Internet

Siti ◆ New Age

La meditazione nei cyber-labirinti

MARCO MERLINI

Il fedele, scalzo, cammina lentamente in circolo al ritmo di canti gregoriani. Segue, con frequenti soste, un percorso segnato per terra con polveri colorate: un labirinto. Mentre si muove, fa rintoccare una campanella di ottone; quando si ferma, si chiude in raccoglimento. Una volta raggiunto il centro del dedalo, siede a occhi chiusi e mani giunte. È a sua disposizione un pacco di fazzoletti formato famiglia, se l'anima intende liberarsi in lacrime. Siamo in Tibet o in Birmania? No, in California o in Provenza. La meditazione del labirinto è l'ultima moda mistica, il matrimonio più recente tra New Age c cristianesimo.

Il successo del labirinto quale strumento di crescita e guarigione spirituale è recente ma inarrestabile. In un paio d'anni sono comparsi a centinaia in chiese, centri per anziani, ospedali, carceri. Alcuni sono costruiti con ciottoli, altri disegnati con gessi multicolori, altri ancora sbozzati nei prati con un tagliaerba. Chi intende realizzare un labirinto a proprio uso e consumo può rivolgersi al sito Internet di Veriditas (http://www.gracecom.org): l'offerta va dagli intrichi più semplici (125 dollari) a quelli che riproducono le circonvoluzioni del pavimento della cattedrale di Chartres (oltre 3.500 verdoni). Come acquietare però la mente e stimolare l'introspezione se non si dispone di un caos di giravolte a portata di piede? L'effetto terapeutico può essere ottenuto anche con un cyber-labirinto: percorrendo con un dito un intrico di linee e lo sguardo fisso sul computer, si sono detti al sito Prairie Labyrinth (http://cyclops.pei.edu:8001/bevanskc/labyrinth/prairie.html). I labirinti spiritual-terapeutici non hanno nulla a che vedere con i percorsi ingannevoli del mitico dedalo di Minosse. E tanto meno con quelli malignamente trasparenti dei luna park: si intravede chiaramente l'uscita, anche se non ci si arriva mai perché i muri di vetro, che da lontano sembrano varchi transitabili, si rivelano pareti su cui si sbatte il naso. I labirinti che «fanno anima» sono invece un itinerario a circonvoluzioni più o meno concentriche che, calcolate attraverso una geometria sacra destinata a indurre introspezione e serenità, conducono il fedele verso un centro e poi indietro verso l'uscita. Durante la danza mentale del cyber-labirinto l'adepto incomincia ad aprirsi, comprende cosa rumina dentro, muore e rinasce in sintonia con l'armonia cosmica, assicurano i new ager. Per questo lo praticano giovani e anziani, cristiani e non credenti, donne incinte e malati: per stare subito meglio...

homepage

IBM E GIUNTI PER L'ARTE

Ibm si «innamora» del sito Internet «Art on Line» e, per la prima volta in Italia, lo «adotta» ospitandolo sui suoi calcolatori e sulla sua rete. L'accordo Ibm-Giuntimultimedia, quest'ultima ideatrice e proprietaria del sito, prevede che la macroscopica azienda multimediale si occupi di «Art on Line» sia dal punto di vista tecnologico che da quello commerciale. «D'ora in poi - spiega Vito Stampanoni Bassi, direttore di "Art On Line"- non solo il sito potrà essere visitato da un numero straordinario di persone in tutto il mondo (Ibm infatti è facilmente raggiungibile da tutti gli angoli più sperduti della terra), ma si potranno allestire mostre, gallerie od esposizioni personali, virtuali, a richiesta. Non solo. Un artista potrà esporre, per venderli, i suoi quadri. I galleristi potranno usare il sito non solo per allestire le rassegne, ma anche per far vedere e vendere tutto ciò che esiste accanto ed attorno ad un Museo». «Art on Line» è stata adottata da Ibm per il suo successo e per la cura e la precisione con cui è stata realizzata e viene costantemente aggiornata da Giuntimultimedia. Il sito d'arte, tra le altre cose, è il più visitato del mondo. Il 18 agosto, anche Bill ed Hillary Clinton viaggiarono per più di un'ora nel sito, lasciando un messaggio e firmando il libro degli ospiti.

