

Siti ♦ Status symbol

Summum, l'arte della mummificazione

MARCO MERLINI

FARSI MUMMIFICARE sta diventando, negli Usa, uno status symbol tra star del cinema e manager sedotti dalla New Age, specie se vengono assecondati i precetti del Libro egiziano dei morti. Gli interessati troveranno pane per i loro denti nel sito della setta esoterico-spaziale Summum (<http://www.summum.org/>). Quest'organizzazione misteriosofica è infatti l'unica al mondo a offrire sul Web un servizio di mummificazione di esseri umani effettuato secondo l'antico cerimoniale e comprensivo di sarcofagi in bronzo. L'inusuale prestazione desta

per lo meno una grande curiosità tra i cybernauti, visto che la homepage vanta oltre 200 mila contatti l'anno. Per solleticare il possibile utente, sono esibite le foto di quanti hanno già felicemente compiuto il gran passo. Ovviamente, di faraonico c'è anche il prezzo del trattamento: ben 41.700 dollari. Per evitare infarti prematuri, l'amministrazione dei mummificatori si affretta a contabilizzare, dai 3.000 dollari per i funerali (effettuabili, a scelta, prima o dopo la manipolazione); ai 26.000 che se ne vanno per il sarcofago in bronzo, decorato artisticamente con motivi egiziani e corredato eventualmente con gioielli d'oro; 3.000 è il meno che si può spendere per lo spazio nel ci-

mitero. Quest'ultima è forse l'unica spesa risparmiabile, dal momento che «il sarcofago è così bello che potrete esporlo in una stanza di casa adibita a mausoleo». Ma l'aspirante imbalsamato sa che la tariffa, essendo relativa a un servizio erogato da un'associazione non profit, è deducibile dalle tasse. Con cinica genialità, Summum propone al candidato mummia di fare le prove generali della propria immortalità adoperando come cavia il gatto o il cane di casa. «Insieme verso l'eternità», invita uno slogan dell'organizzazione. Costo per un piccolo animale: 4.500 dollari, se s'intende dotarlo anche di sarcofago artistico, non bastano però 14.000 dollari. Ma non di sola mor-

te vive la spiritualità eccentrica di Summum. In attesa della mummificazione, potremmo sperimentare la «meditazione dell'estasi sessuale» il cui segreto proverrebbe addirittura dagli antichi culti egizi. Partendo dal presupposto che la copula è un atto divino, Summum promette tecniche che «offrono ore, non minuti, di estasi sessuale». Per scendere sul terreno pratico, sono in vendita libri acconci, esposti nella libreria on line. Summum è un esempio di imprenditorialità para-religiosa con una spiccata propensione per il mercato: organizzazioni d'intrattenimento spiritual-commerciale e da aggressive strategie di marketing.

GODZILLA
MON AMOUR

■ Siete tra quanti avevano atteso Godzilla al cinema da anni? Se il film non ha placato la vostra curiosità, la vostra fame di lucertolare in rete il vostro mostro preferito. Il WWW offre qualche centinaio di siti dedicati a Godzilla, e molti di questi permettono navigazioni collegate piuttosto interessanti. È ottimo, per esempio, il sito ufficiale della Sony (<http://www.godzilla.com/>), all'insegna dello slogan che accompagna il risveglio dell'invase, «size does matter». Se invece volete particolari sul film appena uscito di Ronald Emmerich, nonché una cronistoria della filmografia precedente, affacciatevi dalla parti di <http://www.film-ink.com/special/1998/may/Godzilla.sp.html>, dove potrete trovare notizie sugli effetti speciali, gli inter-

prei, le molte curiosità dell'ultimo kolossal. Il sito più immodesto è invece <http://www.members.xoom.com/godzilla>, che si definisce il «Web's number 1 source for Godzilla info», garantisce il 100% delle informazioni possibili e immaginabili e fornisce ai fedelissimi anche un'area di chat per gli amanti dell'argomento. A proposito di appassionati, c'è anche un sito (<http://www.ny-cskyscrapers.com/godzilla/>) realizzato da un fan di diciannove anni che, oltre a darvi il benvenuto nel mondo del lucertolone, mette a confronto gli scenari del film (strade, palazzi, parchi) in fotogrammi con e senza Godzilla. Infine, eccoci dalle parti di <http://www.darkhorizons.com/1998/Godzilla.htm>, una homepage molto ben curata, ricca di foto originali, con soundtrack del film, cast completo e videoclip. Offre, tra l'altro, anche diversi link verso altri siti.

