

Anime digitali ♦ La setta suicida

Il sacro furore dei Concerned Christians

MARCO MERLINI

Uno spettro si aggira per il Web: i culti distruttivi pervasi dal sacro furore di fine millennio. I 39 adepti di Haven's Gate, suicidatisi in California lo scorso anno per prendere al volo la cometa Hale-Bop, hanno lasciato un segno indelebile. In questi giorni, diverse organizzazioni anti-sette sono in contatto, via Internet, per scoprire dove siano finiti 72 adulti e bambini affiliati ai Concerned Christians e per ricostruire il puzzle delle loro vite. Il timore diffuso è che essi si stiano nascondendo per pianificare un suicidio di massa. Il primo a denunciarne

la scomparsa è stato il Religious Movement Resource Center, che ha monitorato la setta per due anni (<http://www.csj.org>). I Concerned Christians, guidati da Monte Kim Miller, sono stati negli anni Ottanta un gruppo fondamentalista in perenne trincea contro il «dominio di Satana sull'America», realizzatosi attraverso «l'indecenza» sui mass media, il luciferismo del governo e il successo della New Age. Tra una crociata e l'altra, il leader carismatico ha scoperto di incarnare la «voce della volontà di Dio». E si è messo a fare conversazione con l'Altissimo ogni mattina presto, prima di recarsi al lavoro. I colloqui divini sono diventati sempre più apoca-

litici e funesti. I Concerned Christians si sono così trasformati in un'armata millenarista. The End Times Weekly (<http://www.pci-sys.net/caphowdy/cults.htm>) rivela che Miller aveva profetizzato per il 10 ottobre un devastante terremoto nella sua città, Denver, nel Colorado: il segno augurale del Giudizio Universale. I seguaci avevano venduto case e averi, girandoli in buona parte al profeta (in bancarotta per 600 mila dollari). Nulla è però accaduto a Denver, se non la scomparsa in massa dei Concerned Christians. Organizzazioni anti-sette come Trancenet (<http://www.trancenet.org>) sono convinte che essi si stanno trasferendo in Israele, per

inverare un'altra violenta profetia di Miller. Basandosi su un'interpretazione della Bibbia che lo legittima come incarnazione di Gesù, si ritiene l'ultimo profeta prima dell'Apocalisse e di dover morire a Gerusalemme a fine 1999, per risorgere dopo tre giorni. Le autorità di polizia temono che, se le altre sue visioni apocalittiche non si realizzeranno, il profeta menagramo orchestri un suicidio in cui trascinarà anche i disciplinati fedeli. Nel frattempo, l'home page di un inconsapevolmente omonimo signor Kim Miller, amante dei gatti e della buona cucina, è presa d'assalto da curiosi e dalla stampa. (<http://www.logicsouth.com/millery>).

OSSERVATORI PER ASTRONOMI IN ERBA

Chissà se la recente spedizione di John Glenn, il settantenne astronauta che torna nello spazio per motivi scientifici, sensibilizzerà altri appassionati all'astronomia. Non che ce ne sia bisogno, in verità. Gli astrofiscisti dilettanti sono già moltissimi in tutto il mondo. E per loro ci sono un po' di novità, a cominciare dall'«Amateur Sky Survey», l'iniziativa del progettista Tom Droegge che costruisce e distribuisce l'attrezzatura necessaria alle osservazioni e raggiungibile all'<http://129.21.188.9/>. Da qui si possono ricevere fotocamere ccd a basso costo con cui sorvegliare il cielo alla ricerca di buchi neri e supernove: un progetto che viene coordinato via Internet. Ma il sito a cui ci si deve rivolgere

