

Anime Digitali ♦ Ultimi Faust

Un patto (telematico) con il Diavolo

MARCO MERLINI

Le cerimonie religiose puntano a coinvolgere Dio, o gli dei, in un circuito di doni e di scambi o a stipulare un patto. Ma la dissacrante confusione che regna sovrana tra le cyber-anime offre possibilità schizofreniche: è così possibile stipulare, nello stesso sito Internet, un contratto con il Diavolo oppure un accordo con Dio, a seconda delle preferenze personali. All'inizio pare solo uno scherzo di dubbio gusto, ma poi si scopre che...

«Vuoi davvero essere intrappolato per l'eternità nell'atteggiamento: il padre conosce tutto?», sobilla

un diavolo a forma di caprone dal sito Certified: Disturbed (<http://www.inconnect.com/ace/>). Sorridendo sornione da un medaglione illuminato con la fiamma di una candela virtuale, l'imbonitore luciferino continua il pressing: «Anche i progressi tecnologici avvengono all'inferno: quante volte hai sentito dire che Internet è uno strumento del Diavolo? ... E poi qui da noi è sempre martedì grasso».

Ovviamente, anche Satana ha diritto di conoscere la qualità delle anime in commercio. Gli aspiranti venditori sono tenuti a compilare un modulo on line declinando le generalità: segno zodiacale, anno in cui hanno perso la verginità, avi pagani o immorali. Ed eccoci al

contratto vero e proprio, miscela sulfurea di goliardia blasfema e di efferatezza incosciente. I primi accordi sono esilaranti: si assicura, per esempio, che si perderà peso se ci si genufletterà tre volte al giorno, per sei mesi, di fronte all'immagine di Satana. Man mano però le richieste luciferine si trasformano in un cappio al collo. Per acquisire la celebrità, bisogna danzare fra le tombe di un cimitero, ogni notte di Halloween, per ben cinque anni. Per conseguire successo in amore si deve bruciare, su un altare satanico, il cuore di una giovine vergine. Assicurarsi discendenti richiede il sacrificio di un bambino. Il raggiungimento del potere assoluto necessita un sacrificio umano

ogni sette anni. Anche le elargizioni del Maligno conoscono però dei limiti.

Il possesso della Microsoft, tanto per dire, è fuori della sua portata. Al pari della possibilità di procurare agli adepti buoni impieghi (esclusivo appannaggio di Dio). La contabilità degli irretiti è scrupolosamente aggiornata da un ragioniere infernale. Un elenco esibisce nome-cognome-generalità di quanti hanno ceduto al Demone il loro soffio vitale. Potremmo archiviare il contratto metistofelico alla stregua di un rito goliardico, se non fosse che i proscritti superano i tremila l'anno e che molti sembrano prendere sul serio la missione luciferina nel mondo.

MONTESSORI
SITO PER LA PACE

Qualche dato: negli ultimi vent'anni almeno 35 paesi del mondo hanno avuto tensioni belliche interne o esterne; attualmente sono 17 le missioni di pace dell'Onu nel mondo, con un impegno negli anni '96-'97 di oltre 23mila uomini; nonostante le numerose campagne di abolizione delle armi nucleari Cina e Taiwan continuano a fare esperimenti e le spese degli Stati Uniti nell'anno in corso per l'operatività delle armi nucleari ammonta a 25 miliardi di dollari.

«L'educazione è un'arma della pace», diceva Maria Montessori, pedagogista rivoluzionaria. Oggi, a novant'anni dall'apertura della prima scuola che adottò il suo metodo e i suoi insegnamenti, è intitolato a lei e organizzato dall'Opera nazionale che porta il suo nome il premio «Educazione e pace». Nato

