

Anime digitali ♦ Ebraismo

## Una e-mail per pregare al Muro del pianto

MARCO MERLINI

La preghiera on line è kosher? Si domandano molti credenti di fede ebraica. A giudicare dalla quantità di loro inni, orazioni e benedizioni che circolano in rete, la risposta è decisamente affermativa. Una prece in raccoglimento di fronte allo schermo di casa o in ufficio appare «religious correct» soprattutto se sfonda i muri del cyberspazio per arrivare a produrre benefici nella realtà. In tutto il mondo innumerevoli persone stanno cercando una via - o almeno un viottolo - per comunicare con Dio. Sulla terra il punto a Lui più prossimo e dove conserva

la casella postale è Gerusalemme. Da tempo immemore è d'uso inserire una preghiera o una richiesta di pronto intervento divino tra gli interstizi del Muro del Pianto. E se un fedele risiede altrove? Facile: Dio è raggiungibile anche per email. Una società informatica di Gerusalemme, la Virtual Jerusalem (http://www.virtual.co.il), ha aggiornato il concetto di «spedisci una preghiera per telefono e via fax» offrendo un originale servizio di orazioni veicolate dalla posta elettronica. La società collettiva e-preghiere spedite dai credenti, le stampa (senza leggerle, sostiene) e le inserisce gratuitamente nel Muro del fu tempio di Salomone. Per usufruire del rapporto

epistolare con Dio, il devoto deve affidarsi a Virtual Jerusalem, compilando un modulo on line contenuto nella pagina Web http://join.virtual.co.il/cgi-win/join.exe/1. Acquisirà un user name e una password al fine di colloquiare con l'Altissimo tutte le volte che ne sentirà la necessità. Per coltivare l'intimo fuoco sacro, il cyberorante può trovare materiale d'ispirazione connettendosi al sito Jewish Multimedia Site-New Technology (http://www.keset.org/), emanazione della congregazione Lubavitch. Qui è scaricabile un'intera collezione di suoni e melodie espressamente concepite per conciliare la preghiera giornaliera e i riti delle più svariate ricor-

renze. Anche la setta ultraortodossa Aish HaTorah, sfruttando il fatto di avere il proprio quartiere generale di fronte al Muro del Pianto, si è autoinvestita del ruolo di e-postino per orazioni o suppliche (http://thewall.org/). L'Aish HaTorah offre anche un servizio di posta celere on line: basta selezionare su un menù le ragioni per cui s'intende pregare (per i malati, per il popolo ebraico, per un appello personale, per una grazia ricevuta, per venir a capo dei tempi difficili...) e pigiare col mouse. A conferma dell'avvenuto contatto divino, appare sullo schermo una scritta di color blu elettrico e pulsante come una luminaria natalizia (http://thewall.org/). Dio c'è.

## PUBBLICITÀ IN RETE

Decolla il mercato pubblicitario di Internet che balza da una spesa di 3 miliardi nel '97 a una prevista per fine '98 di oltre 15 miliardi con previsioni di ulteriore crescita. Un dato che sottolinea la nuova vitalità del settore confermata anche dall'aumento significativo della spesa per la creazione di servizi www, che passa dai 110 miliardi del '97 agli oltre 200 previsti per fine '98. Gli operatori del settore quindi hanno iniziato una corsa al posizionamento nelle aree in fase di maggior sviluppo, soprattutto sport ed economia. I dati sono stati forniti a Milano durante la presentazione della tradizionale ricerca annuale su «Mercato ed editoria multimediale» promossa dall'Anee. Per quanto riguarda il mercato dei cd rom il volume d'affari passa da 385 miliardi del '97 a 480 stimati

