

Anime digitali ♦ Tre monaci hanno consacrato Internet Ti benedico, Rete, nel nome di Buddha

MARCO MERLINI

Il cyber-spazio sta diventando la cattedrale del prossimo millennio: su Internet si predica, si prega, si celebrano messe o rituali pasquali, si spacciano miracoli... Insomma, si crede. Ciò significa che la rete telematica - almeno in alcuni suoi nodi - si è trasformata in un luogo sacro come una chiesa, una sinagoga o una moschea? L'interrogativo sta surriscaldando le menti di un gruppo di religiosi di tutto il mondo. A un polo ci battono nei fautori del sublime tecnologico, convinti che il network telematico incarni l'essenza della divinità e che la tecnologia della

comunicazione possieda un'anima. Alcuni hanno voluto addirittura intravedere nella struttura virtuale di Internet una sorta di imitazione della mente di Dio. Sant'Agostino insegnava che Dio è «il segno che rimanda a se stesso», quindi l'entità autoreferente per natura. Parlava della divinità cristiana o prefigurava la rete delle reti? Al polo opposto, troviamo quanti criticano il cyberspazio come fattore di grave impedimento per lo sviluppo di atti religiosi, in quanto l'uomo entrerebbe in una dimensione mentale regressiva: disincarnata per via meccanica, subalterna alla tecnologia.

Un gruppo di monaci buddhisti tibetani ha però tagliato la testa al

toro: il cyberspazio è diventato un luogo sacro perché un loro rituale l'ha consacrato come tale. Dopo aver chiesto consiglio al monastero di Namgyal (quello del Dalai Lama), tre monaci della comunità religiosa Namgyal di Ithaca, nello Stato di New York, si sono concentrati nella sala di preghiera, hanno intonato canti propiziatori, si sono raccolti in meditazione sul Kalachakra mandala (digitalizzato su uno schermo di computer), hanno visualizzato con l'occhio della mente la ragnatela planetaria di computer. E hanno benedetto Internet. Perché? Secondo i monaci, questo ambito artificiale è stato designato come l'estensione della mente umana in uno spazio senza

confini, privo di controllo e pieno di libertà. Ciò significa che Internet può produrre effetti positivi o negativi a seconda delle motivazioni degli utenti. Benedicendo il cyberspazio, hanno introdotto on line pensieri positivi per spingere i cybernauti a un più elevato stadio di coscienza. Dunque, la concezione buddista tibetana dello spazio coincide sorprendentemente con la natura del cyberspazio: non la distanza fra due punti, ma l'assenza di vincoli; un'entità non da misurare, quanto da usare come campo di attività e proiezioni mentali. La storica sacralizzazione è rinvenibile presso il www.namgyal.org/blessing.html.

UN SITO PER GIRARE L'EUROP@

■ Volete sapere tutto quello che succede in Europa? Beh, pretendere di conoscere l'intero continente grazie alla rete sarebbe un po' troppo. Però tutto quello che succede nelle istituzioni europee, si, lo trovate, dal 12 novembre, su «inEurop@», la newsletter telematica lanciata dalla rappresentanza in Italia della Commissione europea in collaborazione con la Adnkronos Comunicazione. Il servizio è disponibile sul sito Internet della Rappresentanza stessa (www.comeur.it), ma i lettori che lo desiderano potranno ricevere la newsletter direttamente al proprio indirizzo di posta elettronica.

Concepita come uno strumento di servizio per addetti ai lavori, «inEurop@» è articolata su una serie di