due anni fa con cadenza biennale, il riconoscimento sarà assegnato quest'anno alla persona, all'ente o al gruppo che il popolo di Internet (ma anche quello che invierà un fax allo 06-6832259) segnalerà alla giuria del concorso tra coloro che hanno «contribuito in modo significativo a valorizzare e sviluppare uno dei più importanti ideali umani e scientifici che hanno ispirato l'attività di Maria Montessori a favore dell'educazione». Il Forum della pace si trova al sito www.montessori.it e si propone come un murales tecnologico votato all'educazione dei bambini di oggi che, adulti domani, saranno i responsabili della pace del futuro. Contattati, segnalati, partecipate a questa campagna e i giurati (tra cui Renato Dulbecco, Mikhail Gorbaciov, Leah Rabin, Renilde Montessori Luigi Berlinguer, Rosa Russo Iervolino) stabiliranno a chi devolvere i sette milioni del premio.

Internet

homepage

Mediamente

di Stefania Chinzari



Enciclopedie multimediali

«Omnia '99»: il sapere per grandi e piccini

Non ha bisogno di presentazione, *Omnia*, l'enciclopedia multimediale di De Agostini più diffusa in Italia di cui è stata appena presentata l'edizione '99. Un piccolo grande classico diventato in pochi anni un vero e proprio «Omnia System»: un insieme di proposte differenziate per adulti e bambini che cerca di contrastare il primato mondiale dell'onnipresente e potentissima Microsoft, contemporaneamente sbarcata in Italia con la versione '99 della sua *Encarta*.

Omnia System '99 arriva al pubblico con un ventaglio di proposte che includono l'enciclopedia in due versioni, la

«Classic» (lire 99.000) e la «Gold» in due Cd Rom (lire 199.000, da novembre anche in versione Macintosh); l'Atlante in due Cd Rom con tanto di volo tridimensionale (lire 99.000) e i due prodotti per i più piccoli, l'*Omnia junior* e l'*Omnia junior Base Terra*, entrambi ideati da Daniele Panebarco.

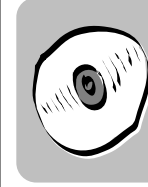
E proprio dalle due offerte «junior» ci piace partire per questo miniviaggio multimediale. Per dire che i due Cd Rom sono divertenti e ben fatti, disegnati e realizzati con inventività e costante attenzione alla necessità dell'imparare giocando. Funzionano i due film di animazione dedicati al «Racconto dell'uo-

mo» e al «Racconto della scienza», 100 minuti di veri e propri cartoon che chiamano direttamente in causa il giocatore-alleve con interventi interattivi, arricchiti da alcuni videogiochi e dalle voci «dizionario» e «enciclopedia» che custodiscono circa ottomila lemmi. E piace moltissimo (risultato di un test casalingo con due seienni al video) il bell'atlante multimediale di Base terra, un vero viaggio nel sistema solare a bordo di un'avveniristica astronave a forma di tartaruga: per esplorare a volo d'uccello la superficie rossa di Marte, per zoomare il globo terrestre dall'atmosfera a Rieti, per inoltrarci nel nucleo incandescente del nostro pianeta.

La ricchezza di dati, l'enorme patrimonio enciclopedico e l'elevato sviluppo orizzontale sono invece le caratteristiche essenziali di *Omnia '99*. Un Cd Rom con l'apertura a strappo delle lamine di bibita è l'immagine del menu principale da cui si può scegliere uno degli otto percorsi programmati, a cui si aggiungono quattro aree tematiche di navigazione guidata. Si può privilegiare il percorso storico-temporale, con la tavola

sinottica dalla preistoria ai nostri giorni, al cui interno si clicca su nomi, date, eventi, personaggi e si può facilmente arrivare dalla scoperta della patata all'aninazione della gravidanza. O scegliere un approfondimento, tipo il lemma «pittura» per capire l'arte rupestre e arrivare alle avanguardie, passando per il morning dei volti umani e espressivi di Giotto. Oppure impostare la chiave tutta illustrata dell'«Enciclopedia visuale», con migliaia di immagini fotografiche suddivise, volendo, anche in 16 sezioni tematiche. O, ancora, sfruttare la «Mediateca» e il corredo di immagini, animazioni e supporti sonori. Qualche numero: 52mila le voci del dizionario da cui si può accedere ai lemmi dell'enciclopedia, 2mila toponimi dalle mappe dell'atlante geografico, 12mila le biografie della sezione «Personaggi», mentre il secondo Cd Rom della versione Gold offre Atlanti di musica, sport e corpo umano e sezione giochi e 3D. L'aggiornamento? Su Internet, al sito www.deagostini.it/OMNIA99. Obiettivo: superare le centomila copie vendute negli anni scorsi da *Omnia '96* e '97.

