molte, sono poche? La discussione su come sviluppare l'apprendimento dei bambini, se attraverso l'illustrazione di enormi quantità di dati e di «fatti» o facendo leva sul loro senso critico non sembra appassionare più molto, nè gli insegnanti, nè i genitori. Ma questa discussione, da qualche tempo, deve fare i conti con un nuovo elemento: l'arrivo di un nuovo strumento didattico, il Cd-Rom. Si sta parlando dei dischetti di entertainment, quei dischetti che puntano ad insegnare facendo divertire chi li guarda. Niente di nuovo, per carità. Anche su questo s'è discusso e lavorato molto. Da pochissimo, però, il settore comincia ad avere una sua visibilità anche in Italia. L'ultima arrivata è l'Enciclopedia Multimediale della De Agostini in versione Junior. Per i più piccoli, cioè. L'idea alla base del progetto è semplicissima: indurre il bambino a cercare (una voce, un'immagine, una nozione) facendo leva sulle sue curiosità. E a quel punto, la «nozione» viene visualizzata nel modo più simpatico possibile: attraverso un tubetto di plastica che porta alla fontana della conoscenza la «voce» richiesta. Tutto molto carino da vedere e da gestire.

Enciclopedia

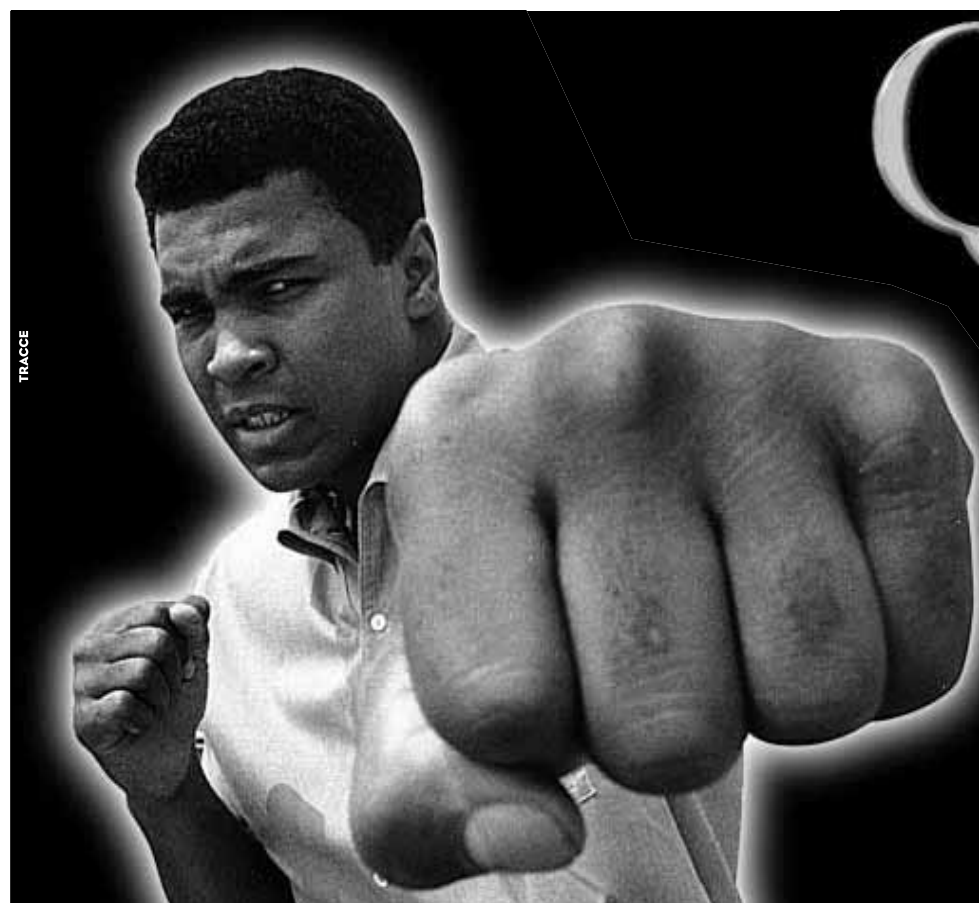
Omnia
Junior
De Agostini
Multimedia
Pc & Mac, 90.000



Un appunto: la singole voci sono davvero molto stringate. Vanno bene per i più piccoli, ma per i bambini alle prese con una ricerca commissionata dal(la) maestro (a) è un po' poco. [S.B.]

Umbria, un modem in ogni container

È nata una nuova rete di servizi per aiutare le popolazioni colpite dal terremoto in Umbria e nelle Marche. Non si tratta di una classica associazione di volontariato, ma di una rete informatica per dare un nuovo contributo reale a tutte le persone costrette a vivere nelle baracche, nelle roulotte allestite dalla protezione civile. Per questo «La città invisibile» ha promosso il progetto «Un computer in ogni tendopoli». Lo scopo è quello di installare postazioni pubbliche di accesso a Internet. Si vuole costruire un punto di aggregazione locale che rinaldi la rete delle comunicazioni interrotta dal terremoto e, nello stesso tempo, sia aperto al mondo esterno ed eviti la sensazione di isolamento e abbandono delle popolazioni. La rete servirà a mantenere vivo l'interesse internazionale a sostegno di questa gente e dei beni culturali danneggiati. Sono state elaborate delle pagine Web che ospiteranno liste di discussione, bollettini periodici in italiano e in inglese. Nascerà così un punto di monitoraggio sullo stato della ricostruzione. Si verrà a creare una vera e propria rete di «volontariato telematico» per raccogliere e coordinare tutte le risorse. Al termine della fase di emergenza, inoltre, tutti coloro che parteciperanno a questo progetto si troveranno in possesso di competenze spendibili sul mercato del lavoro, in collegamento con una rete di relazioni nazionali e internazionali. «La città invisibile» sta lavorando a questo progetto in collaborazione con il centro Ateneo servizi informatici dell'Università di Perugia, l'Associazione dei comuni dell'Umbria, il Crued, con il patrocinio del Ministero delle comunicazioni. I fondi necessari alla dotazione di hardware verranno reperiti con una iniziativa di sottoscrizione pubblica nelle reti. Le pagine Web si possono già consultare all'indirizzo telematico www.citinv.it/tendopoli/. Per aiutare questa iniziativa è stato aperto anche un conto corrente presso la banca Popolare di Spoleto, sportello di Perugia, intestato a «Un computer in ogni tendopoli». Il numero è 270000/9 (Abi 5704 cab 03000). [Simone Forte]



QUANDO ERAVAMO Re

“La gente in America trova difficile prendere un pugile sul serio. Non sa che io mi servo della boxe soltanto per raggiungere determinati scopi. Non faccio il pugile per la gloria del combattimento, ma per cambiare un mucchio di cose.”

Muhammad Ali, Kinshasa 1974

Per la prima volta
in edicola
un film
introvabile
e imperdibile.

VINCITORE
DI 1 OSCAR



novità
l'U