

Anime digitali ♦ Sul sito «Letters of Love»

Israele e Palestina, una pace on line

MARCO MERLINI

Atmosfera natalizia nell'aria. È tempo di guadagnarsi una luminosa coscienza. Intendete rassicurarvi con un nemico che vi ha ferito? Vi siete decisi, infine, ad augurare il meglio alla vostra ex, ormai tra le braccia di un altro? Continuate a pensare a un amico, malgrado l'abbiate perso di vista? Tenete in serbo un messaggio positivo per una nazione o per l'intera umanità? «Letters of Love» è un sito concepito per spingere i cybernauti ad aprire il cuore e a comunicare pensieri di pace, d'amore e fratellanza a persone di reperimento

difficile o impossibile (<http://www.openmindopenheart.org/loveletters.html/>). Va sottolineato che l'intento non è psico-assistenziale, tipo fungere da casella postale per amici smarriti o per ex amanti dispersi. Voluto fortemente dal guru New Age Scott Morrison, «Letters of Love» ha uno scopo spirituale: stimolare gli utenti di Internet a offrire al mondo il meglio di loro stessi e delle loro vite.

La saggezza, la generosità, la gentilezza, la compassione e il perdono si trasformano in epistole indirizzate a singoli individui, a gruppi di persone, a intere nazioni o a tutta l'umanità. L'unico requisito perché siano ammesse è che

provengano da un atto d'amore meditato e totale. Devono aiutare altri esseri umani senza per questo porre riserve, impartire condizioni o pretendere qualcosa in cambio. Le missive sono pubbliche: qualsiasi cybernauta può riflettere su di loro e arricchirle con risposte o innesti di pensieri positivi. La catena di messaggi così creata dovrebbe produrre un cambiamento non solo nella qualità delle relazioni tra le persone, ma anche all'interno dei cuori e nella spiritualità dei corrispondenti. L'effetto finale in cui confidano gli organizzatori del sito è un innalzamento del tasso d'amore presente sulla Terra. «Letters of Love» risolveva dunque, in un contesto tecnolo-

gico, l'utopia evangelica di risanare affettivamente il mondo attraverso atti d'amore privi di mezze misure. «Solo l'amore funziona, cura e libera. Ma deve essere assoluto e incondizionato», sottolinea l'home page. Centinaia di persone hanno aderito alla catena benigna. In un calderone che mischia volutamente i macro problemi del Pianeta con le piccole storie di ordinaria umanità, i messaggi lanciati nel cyberspazio vanno da afflitti di pace indirizzati da israeliani a palestinesi (e viceversa) a messaggi personalissimi come «A Maria, il mio angelo», da annunci di sostegno al Tibet a confessioni su «quanto non avevo mai osato raccontare ai miei genitori».

ALIENI E ROBOT
I GIOCHI
NELLA RETE

Alieni in perenne lotta per il predominio delle galassie, eserciti di liberazione formati da robot, battaglie da combattere in tempo reale, sul vostro computer. Arrivano dei videogames per la Rete, distribuiti cioè nella versione single player e multi player, ciascuno con obiettivi diversi e differenti strategie. Ecco per esempio «Starcraft» della Blizzard, distribuito in Italia dalla Leader a lire 110.000, dove razze aliene si combattono per dominare l'universo: in rete lo trovate all'indirizzo ufficiale della Battle.net: www.battle.net, oppure nel sito di discussione www.starleague.net. Si gioca in contemporanea, tra squadre di giocatori di rete dove ognuno ha compiti diversi dove i vincitori vengono premiati con tanto di medaglia finale.