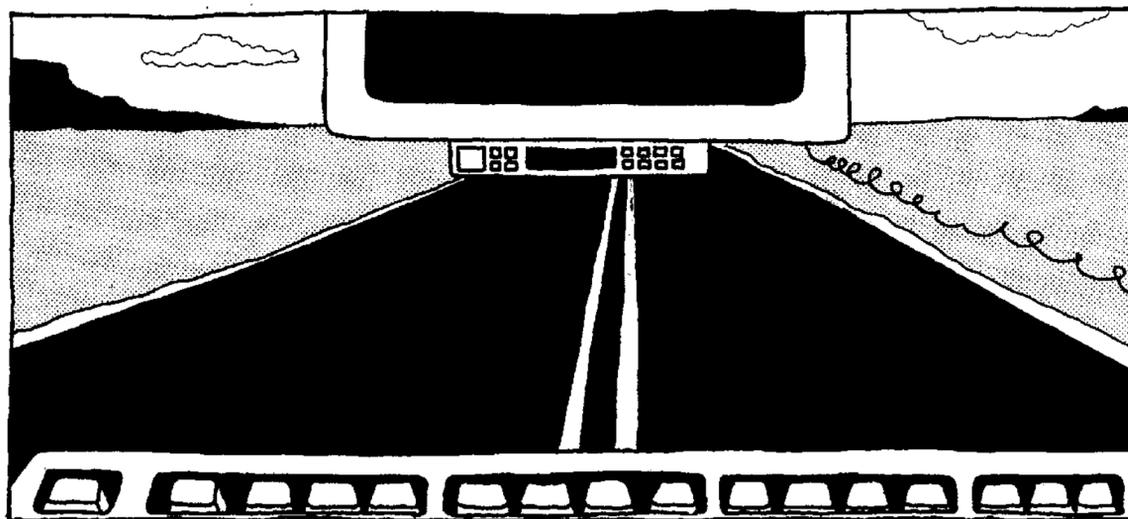
per il '98, dei quali 330 per il mercato consumatori. Sebbene il genere «games» continui a far la parte del leone sul mercato, totalizzando il 54% del fatturato, si registra anche una crescita del genere Art/Culture/Reference, principalmente proposto nelle edicole che si confermano il secondo canale di vendita dopo i computer shop. Tra gli editori permangono grosse aspettative sui generi educational scolastica edutainment-bambini che vengono considerati la prospettiva più importante tra i titoli non games destinati alla famiglia, prospettiva che però è condizionata dalla diffusione ancora debole del pc come macchina educativa (anche se con l'introduzione del pc nei programmi scolastici l'uso aumenterà). Tra gli utenti i Cd rom mantengono il primato di strumento da studio mentre Internet è più utilizzata in modo ludico, soprattutto in ambito domestico.

Internet

homepage

## Mediamente

di Toni De Marchi



Il nuovo MacOS «dieci»

## Con Sherlock alla scoperta del vostro computer

Di cose nuove ce ne sono un sacco, la maggior parte nascoste all'utilizzatore, ma quasi sicuramente il MacOS 8.5 sarà ricordato soprattutto per Sherlock, il software capace di cercare per voi una parola, un documento, una frase sull'hard disk oppure, se glielo chiedete, di recuperarvi nel vasto mondo di Internet. Da sabato scorso il MacOS 8.5 è nei negozi, in contemporanea, per la prima volta, in inglese e in altre otto lingue, tra cui l'italiano. Il nuovo sistema operativo della Apple arriva in un momento di grande rilancio della casa di Cupertino, in California. Mercoledì scorso Steve Jobs, fondatore e attuale amministratore delegato della società della Mela (Ma-

intosh è una varietà di mela californiana, per chi non lo sapesse), ha annunciato il ritorno in nero dei conti della Apple per il primo anno consecutivo dal 1995. Un risultato dovuto in parte all'iMac, il nuovo modello destinato al mercato consumer che va letteralmente a ruba. Belli, nuovi, provocatori fatti come sono di un materiale traslucido, verde e bianco, coraggiosi per essere i primi computer che hanno rinunciato ai floppy disk, di iMac ne sono stati venduti quasi 300 mila in meno di due mesi.

La nuova versione 8.5 del sistema operativo segue sulla stessa linea, quella sottolineata con grande forza dalla campagna «Think Different», pensa differente. Per

quanto si tratti di una release di aggiornamento in attesa di MacOS X (si legge «dieci») annunciato per la fine del prossimo anno, l'8.5 contiene tante e tali novità da giustificare la grande fanfara con cui Apple ha deciso di lanciarla.

I cambiamenti sono soprattutto di architettura, invisibili agli utilizzatori, ma evidenti non appena il nuovo software comincia a girare sul Mac. Tutte le operazioni sono eseguite più velocemente, la connessione alla rete diventa ancora più facile, e nell'insieme la già buona stabilità dell'attuale MacOS 8 sembra ulteriormente migliorata.