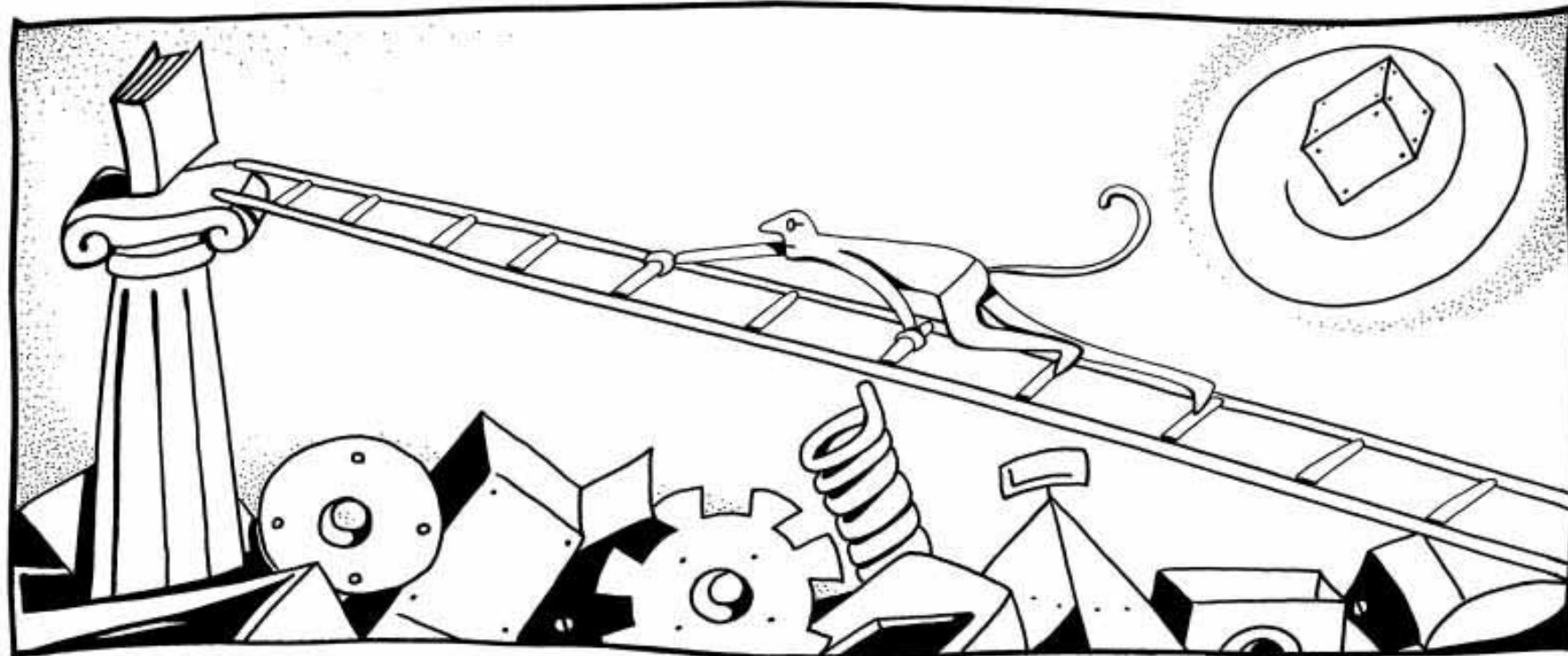
rubriche nelle quali i lettori potranno essere informati, a scadenza quindicinale, sulle principali iniziative europee che interessano l'Italia. Basata sui documenti ufficiali delle istituzioni comunitarie, la pubblicazione raccoglie anche informazioni sulle principali attività della Commissione, sulle decisioni legislative adottate dal Consiglio e dal Parlamento, sulle principali sentenze della Corte di giustizia, sui bandi di gara relativi ai programmi finanziati o cofinanziati dalla Ue, sugli atti normativi italiani che recepiscono la legislazione comunitaria. Ma «inEurop@» non trasalca l'informazione per i non addetti ai lavori. Una rubrica dedicata al pubblico più vasto, «Lettera alla Rappresentanza» permetterà a chiunque vorrà di interagire on line con la commissione, per chiedere spiegazioni sulle sue iniziative o per avanzare suggerimenti.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



Il gioco ispirato alla serie tv

Sette misteri da svelare per uscire vivi da X-Files

Giocando al videogame di «X-Files» si finisce inevitabilmente per diventare paranoici, soprattutto se si gioca di notte. La casa si trasforma in un luogo denso di pericoli e misteri. Ci si guarda attorno per controllare ogni dettaglio. Il gatto ad esempio, non si sta muovendo in modo strano? Dopo aver controllato porte e finestre, armadi e angoli bui e aver chiuso il gatto in un'altra stanza, forse vi potete rimettere a giocare. Ma se vivete con qualcuno la cosa si fa molto più complicata perché qualsiasi genitore, fidanzata o marito potrebbero non essere quello che sembrano. Fanno parte anche loro del grande complotto? E se sì, come fare a non fargli capire che

voi sapete e che siete vicini alla verità? Meglio armarsi con qualcosa, non si sa mai. Anche un temperino va bene, da porre sopra il computer prima di continuare a giocare. Perché una cosa è certa: se verrete presi dal fascino di questo gioco difficilmente andrete a letto presto. Il videogame, appena uscito in Italia a seguito del film, ha sicuramente il potere di suggestionare e di trascinare il giocatore nel mondo di «X-Files».

Prodotto dalla Fox Interactive e disponibile per il momento solo per PC e Mac (fra qualche settimana uscirà la versione per Playstation), piacerà anche a chi non ha mai seguito la serie in tv creata da Chris Carter, benché abbondino dettagli e situazioni che

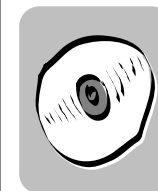
fanno riferimento più o meno esplicitamente al telefilm. Sette cd per un'avventura mozzafiato, piena di intrighi, sottotrame, personaggi e alieni. Un film interattivo dove bisogna muoversi con cautela. I dialoghi sono fondamentali, scegliere la risposta o la domanda giusta potrebbe salvarvi la vita. Altra dote fondamentale è la tendenza alla paranoia e alla dietrologia tipica di Fox Mulder. Sotto questo aspetto il gioco spinge verso la patologia conclamata, arrivando a farvi dubitare di tutto e di tutti.