Se invece avete sempre sognato di fare il comandante di un esercito di robot alti venti metri, ecco «Mech Commander» (della Microprose, stesso prezzo): una vera e propria campagna militare per la liberazione del pianeta Port Arthur dai Clan, entità pseudo religiose dotate di tecnologie superiori. L'esercito, appena sbarcato, va equipaggiandosi e rimpolpandosi via via che si combatte. Insomma, come giocare a soldatini telematici. Anche qui c'è una possibilità multiplayer con grande missione, conquista di basi nemiche e effetti speciali come la nebbia che può essere vista solo attraverso i sensori dei robot. Più informazioni le trovate ai siti: www.mplayer.com; www.mplayer.com/strategy/mechcommander (con interi trattati strategici, supporto online e una bacheca con i nuovi avversari) e www.zone.com.

Internet

homepage

Mediamente

di Stefania Chinzari



Saint-Exupéry in Cd Rom

Il Piccolo Principe
un amico dal deserto

I capelli color del grano, il pastrano dalle lunghe falde rosse e blu, e una gran voglia di far domande, di capire, di stanare i grandi da quei loro nascondigli di serietà, di bugie, di vacua incoerenza. Malinconico e poetico, commovente e fantasioso, «Il Piccolo Principe» di Antoine de Saint-Exupéry, forse la favola moderna più famosa e più tradotta al mondo, torna ad ammaliare i bambini (e gli adulti) in formato Cd Rom. Arriva qui da noi proprio per Natale (a 90.000 lire) l'opera di Gallimard realizzata in otto mesi di lavoro con un enorme utilizzo di animazioni bi e tridimensionali. Arriva grazie a Pontaccio, che nella versione italiana ha chiamato a dare le voci ai protagonisti

della storia Lella Costa (la Volpe), Gala (la Rosa) e Philippe LeRoy (il Re). Se avete amato il libro del pilota e del suo piccolo amico del deserto: se siete tra i pochi a non conoscere il suo racconto e, soprattutto, se non siete patiti sfegatati di effetti speciali e computer, regalatevi con tranquillità questo «Piccolo Principe» raffinatissimo e multimediale. Perché la filosofia che governa il Cd Rom è in qualche modo anche un profondo omaggio all'autore della fiaba. E alla sua sensibilità di uomo che non ha mai dimenticato l'infanzia, segnata dalla morte precoce del suo padre; di scrittore colto e «fuori moda» sentimentale e tradizionalista; di aviatore-mito, colpito dai tedeschi

durante una ricognizione dalla Corsica alla Francia e scomparso nel mare, e mai dimenticato. Non a caso colpi e emozione generazioni di bambini ormai grandi la notizia, poi smentita, del suo braccialetto ritrovato nel fondo del Tirreno nemmeno due mesi fa. Dunque *Il Piccolo Principe* per Windows e Mac parte e sempre torna, rigorosamente, alla pagina scritta del libro. Che il lettore può semplicemente «sfogliare» oppure animare, se decide di farsi guidare dall'Uccello-libro nel mondo in movimento del tridimensionale. Così gli acquerelli originali di Saint Exupéry che illustrano il libro e l'opera si animano e prendono corpo, voce, ombra: la Rosa la vediamo crescere, il Lampionaio accendere e spegnere secondo consegna, i baobab giganteschi attanagliare il pianeta. E il gioco che la Volpe vi proporrà, è proprio una gara di pazienza e di amicizia, di addomesticamento e, dunque, di crescita. Mentre una delle sezioni del Cd Rom, a cui si accede dall'Universo-menù (la navigazione non è facilmente intuitiva, ma le istruzioni accluse sono chiare e accessibili) è dedicata proprio alla vita e

alle opere di Antoine de Saint Exupéry, nato a Lione nel 1900, pilota civile per lunghi anni, protagonista di spericolati voli transcontinentali (in Argentina conoscerà sua moglie Consuelo), e nuotante aviatore militare, nel '43, pochi mesi dopo aver concluso il suo capolavoro letterario.