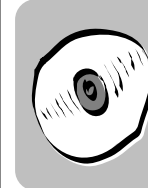
Astronomia

Comete
Hochfeller
Windows
Lire 30.000

Alla scoperta delle comete

Qual è la loro composizione, da dove vengono, come si muovono, quali sono le loro traiettorie e quali i possibili scontri con i pianeti. Tutti (o quasi) i segreti delle comete in un'opera dalle ambizioni culturali pronte a soddisfare i più. Benché si debba aggiungere che la grafica e le informazioni più specialistiche non sono straordinarie. Considerate nell'antichità come apportatrici di guerre e sventure, studiate da tutti gli astronomi, le comete hanno scandito i ritmi della storia umana e contribuito, con le loro apparizioni, a svelare il mistero del cosmo.

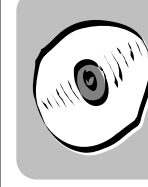
Storia

La Resistenza
Laterza
Multimediale
Windows
Lire 90.000

O partigiano portami via

Ecco la prima opera multimediale interattiva dedicata alla Resistenza italiana. Diverse le fonti utilizzate per raccontare una complessa fase della nostra storia: fotografiche, audiovisive, sonore, grafiche, in grado di dialogare con il testo. L'opera contiene infatti 2.000 fotografie, 35 minuti di materiale audiovisivo, 130 minuti di sonoro, 70 cartine geografiche. Un'opera didattica-critica posta alla frontiera dell'attuale dibattito storiografico sulla Resistenza, capace di coniugare l'assoluta rigore scientifico alle esigenze della divulgazione.

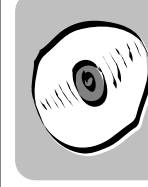
Ambiente

Ecolandia
Opera
Multimediale
Windows e Mac
Lire 169.000

Giocare con l'ambiente

Realizzato in collaborazione col WWF, ecco «Ecolandia», il primo gioco multimediale interattivo che permette ai ragazzi (10-16 anni) di conoscere e affrontare i problemi ambientali in modo divertente. Per esempio come risolvere problemi di smaltimento dei rifiuti e l'inquinamento idrico, dell'aria e dei boschi; oppure inventare una nuova città ecologica. Inoltre è possibile consultare via via anche un «esperto» di problemi ambientali. Infine, Ecolandia propone una ulteriore guida didattica rivolta specificamente agli insegnanti.

Arte

San Pietro
Gold Interactive
Pc e Mac
Lire 139.000

Visita guidata a San Pietro

Dedicato a chi ha deciso di festeggiare il Giubileo, andando o non andando a Roma. Nell'un caso o nell'altro, ecco una bella occasione virtuale per fare un giro in santa pace nel tempio della cristianità, senza frotte di turisti che impediscono i migliori percorsi. Mappe, storiografia, fotografie a 360 gradi, zoomate e ottimi contenuti che ricostruiscono la laboriosa messa in opera della basilica vaticana, dalla Porta Santa sino al baldacchino dell'altare. Un'opera sostanzialmente laica, una visita da non mancare. Però vi consigliamo di fare attenzione perché questo prodotto gira bene con macchine piuttosto potenti.

videogames

Thriller ♦ Dal libro di James Ellroy
Incubi, neonazisti e serial killer per l'agente della «Dalia Nera»

Avete amato *L.A. Confidential* e non siete riusciti a staccare gli occhi da quel capolavoro che è *I miei luoghi oscuri*? Se siete tra i moltissimi fan di James Ellroy, scrittore americano sui generis, che ha rinverdito l'eccelsa tradizione americana del noir con inquietanti dati biografici e una straordinaria capacità inventiva, allora non fatevi mancare, *Black Dahlia*, la dalia nera, titolo di un altro dei suoi libri (pubblicato in Italia da Mondadori) ora diventato videogame, edito dalla Take 4 americana.