Internet

homepage

Mediamente

di Toni De Marchi

21LIB05A.F02
Not Found
21LIB05A.F02

Il nuovo pc della Apple

Benvenuto «iMac»
rivoluzionario con colore

AIN ITALIA è distribuito solo dal 12 settembre, ma a giudicare dalle vere e proprie folle che alla metà di agosto hanno svuotato in poche ore gli scaffali dei rivenditori statunitensi, il nuovo e per tanti versi sorprendente iMac della Apple è già un successo di vendita senza precedenti. Una iniezione di fiducia per la «nuova» Apple di Steve Jobs, ma anche in qualche modo un capitolo nuovo nella evoluzione del personal computer.

«Se siete stanchi del beige», come recita uno degli slogan che hanno accompagnato il lancio della nuova macchina, l'iMac è quello che fa per voi. Uno chassis semitrasparente verde ultramarino e bianco. Moni-

tor, processore, hard disk, Cd Rom, altoparlanti, tutti contenuti in un monoblocco non più grande di un monitor da 15 pollici. Con qualche dettaglio che può sembrare frivolo, come un grande maniglione incorporato per facilitarne gli spostamenti, o frutto di un perfezionismo pignolo come lo sportellino che nasconde i connettori e serve a raccogliere ordinatamente i cavi.

Ma nell'iMac («intelligent» Mac?, «internet» Mac?) poco o nulla sembra essere nato per caso. Concepito forse per stupire o piacere (visivamente è un vero oggetto desiderato), segna un punto di svolta nel modo in cui sono costruiti e usati i computer. E il primofatti il primo personal nate con la

rete e per la rete. Non ha il lettore di floppy disk, per cominciare. Bisogna ammetterlo: eliminare il floppy è un atto di sfida. Nella cultura della carta il dischetto nero rappresenta l'elemento di continuità, la rassicurante conferma che la rete è ancora una metafora, che solo lo scambio fisico, alla fine, permette il passaggio «vero» delle informazioni.

Nell'iMac il disco è sostituito dal modem per comunicare con il mondo e da una connessione ad alta velocità (ethernet) per collegarsi alla rete locale. Non è ancora il «network computer» immaginato da Sun e Oracle, ma è il già figlio legittimo della rivoluzione della rete.

Bello e possibile (l'iMac è il computer economicamente più abbordabile realizzato sinora dalla Apple, meno di tre milioni di listino in Italia), il nuovo nato della casa della Mela è anche un vero piacere da usare. Il mouse, pure esso traslucido, rotondo, agile, è maneggevole e preciso. Il sistema operativo è intuitivo ed elegante come tradizionalmente, da sempre, il Mac OS.

Ma il nuovo Macintosh è anche velocissimo. Il processore è la versione G3 del PowerPc di Motorola e IBM, con una velocità

di 233 Mhz. Non so se l'iMac sia davvero più veloce, come si dice, di quei personal che montano i Pentium della Intel di classe analoga, ma certamente si ha l'impressione di lavorare con un computer di classe ben superiore.

L'iMac ha tutti i numeri trasformarsi in fretta in un prodotto feticcio, un po' come il primissimo Macintosh del 1984. Con Steve Jobs, riportato alla guida di una Apple apparentemente agonizzante dopo anni di direzione distratta e senza idee, alla società di Cupertino nella Silicon Valley è ritornata anche la creatività. Questo è il primo, vero prodotto della nuova gestione, quella contraddistinta dallo slogan «Think different», pensa diverso, che ha scandito una massiccia campagna pubblicitaria e che in Italia ha trovato nella voce di Dario Fo un narratore inedito e geniale come i personaggi, da Picasso a Einstein a Bob Dylan, presi a prestito come testimonial.