Sempre in tema di arte, la Giunti allarga ancora i suoi spazi pubblicando «Art in gioco» destinato a ragazzi compresi tra i 10 e 14 anni. Su un cd per Pc e Mac è sistemata una galleria con 116 opere di tutto il mondo con una serie di percorsi a tema. C'è poi un gioco basato sulla costruzione di un puzzle come fosse un collage di opere d'arte.

Mediamente

di Stefania Chinzari

28LIB05AF02
Not Found
28LIB05AF02

Videogame a tre dimensioni

Il mondo fatto di mattoni Viaggio nell'isola Lego

Evoluzione di un mattoncino. C'erano una volta, tanto tempo fa, i Lego. Erano bianchi e rossi, rettangolari, solidi. Ci facevi le casette, i ponti, le costruzioni. Pian piano sono arrivate le finestre, i primi mattoncini verdi, i primi personaggi. E i LegoDuplo, le macchinette per i più piccoli, mentre i più grandi si sbizzarrivano con Lego Technics e Electronics: stazioni aereospaziali e marine, congegni elettrici che muovono, alzano, spostano, sollevano. Sessantacinque anni di giochi hanno appena compiuto una fondamentale mutazione genetica e sono sbarcati nel videogioco su Cd Rom «Isola Lego». Ovvero un piccolo mondo Lego totalmente tridimensionale dove i bambini (solo loro?) possono interagire con i personaggi, gli ambienti e le situazioni nonché avventurarsi con loro in varie missioni.

E le costruzioni? Tranquilli: con mattoncini rigorosamente 3D si possono costruire una dune baggy, un'acquascooter, un'auto da corsa e un elicottero. Ma lo scopo del videogioco è quello di offrire un salto esponenziale, un piccolo universo Lego dove ci sia la vita, l'avventura. Così la Lego Group danese e Mindscape, la società californiana che ha realizzato il Cd Rom, hanno profuso particolare attenzione alla filosofia esistenziale dell'«Isola». Il gioco, infatti, è interamente immersivo e «auto-livellante», cioè si adatta alle azioni del giocatore durante ciascuna interazione, mentre i cinque protagonisti che si possono impersonare hanno ciascuno caratteristiche e psicologie molto diverse tra loro: nell'esplorazione dell'isola, tutti i personaggi che incontriamo e con cui abbiamo a che fare, si comporteranno in modo da tener conto della nostra «personalità» attuale.

Che funzioni e diverta lo testimoniano le trecentomila copie già vendute negli Stati Uniti e gli ottimi risultati registrati dal distributore italiano, la Leader. «La Lego ci ha fatto capire subito che voleva un prodotto accuratissimo», racconta Mari Collings, produttore della Mindscape. «Sa che la gente è molto fedele al nome Lego e ha preteso che tutti gli elementi sull'isola fossero edificabili con i mattoncini reali. Così il direttore creativo, Wes Jenkins, ha costruito una vera isola di veri Lego di cinque metri per tre: era gigantesca. Ma ci è stata molto utile. L'isola è stata poi trasposta sullo schermo: l'aeroporto, la pizzeria, le case, tutto, insomma quel che si vede è realmente esistito». Almeno cinquantamila poligoni sono stati utilizzati per la realizzazione dell'Isola, mentre i 24 artisti 3D lavoravano a strettissimo contatto con i programmatori.