Le novità «visibili» non sono da meno, e saranno queste che probabilmente faranno dell'8.5 un best seller. Prima di tutto Sherlock, rappresentato (ne dubitate?) dall'inevitabile metafora della lente d'ingrandimento. La cliccate e si apre una finestra che vi trasporta in un mondo del tutto nuovo: potete cercare un documento nel computer per il suo titolo (e questo c'era già prima), oppure per il suo contenuto (ed è nuovo), oppure lanciare un'esplorazione sull'immensità di Internet. Per farlo, Sherlock usa

alcuni motori di ricerca già presenti sulla rete (Altavista, Lycos, Excite), ma è facilissimo aggiungerne di nuovi. Basta istruirlo in funzione delle proprie preferenze e gusti. Per il software, Sherlock è già domani, così come l'assenza del floppy dall'iMac prefigura l'hardware del 2000: un unico spazio, fisico e virtuale, in cui muoversi con la stessa facilità e indifferenza. La rete e il personal si fondono in uno strumento dalle potenzialità pressoché infinite, che usa le stesse simbologie e le medesime modalità per operare in locale e in remoto. Allo stesso modo in cui l'orologio di MacOS 8.5 si regola automaticamente collegandosi, sempre attraverso Internet, ad un time server preciso al nanosecondo.

Altra caratteristica del nuovo sistema è la pressoché totale modularità dell'aspetto della scrivania sulla base dei vostri gusti e preferenze. La novità più grande è forse questa: l'uomo, i suoi gusti, i suoi pensieri, ritornano al centro di tutto. Una rivoluzione copernicana per la società della macchina, l'intuizione voltairiana riletta all'alba del Terzo millennio.

## Sport



Windsurf dove quando  
Fabbrica Art Media  
Windows e  
Macintosh  
Lire 24.000

## Windsurf tutto l'anno

I veri windsurfers lo sanno: in mare si naviga dodici mesi l'anno, in ogni stagione, in ogni mare, basta che il vento almeno forza quattro, e non soltanto a Ferragosto, con la spiaggia strapiena di gente. Ecco un manuale multimediale tutto dedicato al windsurf con l'elenco dei migliori «luoghi» d'Italia e del mondo, con le indicazioni sui venti, le capiterie di porto (ma è utile informarsi prima), i negozi e i siti Internet dedicati all'argomento. Molte notizie, insomma, utili per i professionisti ma anche per chi stesse proprio per decidere di iniziare questo sport.

## Edutainment



MusicWorld  
Jazz  
CD MediaLine  
Windows e  
Macintosh  
Lire 99.000

## Jazz: suona e impara

Giochi, percorsi, suoni: un Cd Rom che racconta la grande storia e i grandissimi protagonisti del jazz utilizzando il metodo del musicista Franco Mussida (usato per avvicinare la musica ai detenuti) che insegna a prendere dimestichezza con la musica e, magari, anche a suonare. Sette ambienti del jazz, da Dixieland alla Fusion e diverse prove: per mettere alla prova l'orecchio, per realizzare il suono di una batteria, per conoscere da vicino gli artisti. Fino alla «Prova finale»: ascoltare un brano ricomporlo. Provare per credere. Intanto vi sarete comunque divertiti.

## Archeologia



I tesori del Nilo  
Giunti Multimedia  
Windows  
Lire 89.000

## Egitto senza segreti

Un dizionario enciclopedico per riscoprire anche in Cd Rom il fascino della cultura egizia. Centomila link, oltre 1800 lemmi, decine di filmate animazioni 3D e 1200 tra foto e disegni indagano sulla vita (e sulla morte) di faraoni e schiavi, mitologia e architettura. Il miracolo delle Piramidi, la vita quotidiana, il fascino della scrittura, i segreti della religione di una civiltà tornata prepotentemente alla ribalta. L'opera è a cura di Maurizio Damiano-Appia, egittologo con all'attivo ben 8 libri che da 18 anni lavora in Egitto e nella Nubia sudanese.

## Fumetti



Hugo Pratt  
Il disegno dell'avventura  
Re Media  
Windows

## I viaggi di Corto

Dove Corto sta per Corto Maltese, l'affascinante, imprevedibile marinaio di Hugo Pratt. C'è ovviamente anche lui, Corto, in quest'opera monografica - la prima antologia a lui dedicata - imperniata sulle creazioni del «Maestro di Malamocco». Un viaggio attraverso molte creature e ancor più trascendenti avventure, una navigazione tra i mille viaggi dell'autore e quelli inventati per i suoi personaggi, senza dimenticare notizie e incursioni nella biografia dell'artista scomparso. Il Cd Rom contiene tredici opere complete di Pratt, raccontate in ordine cronologico, dagli inizi della sua carriera sino ai giorni della celebrità.