Un pensare differente che ha avuto un riflesso strepitoso sulle quotazioni di Borsa, passate in poco più di un anno da 12 a 40 dollari, con quasi dieci dollari guadagnati dal momento del lancio commerciale dell'iMac negli Usa, un mese fa.

UNA BIBLIOTECA
UNIVERSALE
IN RETE

■ Dalla A di Alighieri alla Z di Zola. Da «Alice nel paese delle meraviglie» al «Rubbayyat» di Omar Kayyam. È appena nata - realizzata dalla giovane casa editrice calabrese Amazing and Astounding Projects impegnata in progetti editoriali multimediali ad alta tecnologia - una grande biblioteca virtuale su dieci supporti digitali dalle dimensioni di pochi centimetri e di facile consultazione (oltre a consultare i testi, si possono attuare ricerche monografiche, bibliografiche e stampare testi). Contenuto: trentamila capolavori del pensiero di tutti i tempi, che spaziano tra storia, filosofia, poesia, letteratura, matematica, saggistica, geografia, religione, scienze e politica. Il materiale è disponibile, oltre che in italiano, anche in inglese, francese, tedesco, spagnolo, latino e greco. Il primo cd-rom (che è passato al vaglio di ventimila scuole, università e biblioteche italiane) è già in vendita in edicola a 29.900 lire e contiene 1000 opere. Al progetto ha lavorato un pool della casa edi-

trice «per favorire il processo di diffusione di massa e di conservazione del sapere».

UTENTI DI LINUX
A CONVEGNO
IN OTTOBRE

■ Dal 7 al 9 ottobre, presso la Facoltà di ingegneria di Roma, si terrà un convegno dedicato al sistema operativo Linux. Linux Meeting-Pluto meeting il titolo della tre giorni ospitata dalla facoltà di ingegneria della Sapienza. Ulteriori informazioni a www.pluto.linux.it/meeting

YAHOO!
LA MUSICA
E I LIBRI

■ Yahoo! ha stretto accordi con Cdnw e Amazon. Il primo è uno dei maggiori distributori in rete di cd musicali, la seconda è la famosa libreria virtuale americana. Grazie all'accordo, tramite Yahoo! (www.yahoo.com è l'indirizzo della «casa madre»), in Italia si può «chiamare» www.yahoo.it si potrà accedere ai cataloghi musicale e librario dei due «negozi».

Documenti

21LIB05AF01
Not Found
21LIB05AF01La storia
della mafiaMEC
Pc: Pentium
133Mhz
lire 140.000La storia
della mafia

■ Non è detto che un Cd Rom debba essere per forza di cose allegro, o riservato ai minori di sei anni. È possibile utilizzare le tecniche multimediali per scopi seri, sfruttando decorosamente le possibilità offerte da questo media. L'operazione è riuscita a «La storia della mafia», un approfondito reportage su Cd che illustra le radici e l'evoluzione del fenomeno mafioso, raccontando con dovizia di informazioni l'organizzazione, le ramificazioni mondiali, gli interessi di Cosa Nostra. E che non dimentica gli uomini e le donne che hanno perso la vita nella battaglia.

Giochi

21LIB05AF03
Not Found
21LIB05AF03Streets
of Sim City
Ea Sport-Maxis
Windows 3.1 e
'95
lire 99.900Sfida
infernale

■ Ma finirà mai la saga avviata ormai molti anni fa dai game designer della Maxis? Sembra proprio di no. L'ormai interminabile lista di simulatori (di treni, di città, di condomini, persino di formiche...) si arricchisce di un nuovo prodotto: stavolta, si tratta di sfidare altri giocatori - o il computer - a bordo di autoveicoli correndo per le strade delle città simulate. Come ovvio, si possono utilizzare i modelli predisposti, oppure progettarsene di nuovi. E una volta pronta la vettura, pronti con le armi: lanciafiamme, bombe, missili, mitragliere, mine esplosive... e altro ancora.