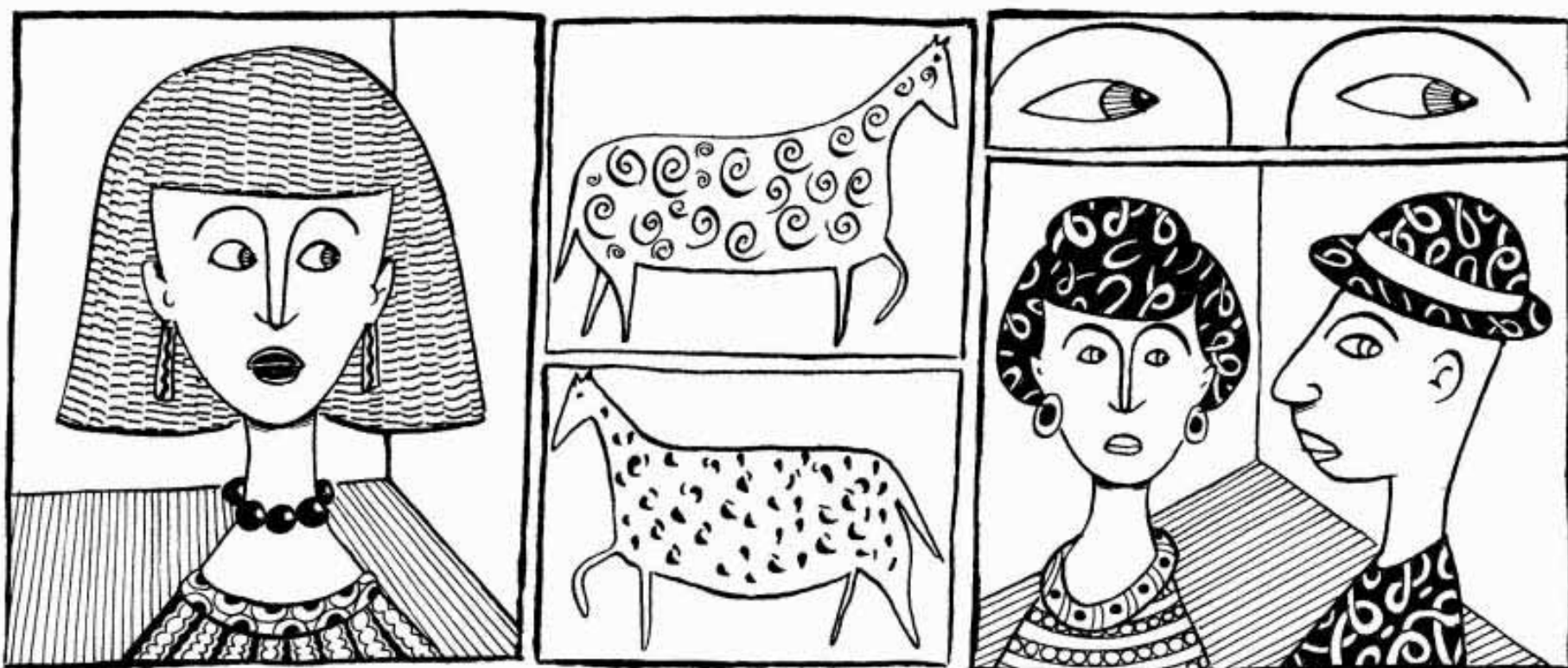
per sapere tutto quello che di astronomico si muove in rete è <http://cdsweb.u-strasbg.fr/astroweb.html> con centinaia di record e informazioni. L'Unione europea propone invece il sito gestito dall'Esa, il www.esrin.esa.it, center; per venire all'Italia, è in funzione il sito del telescopio Galileo, in costruzione alle isole Canarie, in notevole ritardo rispetto ai tempi annunciati: così, invece delle prime osservazioni, potrete avere informazioni sulla sua fase di montaggio. Ma in rete è disponibile al sito www.harvard.edu/books/hsaa/index.html la seconda edizione di un libro-bibbia, «Handbook of Space Astronomy and Astrophysics» di Martin Zombeck, un manuale base da cui partire per esplorazione interstellari. La rivista più nota e letta - parliamo sempre di Stati Uniti - è invece «Sky & Telescope», naturalmente visibile online al www.skypub.com. Buon viaggio.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