Cd-Rom ♦ Bambini

## Mouse alla mano, tenetevi pronti all'«Assedio del castello»

Si può cercare l'originalità a tutti i costi, possiamo «sforzarci» quanto ci pare. Possiamo addirittura provare a metterci dal loro angolo di visuale. Ma per quanto ne proveremo, non riusciremo mai a immaginare, a «sognare» come i bambini. La loro imprevedibilità non è riproducibile, insomma. E allora non resta che lasciare il campo libero: e rendere loro - i più piccoli - gli scrittori delle storie che li riguardano. E più o meno questa l'idea che ha ispirato Cristina Lastrego e Francesco Testa nel progettare il Cd-Rom «L'assedio al Castello» (Editrice Piccoli, per Windows e Mac, lire 45.000. Loro due, gli autori «grandi», avevano avuto un'idea per una storia: una bambina, Giovanna, sognando si trova catapultata nel Medioevo. Un Medioevo popolato di castelli, principi, principesse, draghi, mostri, soldati di ventura, eserciti, catapulte, frecce e spade. Un canovaccio, insomma, o poco più. Quel che è importante però è che la storia l'hanno completata assieme ai bambini. In questo caso un gruppo di alunni e alunne di una quarta elementare. Così il racconto contenuto nell'«Assedio

al Castello» da semplice favola si trasforma davvero in qualcosa di affascinante: dove l'imprevedibile diventa ordinario, dove un fatto riesce a sconfiggere una schiera di arcieri, dove un vecchio saggio cavalca un somarello al contrario, con la testa rivolta al sedere dell'animale, solo perché gli sembra giusto. E così una volta tanto, nei dischetti multimediali per bambini la storia, il racconto, diventano i veri protagonisti. Certo, anche qui ci sono i giochi. Semplici, ma curati: bisogna vestire il principe o la principessa, bisogna prepararli a una battaglia o a una festa. Oppure bisogna andare in giro per il castello, per le varie stanze a cercare dove si nascondono gli animali. Passatempi allegri e con splendide colonne sonore, con musiche e atmosfere medioevali. Ma la parte che veramente fa la differenza con gli altri Cd-Rom è il racconto. E dopo un po', con un click si torna. Insomma, negli anni scorsi s'è parlato tanto di libri multimediali per ragazzi. In realtà si parlava di libri ma si pensava a giochi, più o meno didattici, più o meno interessanti. Ma ora forse i libri cominciano davvero ad arrivare. S.T.B.

news

## HOEPLI LANCIA LOTUS

La casa editrice Hoepli di Milano ha presentato nei giorni scorsi Lotus, la nuova collana, che si propone di aiutare professionisti, programmatori e semplici appassionati a comprendere meglio il nuovo modo di fare informatica. E di orientarsi anche in termini come groupware, workflow, di applicazioni Internet e intranet, di commercio elettronico.

## JERRY YANG ALLO SMAU

Venerdì 23 alle ore 14 nell'ambito dello Smau, Jerry Yang, fondatore che motore di ricerca Yahoo!, incontrerà il pubblico italiano, anche per presentare l'apertura del sito italiano di Yahoo! L'appuntamento è nella sala Ambasciatori del Palazzo Cise.

## «OMNIA» DE AGOSTINI

Si arricchisce «Omnia», l'enciclopedia più diffusa in Italia, realizzata da De Agostini, che viene proposta in due versioni: «Omnia '99

Gold» e «Omnia '99 Classic». Si tratta di un'enciclopedia universale che attraverso un'estesa galleria di immagini permette di accedere agli approfondimenti enciclopedici. Nell'ambito della stessa collana, anche «Omnia atlante», dedicato alla geografia e alla geopolitica, e «Omnia Junior» realizzata da Daniele Panebarco: un'enciclopedia completa e una raccolta di racconti interattivi sulla storia dell'uomo. L'opera si articola in un dizionario completo alle cui voci sono affiancate schede di approfondimento relative all'etimologia, alla grammatica, al lessico e un racconto in cartoni animati di 100 minuti a cui è possibile accedere interagendo con gli oggetti o ascoltando una storia. E quando si è stanchi di studiare, è possibile riposarsi con i giochi interattivi, contenuti nello stesso cd rom. Sempre Panebarco ha realizzato «Omnia Junior base terra», atlante multimediale che permette di affrontare un viaggio in 3D nell'universo, alla guida di un'astronave a forma di tartaruga. Sarà così possibile assistere alla nascita del sistema solare o compiere una esplorazione della Terra; alcuni spot aiuteranno a conoscere meglio la geografia umana.