Al contrario di quello che si potrebbe pensare, nel videogame non si vestono i panni né di Fox Mulder né quelli di Dana Scully, i due personaggi del telefilm, ma dell'agente Craig Willmore. Mulder e Scully sono in realtà al centro del primo mistero e per arrivare ad incontrarli ci vogliono parecchie ore di gioco. Tutto inizia a Seattle, in una tranquilla mattina come tante altre. Arrivate a lavoro di buon'ora negli uffici dell'Fbi e incontrate il vostro partner Mark Cook. La giornata inizia a prendere una strana piega quando venite convocati nell'ufficio del vicedirettore, il quale vi comunica che nella sede di Washington hanno un problema: gli agenti speciali Fox Mulder e

Dana Scully sono scomparsi proprio nell'area di Seattle. Il loro capo, Walter Skinner, è appena arrivato in città e condurrà le indagini. Siete assegnati al caso. Così comincia la storia, una storia che vi porterà lontano dentro infiniti misteri e, verosimilmente, anche dentro le vostre paranoie latenti. E in posti del genere è vivamente consigliato di non fidarsi di nessuno, nemmeno di coloro che considerate amici ed alleati. Dalla vostra avrete un equipaggiamento di tutto rispetto fornito dall'Fbi una serie di strumenti che bisogna imparare ad usare se volete uscire tutti interi. Avrete anche libero accesso alla banca dati dell'agenzia, dove potrete rintracciare numeri di telefono, impronte, rapporti e foto, oppure perdere tempo.

Nel complesso «The X-Files Game» è un buon videogioco, uno dei migliori avventure sul mercato, capace di affascinare, emozionare e, ovviamente, mettere paura. È quasi un episodio della serie televisiva, dalla quale ha ereditato tutte le caratteristiche salienti che l'hanno resa famosa. Non raggiunge i livelli di «Blade Runner», il gioco della Westwood uscito la stagione scorsa, ma gli si avvicina molto.

Videogames



Revenge of Arcade
Microsoft
Windows
Lire 59.000

Videogames Revival

■ C'erano una volta - erano gli anni '80 - i buoni vecchi videogames da sala giochi e per anticipare la prossima ondata di revival Microsoft propone un Cd-raccolta di intramontabili: Ms.Pac-Man, Xevious, Rally-X, Mappy e Motos. I giochi sono riprodotti fedelmente, ma naturalmente grafica e effetti audio sono curati e perfezionati. I giochi sono semplicissimi, quasi brutali nella loro assenza di «profondità». Portare Ms.Pac-Man in giro nel labirinto a mangiare i pallini, sfuggendo a mostri e fantasmi, non sarà sofisticato, ma divertente.

Educational

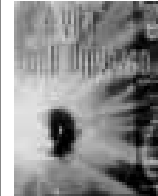


Ipercorsi stradali
Giunti
Multimedia
Windows 95
Lire 49.900

Educazione alla strada

■ Un corso multimediale di educazione stradale pensato specificamente per gli studenti della scuola dell'obbligo, frutto di un progetto triennale del Provveditorato agli studi di Bologna, con la supervisione di esperti e tecnici del settore. L'opera vuole essere uno strumento, un supporto per gli insegnanti, utilizzabile in vari e diversi contesti, per introdurre i bambini all'educazione dei segnali stradali, ma non solo. Insomma, la vecchia educazione civica si fa interattiva. 800 pagine di ipertesto con 700 immagini, 18 filmati digitali e numerosi effetti audio.

Scienza



C'è vita nell'universo
Rizzoli
New Media
Windows
Lire 69.900

Nell'universo con Hawking

■ È proprio lui, il famosissimo cosmologo di «Dal Big Bang ai buchi neri», il Virgilio di questo viaggio tra i misteri dell'universo. 50 video e 200 animazioni cercheranno di svelare i segreti della vita del cosmo, la teoria della relatività e i buchi neri, i pulsar e l'evoluzione della specie umana. Con Hawking c'è anche la possibilità di interagire direttamente grazie ad un link del Cd Rom collegato con il suo sito Internet. Esuo è anche il discorso sulla «Vita dell'universo». Un gioco permette di memorizzare le conoscenze acquisite durante la navigazione.