A molti piacerà anche la proposta degli Editori Riuniti «Perché il mondo è fatto così com'è», firmato da Paola Rodari e illuminato dalle illustrazioni della bravissima Nicoletta Costa (lire 59.000, pensato per bambini dai 5 ai 10 anni, gira su Pc e su Mac). Un'enciclopedia delle fiabe, tesori da scovare e da scoprire, sotto l'acqua o nelle caverne, che spiegano, attraverso la forza del linguaggio simbolico, la realtà che ci circonda. Il mare salato per le lacrime della principessa, la nascita degli uomini e la forma degli animali, il sole che ci gira continuamente attorno. Un patrimonio di leggende che arriva da tutto il mondo e si rivela parlando da un menù-paesaggio coloratissimo e animato che potrà condurvi alle storie oppure ai giochi. Per crescere divertendosi.

Bambine ♦ Anche in Italia

Abiti, gioielli, acconciature
Barbie entra nel tridimensionale

È certamente la bambola più famosa del mondo, l'unica per cui è stata allestita una vera mostra in un vero museo. Un mito di trenta centimetri che in mezzo secolo di vita ha travalicato il senso stesso dell'essere bambola per diventare un oggetto simbolo di questo secolo e della sua opulenza. Così piena di gadget, di accessori, di ambienti, di amici, di benessere, Barbie fa ora il suo atteso ingresso nell'universo multimediale. Sono targati Mattel (importati per l'Italia da Rizzoli) i «software for girls» dedicati alla Barbie che negli Stati Uniti, in soli due anni, hanno scalato le vendite superando anche famosissimi videogames.

L'offerta è piuttosto composita, pensata per bambine dai 3 agli 8 anni (in su), con prezzi che si aggirano intorno alle 90-150mila lire. Cominciamo da «Barbie stilista», con cui le bimbe possono creare abiti per la bambola e le sue amiche, modelli per ogni occasione ideati in scenari tridimensionali scelti dalla bambina. E il kit prevede anche i materiali di consumo per creare veri vestiti, da «stampare» e assem-

blare. Dopo averla vestita, un indispensabile tocco ai capelli. «Barbie salone di bellezza», adatto anche alle più piccole, è un vero salone dove si possono tagliare, allungare e tingere i capelli di Barbie, Marianna, Teresa e Christie, inventando nuove acconciature e nuovi make up, senza naturalmente dimenticare gli accessori. Il kit prevede anche la possibilità di stampare e incorniciare le realizzazioni più belle.

Più manuale il «Barbie crea gioielli», per creare collane, braccialetti, cavigliere; si scelgono le perline (forme, colori, dimensioni) e addirittura lettere e foto degli amici del cuore, si decide il tipo di gioiello e le creazioni possono essere indossate da Barbie oppure stampate su uno speciale materiale che, grazie ad un procedimento di riscaldamento nel forno, si trasforma in veri monili. Dai 3 anni in su, infine, sarà amata la «Barbie Raperonzolo», una fiaba dove la bimba potrà aiutare la protagonista a trovare il suo principe. Le bambine più grandi possono invece interagire con la storia risolvendo alcuni giochi. E le scene più belle si stampano e si colorano.

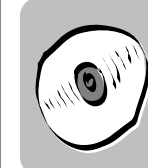
Piccolissimi ♦ Comfy Keyboard
Suoni, voci e musica
Per Natale la mini-tastiera

Siete ansiosi di introdurre anche i più piccoli nel mondo del computer? Cercate uno strumento che li avvicini alla tecnologia rispettando la loro continua ricerca di gioco e di invenzione? Allora Comfy Easy Keys è l'oggetto che cercate: è una tastiera pensata e progettata per bambini da uno a sei anni, la prima che permette anche ai piccoli di giocare con il computer attraverso uno strumento adatto a loro.