Un pupazzo geniale e perverso

Bambini, state attenti Per Natale arriva Furby

La prima volta che Furby apparve in pubblico, circa un anno fa, andò tutto per il verso sbagliato. Non riuscì nemmeno ad aprire gli occhi, figuriamoci a parlare. Stava lì sul tavolo, immobile, come qualsiasi pupazzo di peluche inanimato. Gli addetti ai lavori guardavano in silenzio quell'essere tutto pelo di tredici centimetri con occhi grandi e becco da pappagallo, pronti a percepire il minimo movimento. Ma non accadeva nulla. Eppure il giorno prima Furby aveva funzionato a meraviglia nei laboratori della Tiger, la sezione hi-tech della multinazionale del giocattolo Hasbro. Dopo dieci minuti Jeff Jones, uno degli inventori, capi che era colpa delle luci:

creavano un campo elettromagnetico che interferiva con le facoltà di Furby. Il pupazzo venne schermato e finalmente aprì gli occhi. «Me Nooloo» disse, che in furbish significa «Sono contento». Quell'esemplare era un prototipo con appena il 20% della capacità attuale del giocattolo. Uscito dalla scatola Furby parlerà solo il furbish e i bambini dovranno servirsi del piccolo vocabolario per capirlo. Poi imparerà la nostra lingua, grazie alla sua memoria che arriva a contenere fino a 800 parole nuove. O meglio, imparerà la lingua del bambino che lo ha educato. Il che vuole dire che ogni Furby sarà diverso dagli altri perché «in grado di percepire l'esterno in

modo autonomo». Questo almeno è quanto sostengono alla Hasbro.

Oltre alle straordinarie capacità linguistiche il giocattolo è dotato di una serie di sensori che gli permettono di capire se è giorno, notte, se è sdraiato o in piedi o se nelle vicinanze c'è qualche esemplare della sua specie. Con un sistema ad infrarossi Furby può infatti interagire con i suoi simili, giocando, cantando, parlando. I suoi stati d'animo verranno sottolineati da espressioni facciali frutto di 300 combinazioni diverse di movimenti. È il fatto che può comunicare ed interagire con quelli della sua razza spingerà i bambini a comprarne più di uno. L'idea della Hasbro è infatti quella di lanciare sul mercato modelli differenti ogni anno, un po' come la Barbie della Mattel. Il prezzo, di soli 30 dollari, dovrebbe sbaragliare la concorrenza della Microsoft e del suo costoso Barney, un draghetto da 100 dollari con un sistema interattivo.

Sotto questo aspetto Furby è il discendente diretto del gioiello della Bandai, il Tamagotchi, che a partire da Natale, quando il giocattolo della Hasbro invaderà gli scaffali dei negozi, verrà relegato nei musei e nei libri di storia. Del pulcino virtuale Furby ha

preso anche la capacità di provocare sensi di colpa se lasciato a se stesso. Non muore quando resta per troppo tempo da solo, ma si offende a morte e può tenere il muso per giorni.

È difficile credere che un pupazzo possa fare tutte queste cose, ma ad ogni modo ne basterebbero la metà per dargli un potere formidabile sui bambini. Tredici centimetri di pelo semi intelligente, che può essere portato facilmente nello zaino, in grado di riprodurre forme gergali di linguaggio e sensi di colpa molto più personali rispetto a quelli del pulcino nipponico. Inquietante, raccapricciante o geniale, secondo i punti di vista. Di certo le polemiche che accompagneranno il Tamagotchi riesploderanno se il nuovo prodigio della Hasbro avrà il successo che tutti prevedono. Un successo che verrà garantito da un lancio pubblicitario di 10 milioni di dollari, pari al 25% del guadagno netto previsto nel periodo di Natale. Televisioni e radio manderanno in onda decine e decine dagli spot di Furby e sarà solo l'inizio. E se la Mattel spende circa 63 milioni di dollari l'anno, la Hasbro concentrerà su Furby 70 milioni di dollari in promozione per il 1999.