Fumetti

21LIB05AF04
Not Found
21LIB05AF04Moebius
creatore
di universi
Profile
Multimedia
Windows e
Macintosh
lire 30.000Gli universi
di Moebius

■ Ha collaborato a film come «Alien» e «Il quinto elemento». Jean Giraud, in arte Moebius, disegnatore, illustratore e sceneggiatore di fumetti francese famoso in tutto il mondo. Un artista che lavora con il fantastico, con la fantascienza, con l'onirico. Questo Cd Rom è un invito a viaggiare nel suo mondo attraverso percorsi dati (Narrazioni, Visioni, Cristalli, Mutazioni) e itinerari casuali, creati da ciascun utente. Un'opera di grande interesse, dove la creatività dell'artista trova adeguati mezzi e invenzioni da parte del gruppo che ha realizzato il prodotto.

Storia

1968
Una rivoluzione
mondiale
Consorzio
media 68
WindowsCe n'est
qu'en debut

■ Trent'anni esatti dal 1968. Un anno che è diventato un simbolo, una pietra miliare nella storia occidentale del dopoguerra. Il Cd Rom racconta quei mesi folgoranti con un cinegiornale di circa venti minuti e dodici capitoli diversi per aree geografiche: Vietnam, Spagna, Europa dell'Est, America Latina, Cina, Giappone accanto a luoghi più sconosciuti come Francia, Italia, Usa Inghilterra. Nell'opera anche 40 minuti di filmati documentari e audio, 400 schede informative, 52 schede tematiche e una cronologia quotidiana: 365 giorni raccontati attraverso mille notizie e immagini. Per capire come il mondo voleva cambiare se stesso.

Giochi ♦ Per i più piccoli

101 piccoli dalmata alla carica
Ma vederli al cinema è meglio

SE I BAMBINI sapessero di cinema, se i bambini conoscessero la battaglia di qualche anno fa per impedire che i lungometraggi in tv fossero spezzati da centinaia di spot pubblicitaria, se i bambini sapessero di slogan, beh, si potrebbe dire: «non si ripropone un'emozione». Ma visto che i più piccoli queste cose non le sanno, proviamo a spiegarci meglio. Il film in questione è «La carica dei 101» che la Walt Disney, poco tempo fa, ha provato a riproporre in versione «realistica», con tanto di attori-persone e animali. L'unico risultato dell'uscita di quel remake è stato il rilancio dell'originale «101», quello in cartoni animati. E sulla scia di quel «recupero» è arrivato, anche qui da noi, il Cd Rom omonimo (Disney Multimedia, per Pc e Macintosh, lire 99.000). Personaggi, interpreti, «voci», tutto esattamente come nel cartoon. Ma appunto, lo si diceva prima, non si può «riproporre un'emozione». Perché è vero che sullo schermo del proprio pc nelle pause della storia - che va avanti da sola - sono i nostri bambini a far muovere, a fermare, a far parlare Crudelia

Demon, siamo noi con un klik ad andare a vedere cosa ci sia dentro un cassetto o dietro una fontana dei giardinetti. Tutto abbastanza divertente, ben congegnato, in qualche pagina addirittura interessante. Ma la multimedialità per i bambini è un'altra cosa. Anche dentro il «vincolo» di una storia si può dare (e fare) di più. Senza andare molto lontano c'è l'esempio del Cd Rom ispirato ad Hercules (sempre Walt Disney), dove davvero si può «inventare» il proprio percorso, il proprio gioco. Dove in qualche modo si impongono i propri ritmi di narrazione. Ma ne riparleremo. Oggi abbiamo la «Carica dei 101»: un dischetto che ti fa passare una mezz'ora in allegria. Che ti regala pure qualche sorpresa: rara ma c'è. Soprattutto nelle prime schermate cliccando su un oggetto, due, tre volte di seguito si ottengono effetti diversi. Può saltar fuori una palla, un boomerang, un osso. Ma quel che c'è da scoprire lo si scopre tutto abbastanza rapidamente e allora non resta che infilare la cassetta video e rivivere, questa volta sul serio, un'emozione.

Stefano Bocconetti

news