Si tratta di una sorta di copritastiera, che non interferisce con le altre attività del computer, con 20 tasti di grandi dimensioni - una cornetta telefonica per parlare e interagire con i protagonisti delle storie, un tasto per gli strumenti musicali, un rullo delle sorprese che cambia velocità all'azione, un tasto per i colori e la musica, uno, infine, per la pausa. Studiato da psicologi della prima infanzia e già molto diffusa negli Usa,

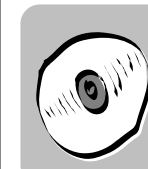
in Francia, Gran Bretagna e Germania, Comfy costa 149.000 nella versione Pc, 179.000 nella versione Mac, ciascuna proposta in una confezione che comprende anche due Cd Rom: «Primi passi», dedicato a bambini di 12-24 mesi, e «Comfyland», per piccoli della seconda fascia, dai 2 ai 6 anni. Ma altri sette programmi sono già disponibili, ciascuno dedicato allo sviluppo di una precisa capacità: musica e suoni, i colori, la solidarietà attraverso la storia del cane Jumpy, l'amicizia grazie ai personaggi Comfy, i segreti dei numeri illustrati dalla pantera rosa, la memoria e l'abilità con le avventure di due gattini. La tastiera, dunque, una volta collegata, permette ai bambini di navigare attraverso i racconti proposti dai software e di interagire con i vari personaggi, seguendo un approccio «amichevole» e intuitivo rispetto al mezzo computer.

Giochi / 1

Isola Lego
Mindscape
Windows
Lire 90.000La magia
di Lego

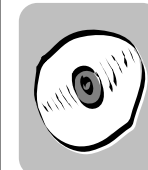
Ve ne avevamo già parlato un paio di mesi fa, ma questi sono i giorni giusti per ricordarvi che anche la Lego's è convertita al Cd Rom e ha sfornato un prodotto di primissima qualità. Un mondo-Lego dove si muovono solo personaggi Lego (controllati dalla casa madre in ogni singolo dettaglio) in altrettanti ambienti Lego doc. Un'isola dove potete costruire una duna baggy di blocchetti, passare in pizzeria e finire la vostra giornata Lego a casa. E un programma «intelligente» che sa adeguarsi alle capacità del bambino (o adulto) che siede al computer.

Giochi / 2

R.S.V.P.
Edil Group
Windows
lire 99.000Plastilina
che passione

E dopo il Lego tridimensionale, ecco che un altro mito della (nostra) infanzia che in questi mesi è passato dalla parte del multimediale. Un altro titolo da non perdere, unico e affascinante, realizzato da una équipe altamente specializzata in diversi anni di lavoro. Cappuccetto Rosso, la Bella addormentata nel bosco e altre favole celebri e notissime realizzate interamente in plastilina, con una tecnica di assemblaggio simile a quella dei cartoni animati. E la manualità? Tranquilli, nella scatola del Cd Rom è inclusa anche una confezione di Pongo.

Videogames

Roah
Project Two/3D
Planet
Windows e Play
station
lire 80.000Un puzzle
per la forza

Una sorta di deserto dei tartari fa da sfondo a questo puzzle game in sei Cd Rom. Poiché pare che nella colonia isolatissima si stesse studiando un misterioso reperto alieno, il giornalista protagonista dell'avventura cerca di varcare la misteriosa soglia. Di qua il deserto, di là una fortezza sbarrata dove si incontrano molti strani personaggi, interpretati secondo la moda recente e sempre più diffusa - da attori in carne e ossa. Un gioco graficamente ineccepibile, di grande accuratezza visiva e sonora, che cerca palesemente di spodestare «Riven».

Giochi / 3

Arcobaleni
Giunti Multimedia
Windows
lire 39.000Gli album
elettronici

Animali dell'Africa, animali preistorici, fattorie, gnomi e fate fondali marini: sono alcuni dei temi degli «Arcobaleni» Giunti per i più piccoli. Veri e propri album elettronici da colorare, disegnare, memorizzare, inventare e, infine, stampare, magari inventando via via delle storie che abbiano per protagonisti personaggi dei disegni. Si sceglie uno sfondo, si aggiungono altri elementi da una pagina speciale, si cambia loro proporzione, si scelgono i colori... Una collana progettata da esperti in pedagogia che vuole proporre come primo approccio al computer sfruttando l'intuito e la creatività dei bambini.