«La Lego ha approvato ogni singolo dettaglio, dai bottoni ai colori», spiega ancora Collings. «Indubbiamente è stata una grande sfida. Difficoltà ne abbiamo incontrate parecchie, soprattutto con la modellazione e le 800 animazioni dei personaggi. Avete mai provato a far muovere personaggi senza ginocchia? Ecco, noi ci abbiamo provato. Era tra l'altro la prima volta che gli omini Lego si animavano e non sono figure particolarmente articolate. Nel Cd Rom ce ne sono 35 e tutti, tranne un paio, sono già presenti nelle scatole di giocattoli. Abbiamo dovuto rispettare le loro caratteristiche pur muovendoli nello spazio, rendondoli capaci di compiere azioni e credibili quando si imbarcano nelle avventure più disparate». E mai uguali: essendo l'«Isola» non lineare, i giocatori possono esplorarla liberamente, senza alcun ordine predeterminato di eventi, imbattendosi ogni volta in combinazioni ed esperienze diverse. Buon divertimento.

Teatro

28LIB05AF01
Not Found
28LIB05AF01

50 anni di storia del Piccolo di Milano
Unione dei teatri d'Europa
Pc e Mac
lire 90.000

Strehler e il Piccolo

A far da guida c'è Arlecchino che a ogni pagina invita il visitatore a scegliere fra gli approfondimenti o i filmati. L'oggetto del viaggio è la storia del Piccolo Teatro di Milano, dalla nascita nel 1947 fino a tutto il 1997: in pratica fino alla morte della sua «anima» Giorgio Strehler. Ci sono tutti gli spettacoli, le locandine, i cartelloni, le biografie degli attori, dei registi, degli scenografi e l'antologia critica. Oltre, naturalmente, ai filmati degli spettacoli più importanti. Uno strumento fondamentale per recuperare la memoria di un grande teatro. Per Pc e Mac.

Arte

L'ARCO DI COSTANTINO ARCHEOMEDIA
Pc: Windows 95
Mac: System 7

L'Arco di Costantino

Nonostante la riconosciuta celebrità dell'Arco di Costantino a Roma, il monumento è stato solo oggetto di studi parziali. Patrizio Pensabene, docente di archeologia all'Università «La Sapienza» di Roma, ha realizzato il cd rom cercando di colmare le lacune, dopo dieci anni di lavoro e catalogazione. L'opera pubblica integralmente le immagini di tutti i rilievi figurati dell'arco con particolari ad alta definizione. Ognuna di queste immagini è accompagnata da una scheda esplicativa riguardante la descrizione della scena, il significato, la provenienza.

Musica

Gran Bretagna & Irlanda. I dischi
Editori Riuniti
Mac e Pc
Windows 95
29.000

Gb & Irlanda I dischi

I database sul rock. Pure qui Bill Gates vince ma non convince. Nel senso che gli archivi della Microsoft sono davvero «mastodontici»: con un'enormità di informazioni, certo, ma anche con mille difficoltà d'uso. Così nel settore c'è ancora spazio per chi, magari senza voler raccontare tutto, prova a fornire un proprio angolo di visuale. È quello che fa il Cd Rom degli Editori Riuniti. Non c'è tutto il rock britannico, dunque. Ma per esempio ci sono «consigli» irrintracciabili altrove: come costruirsi una propria discografia, quanto pagare le «rarità». Utile.

Motociclette

Harley Davidson
Tattilo Editrice
PC Windows
30.000

Il mito Harley Davidson

Non è solo una moto, anche se è indubbiamente la «regina» delle due ruote. È molto, molto di più: è uno stile, chi ce l'ha dice che è anche un modo di concepire la vita. E il dischetto multimediale, senza troppe concessioni alla pubblicità, prova ad entrare nel «mito» alimentato da Marlon Brando. Ne svela i segreti tecnici - la parte meno gradevole per chi non è del «ramo» - ma racconta anche tutti gli aneddoti che hanno sempre accompagnato la moto per eccellenza. La moto e i suoi accessori (a cui è dedicata una sezione a parte). E, poi, con un semplice click si arriva a Daytona. Per «provarla», a manetta, senza problemi di traffico.