Un grande cast (c'è anche Dennis Hopper) e un'ottima colonna sonora per un gioco avvincente, seducente e torbido quanto la storia che racconta, rigorosamente per giocatori over 18. Siamo nel 1941 e il corpo di Elizabeth Short, alias Dalia Nera, viene ritrovato in una stanza d'albergo, orrendamente mutilato. Era un'attrice, bellissima e in carriera e la sua morte prematura e violenta assomiglia molto a quella della madre di Ellroy, uccisa una notte da un assassino mai ritrovato. E a nulla sono servite le

ricerche del figlio James, che ha cercato di sanare la ferita ma rimarginata dell'orfanitudine cercando prima di distruggere se stesso, poi sublimando il dolore con la scrittura, infine dedicando mesi e mesi all'inchiesta postuma dell'omicidio materno.

Ma la morte di Black Dahlia non è certo l'unica del videogioco. E in realtà il vero protagonista è un uomo, Jim Pearson, agente segreto appena distaccato a Cleveland per investigare su una serie di casi misteriosi e efferati, alcuni dei quali portano sulle tracce di gruppi nazisti che cercano di sovvertire la democrazia americana. Mistero, politica, corruzione, serial killer e contingenti aspetti di follia psichica: c'è di tutto in questo gioco intrigante (non sperate di risolvere il caso con meno di sessanta ore), pieno di diverse ambientazioni e di invenzioni tecnologiche. Vi affascina e volete farci un giro? Potete ordinarlo su Internet a <http://www.starvector.com> oppure telefonando allo 001.509.457.2892. Costa 38 dollari.

S. Ch.

CINECITTÀ
INVITA
AL WWW FESTIVAL

Chiunque può inviare il proprio clip al sito www.cinecitta.it dove si svolge il festival del cinema virtuale: durata massima 60 secondi e pensato per essere visto in rete. I migliori saranno programmati sul sito. Due i premi: uno per i professionisti (in giuria, tra gli altri, Pontecorvo, Rotunno, Nichetti) e uno per i naviganti (assegnato dai visitatori al sito che hanno tempo per votare sino al 31 gennaio prossimo). I partecipanti possono inviare anche i loro sino al 31 dicembre.

ANCHE
I FOCOLARINI
IN RETE

Si chiama www.focolare.org il sito appena fondato dei Focolari, il movimento fondato da Chiara Lubich nel 1943. Nel sito informazioni sulle attività del movimento, dall'impegno sociale all'economia di comunione sino, naturalmente, al recente coinvolgimento politico della fondatrice Chiara Lubich e all'antico e sempre vivo spirito inter-religioso.

LA LEGGE
SULL'OBIEZIONE
DI COSCIENZA

Il gruppo di volontariato Cavci di Bologna ha reso disponibili all'indirizzo www.peacelink.it/users/gavci/odc/odc.htm alcune pagine delle nuove norme sull'obiezione di coscienza. Informazioni utili, come ad esempio un aiuto concreto e pratico a compilare il modulo di domanda, ma anche la storia dell'obiezione civile, sin da quando nel 1948 un giovane non violento finì in carcere.

LA NEW YORK
LIBRARY
IN DIGITALE

Sono immagini straordinarie, da quelle della costruzione dell'Empire State Building a quelle che ricostruiscono la storia degli afro-americani. Ma anche documenti delle più prestigiose scuole di danza del mondo o reperti dell'Europa del XVII secolo. Parliamo delle immagini dei libri e delle raccolte della New York Library, ora finalmente disponibili ai navigatori al sito www.nyp1.org.

news