Edutainment

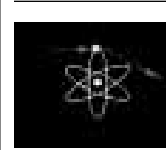


Il guardaroba magico
Iona Software
Windows e
Macintosh
Lire 86.000

Bambole di carta

Chissà se le bambine apprezzeranno questa versione non cartacea di quel bellissimo gioco che sono i vestiti delle bambole. Il valore aggiunto di averne fatto un Cd Rom è nella possibilità di inoltrarsi, col pretesto dell'abbigliamento, in dodici avventure che sono una piccola storia del costume mondiale. Antico Egitto, Grecia, India, Navajo, Inuit, Cina imperiale e i loro stupendi abiti diventano un armadio ricchissimo di informazioni e storia. In più, una sezione creativa permette di deare, colorare e infine stampare abiti personalissimi.

Fisica



Quark: l'infinitamente piccolo
Hochfeller
Windows e
Macintosh

Il mondo dei quark

Una graduale discesa verso il mondo dell'infinitamente piccolo, sino ad arrivare ai quark. Filmati, animazioni, ipertesti, immagini in un'opera apertamente divulgativa, come peraltro l'editore sta a testimoniare, ma corretta. E la garanzia del prodotto concorrono numerosi interventi e la supervisione di diversi fisici dell'università La Sapienza di Roma: tutto improntato alla semplicità e, al contempo, alla chiarezza. Affascinante il viaggio complessivo, dove si scopre che l'infinitamente piccolo è appannato all'infinitamente grande.

Arte



Art Gallery: Velazquez
IBM e Mediareis
Windows e
Macintosh
Lire 29.900

I capolavori di Velazquez

Il ritrattista della corte di Spagna, l'autore di capolavori come «Las meninas» e «Venere allo specchio», vissuto tra il 1599 e il 1660, in un'opera monografica di prezzo contenuto che, sulla falsariga dei Cd Rom che si occupano di arte, ricostruisce attraverso fotografie, schede biografiche, tavole sinottiche e un gioco a quiz, le folgoranti invenzioni pittoriche e compositive di quest'artista, nonché la creazione dei suoi quadri più famosi. Ma ci sono anche note che inquadrano il contesto storico, la tecnica e l'ambiente artistico in cui ha operato il pittore del re.

Novelle



Il ranocchio Grok e lo stagno felice
Giunti Multimedia
Windows
Lire 39.000

La favola di Grok

La Giunti Multimedia contempla nel suo catalogo anche una serie di titoli dedicati ai più piccoli: storie interattive con animazioni, personaggi colorati, suoni, musiche, giochi. Favole che si possono ascoltare guardando, con personaggi che si animano al click, pagine da colorare e poi stampare, sfondi da scegliere e disegnare e, per i più grandicelli, anche un «quaderno» dove si possono scrivere e registrare storie tutte inventate. Questa storia di Grok il ranocchietto e dello stagno felice è stata illustrata e animata da Andrea Venier, con le musiche di Alessandro Olla. Pensato per bambini di età dai quattro anni in su.

Società ♦ Centocinquant'anni di cronaca Storia, protagonisti e narrazioni di un fenomeno chiamato mafia