Leggi ◆ «Dati» in vendita

Presto una normativa negli Usa per la tutela della privacy in Rete

Internet rischia di essere un vero colabrodo per quanto riguarda la tutela della privacy e la Federale Trade Commission, una delle più importanti agenzie federali preposta, fra l'altro, al controllo sui monopoli, ha deciso di lanciare una campagna per imporre ai siti garanzie per gli utenti. L'Agenzia federale aveva lanciato una campagna la scorsa primavera per verificare quanti siti Internet offrissero tali garanzie e aveva addestrato una squadra di avvocati alla «navigazione» su Internet con l'obiettivo specifico di controllare quanti dei siti fossero in regola sotto questo aspetto, prima di chiedere dati personali agli utenti che volevano utilizzare il sito o abbonarsi ai servizi dello stesso. La maggioranza dei siti Internet, infatti, chiede dati personali agli utenti che approdano al servizio. Spesso si tratta di milioni di persone e, quindi, di milioni di dati che possono essere rivenduti a compagnie di marketing, a broker finanziari, a compagnie di assicurazione e a chiunque sia, in definitiva, interessato ad avere una «mailing list» accurata e aggiornata. Dall'inchiesta condotta, è risultato che il 92% dei siti sotto inchiesta richiede informazioni e dati personali e di questi soltanto il 14% dichiara come userà l'informazione. Vi è stato, inoltre, il caso della Geocities, un sito molto popolare sulla rete Internet, accusato di aver mentito ai suoi due milioni di sottoscrittori. La Geocities offriva una dichiarazione di privacy che prometteva di non divulgare le informazioni personali ottenute durante la registrazione degli utenti, senza il permesso da parte degli stessi. In realtà, nonostante l'impegno formale, la Geocities vendeva normalmente le informazioni. «Non è certo nostra intenzione imporre eccessive regolamentazioni», ha dichiarato Jodie Bernstein, responsabile della Divisione protezione del consumatore della Ftc, «non vogliamo certo congelare nuove tecnologie, ma è indispensabile dire chiaramente ai consumatori che cosa si farà con le loro informazioni personali collezionate al momento della registrazione sul sito». Per ora la Ftc ha dichiarato che darà al settore pochi mesi per rispondere.

news

CONTATTI RECORD IN NORD EUROPA

I paesi comunitari del nord stanno ampliando il loro vantaggio sul resto dell'Unione europea in fatto di accesso a Internet. Secondo dati raccolti in un sondaggio compiuto su un campione rappresentativo di oltre 16.000 persone per conto della Commissione europea, nella scorsa primavera in media il 12% degli interrogati aveva accesso a Internet, con un aumento del 4% rispetto allo stesso periodo dello scorso anno. In Italia si era invece soltanto al 9%, con un incremento del 2% (la metà della media comunitaria) rispetto alla primavera 1997. In testa alla diffusione di Internet appare la Svezia (il 39% degli interrogati, in un anno il 13% in più), seguita dalla Danimarca (35%, più 12%) e dalla Finlandia (31%, più 9%). Del 9% è anche il progresso in Olanda e Gran Bretagna, che arrivano così rispettivamente al 23 e al 20%. A pari livello di diffusione di Internet con l'Italia si colloca il Belgio, che però segna un progresso del 5% in un anno. Chiudono la classifica, con valori tra il 7 e il 3%, Francia (che però dispone del sistema Minitel), Austria, Portogallo e Grecia, con incrementi tra il 2 e il 3%.

LA SVIZZERA «COMPRA» ONLINE

Gli acquisti tramite Internet hanno successo in Svizzera. Già 932 mila persone hanno ordinato merci o servizi via Internet. È quanto emerge da un sondaggio effettuato dall'istituto Link e commissionato dal settimanale economico «Cash». Il 60 per cento degli svizzeri che utilizzano Internet ha già effettuato acquisti online. La percentuale h del 66,4 pc per gli uomini e del 34,6 pc per le donne. Tramite Internet, gli svizzeri comperano soprattutto software, libri o cd.

I MODULI FISCALI VIA INTERNET

Sono pronti i programmi di controllo dei supporti magnetici con le denunce dei redditi sui modelli 730 e 770 predisposte dai sostituti di imposta. Per acquisirli, rende noto il Ministero delle Finanze, si può ricorrere ad Internet cliccando sul sito del dicastero (www.finanze.it).