Lingue



Salut ça va
Mondadori
Windows
e Macintosh
Lire 69.000

Francese per tutti

■ Le lingue, una delle grandi risorse del Cd Rom, che sfruttano gli aspetti ludici, interattivi e grafici per proporre un apprendimento meno meccanico e burocratico. Questo corso di francese è pensato per bambini dai 7 ai 12 anni, con un programma che, tra gioco e didattica, consente l'avvicinamento alla lingua tramite una graduale scoperta di suoni, parole, frasi. Un corso più da godere che da far studiare, con undici giochi dedicati ad altrettanti argomenti per sviluppare ciascuno una diversa abilità, con tanto di karaoke per imparare anche qualche canzone. Un prodotto gradevole, sia dal punto di vista grafico che multimediale.

Geografia ♦ Un volo 3D intorno al globo Pianeta Terra senza segreti con il nuovo «Atlante - Omnia 99»

Missione Terra. Per capirla, sezionarla, studiarla e vederla - con l'obiettivo del satellite o con la lente del microscopio - De Agostini Multimedia propone il suo Atlante Omnia 99, ovvero la nuova edizione del suo atlante, in due Cd Rom, con una sezione 3D. Come gli altri prodotti dell'enciclopedia (sia la versione «adulta» che Omnia Junior), anche questa è un'opera raffinata e tecnicamente molto curata, ricchissima di informazioni. Un'abbondanza di carte, nomi, riferimenti e criteri di selezione che va paradossalmente a scapito della navigazione, assai meno intuitiva e immediata che negli altri «volumi» dell'enciclopedia, soprattutto nel primo dei due dischi. È una tale mole di dati obbliga a consigliarvi subito di comprare e installare il Cd solo se avete un computer piuttosto potente (ben più potente del Pentium 90 indicato dall'editore come requisito minimo). Riserve, quelle appena accennate, che non inficiano il valore complessivo dell'opera, che può rivelarsi strumento

utile e duttile di conoscenza e approfondimento, pensato anche per tutti gli studenti di vario livello che cercano un nuovo approccio alla geografia.

Un'enciclopedia geografica come questa permette di visualizzare un'immensa quantità di mappe, zoomando, se lo si desidera, su aree specifiche e molto dettagliate. Oppure di volare con la tecnologia del flight simulator su tutta la superficie terrestre ricostruita in 3D e resa interattiva, ma anche di richiamare sullo schermo animazioni di geologia, astronomia, vulcanologia. Di alcune città (una dozzina) sono visibili anche brevi video, ma nel complesso i contributi filmati non sono moltissimi. Migliaia, invece, le schede, sia di testo sia di immagini e riguardano i popoli, le religioni, i dati economici, il folklore, la fauna. Una Terra, insomma, il nostro pianeta azzurro, senza più segreti (o quasi). E per vedere se abbiamo studiato, ci sono anche due Geogame piuttosto divertenti, da giocare soli o in compagnia.

S. Ch.

UN FORUM SULL'EBRAISMO DA ISTORECO

■ All'interno del sito di Istoreco, l'istituto per la storia della resistenza e della società contemporanea di Reggio Emilia, è a disposizione un forum, una finestra-dibattito sull'Ebraismo, in particolare sul significato di Auschwitz, e del Ricordo. Al Forum si può intervenire per suggerire bibliografie o documenti che approfondiscano i temi del dibattito, avendo anche la possibilità di leggere i materiali del ciclo di conferenze tenute lo scorso giugno. Sul sito si possono trovare anche le attività culturali in programma, le proposte rivolte alla scuola, le pubblicazioni sui temi. L'indirizzo: www.istoreco.re.it

FOTOGRAFIA CHIAMA INTERNET

■ Un dialogo tra secoli, tra il computer e i primi dagherrotipi, quando anche allora ci si trovò di fronte ad una vera rivoluzione della comunicazione. Fatto sta che la fotografia, specialmente quella d'epoca, sta avendo molto successo

in rete. Alcuni indirizzi da navigare sono, per esempio, quello dalla Daguerreian Society, al <http://abel-laustinc.edu/dag/>, con una galleria di foto dell'Ottocento e foto fino agli anni Venti; ma anche il celebre Nadar ha un suo sito, il www.lochnef.com/kap-it/hstkap/nadar/nadar.htm. Non potevano mancare gli Stati Uniti, con il mito del West e del pionierismo, ma anche con la splendida foto dei nativi americani. Vita quotidiana dal secolo scorso alla seconda guerra mondiale al <http://lcweb.loc.gov/r/print/guide/port-1.html>.

UN SUPER SITO PER PARCHI E ALBERI

■ Il più grande database sui parchi italiani aggiornato ogni settimana dalla Federazione Italiana Parchi e disponibile anche in inglese. Il sito (www.parks.it) offre ben 2.500 pagine ricche di informazioni sui singoli parchi, sugli alberi più vecchi e più famosi, sui centri e suggerisce itinerari di vario livello, ne racconta la storia, presenta gli incontri. Ma nel supersito ci sono anche calendari e date di eventi legati alla natura e le mappe.