Comincia nell'anno 1812 la lunga, complessa, sanguinosa storia della mafia italiana. L'anno in cui il Parlamento siciliano approva per legge la fine della feudalità. Doveva significare la nascita dello Stato moderno, l'avvio di una nuova legalità contro le organizzazioni semipolitiche che dettavano legge. Lo strangolante sistema fatto di feudalità, corruzione e conflittualità sociale non cambiò di una virgola. La mafia aveva gettato radici solide e assai ramificate. È un viaggio dentro la cosa mafiosa, questo Cd Rom «La mafia. 150 anni di storia e storie», ideato e realizzato da ClioMedia Officina per il Comune di Palermo e Mediateca regionale Toscana. Un viaggio negli avvenimenti che l'hanno determinata e scolpita (dal delitto Notarbartolo al separatismo del secondo dopoguerra, dalla strage di Portella della Ginestra al traffico di stupefacenti, dal dominio di Cosa nostra degli anni Settanta, infine, al pentitismo), ma anche un'esortazione a conoscere, della mafia, linguaggi, interpretazioni e rappresentazioni.

E infatti una delle sezioni d'ingresso dell'opera è proprio la conoscenza che della ma-

fia ci hanno dato il cinema e la letteratura (sezioni curate rispettivamente da Alberto Crespi e Massimo Onofri). Da un lato una carrellata di titoli che vanno dal «Salvatore Giuliano di Rosi al «Tano da morire di Roberto Torre, dall'altro la ricostruzione di un legame, quello letterario, che affonda nella metà del secolo scorso, quando a teatro spopolava «I mafiosi della Vicaria» di Giuseppe Rizzotto e risale, via Pirandello, Sciascia, Consolo, Vassalli, sino alle indagini dell'ultimo Camilleri. Ma non mancano, ovviamente, i veri protagonisti di Cosa Nostra. Dall'una e dall'altra parte. Da quella delle vittime - i giornalisti coraggiosi, i magistrati e i giudici intelligenti e sagaci, gli amministratori puliti -; e da quella degli assassini - i boss e le cosche, i politici collusi, i magistrati senza scrupoli, i cronisti bugiardi. Una ricostruzione accurata, cui hanno contribuito Ayala e Lupo, Caselli e Caponnetto, Vigna, Fava e Dalla Chiesa tra i molti. Un prodotto egregio dal punto di vista dei contenuti e degli obiettivi, ma che sfrutta assai poco il mezzo, la concezione e le molte possibilità offerte dalla multimedialità.

Stefania Chinzari

VERSILIANA DAL LIBRO A INTERNET

Si conclude l'8 novembre prossimo la mostra mercato ospitata in diversi luoghi di Pietrasanta, in Versilia, dedicata a «Dal libro a Internet». Un appuntamento con ben 60 tra le più importanti case editrici italiane e straniere che presentano novità, inediti, curiosità cartacee e nuove edizioni multimediali, ma la mostra dedica anche una sezione all'uso e all'approfondimento di Internet, con informazioni e dimostrazioni per uso professionale, per le scuole e il tempo libero.

IL GATTO SENZA SEGRETI

Quattromilacinquecento anni di convivenza con l'uomo e un amore incondizionato. Parliamo del gatto e segnaliamo un sito per appassionati e non, www.ilgatto.com, ricco di informazioni sulla storia di questo affascinante animale e di consigli su nutrizione, cura e comportamento. C'è poi una ricca sezione dedicata alle differenti razze

feline, ai loro spostamenti e all'antefatto Miacis, vissuto oltre dieci milioni di anni fa.

CERCARE LAVORO IN EUROPA

Restyling per il www.europalavoro.it, il sito italiano del Fondo sociale europeo che permette di reperire informazioni sulla formazione professionale e i corsi attivi nelle varie regioni d'Italia. Utile anche l'aggiornamento e-mail per enti di formazione e aziende e i due forum dedicati alla riforma dei fondi strutturali e all'applicazione dei nuovi strumenti nel lavoro.

GUIDA AL MONDO DEI FUNGHI

Tempo di porcini e di raccolta nei boschi. Così si può fare un giro al www.numerica.it/giornaledibrescia/iniziativa/Funghi/home.htm dove i funghi sono presentati per schede, evitando informazioni troppo scientifiche, ma aiutando il navigante a riconoscere le caratteristiche di ciascuna famiglia.

