

Anime digitali ♦ Un profeta molto speciale Il catastrofista del monte Diabolo

MARCO MERLINI

Prendiamo atto della precisazione papale su un Dio privo di barbone bianco e fluente. Ma nessuno può negare che la voce divina sia baritonale e stentorea. E che caratterino! L'Onnipotente in persona ha infatti scelto il domicilio elettronico <http://prophecy.org> per diffondere, con tono altisonante e bellicoso, gli ordini di scuderia per la resa dei conti finale: «... la battaglia comincerà secondo quanto previsto dalle Scritture. L'ora si avvicina, nei modi che sono stati indicati dai profeti...». L'organizzatore del sito eletto

da Dio è Raymond Aguilera che si professa cattolico, ma dichiara di frequentare da sette anni una chiesa protestante. Le pagine Web sono in inglese, brasiliano-portoghese, filippino, finlandese e spagnolo. Il menu promette un'abbuffata sacra: Profezie, Visioni, Eventi e Sogni profferiti direttamente da Javeh, Gesù Cristo e dallo Spirito Santo.

Chi intende diventare compagno spirituale di penna di Aguilera, scambiando testimonianze e vaticini, è invitato a spedire una email a ReyAgu@aol.com. Tramite posta elettronica è anche possibile organizzare un baratto di preghie-

re: tu preghi per lui e lui prega per te (con tanto di foto dei beneficiati dalle sue preci miracolose). Millantando la patente di unico apostolo millenarista toccato direttamente da Dio, il link di Aguilera con gli altri profeti iettatori si contano sulle dita di una mano. Ben evidenziato è però il sito del figlio Steve, apprendista divinatore: <http://home.earthlink.net/steveagu/>. Il fedele di Aguilera può scegliere tra ascoltare le esattamente 1.000 previsioni della Voce, oppure dare retta a una versione condensata. Il «meglio di» è più drammatico di qualsiasi film catastrofista: il the end mondiale in technicolor com-

prende ecatombe di sacerdoti, missili provenienti dall'est, riesumazione di antichi culti egizi. Per risolvere il morale della truppa degli eletti, non mancano però visioni del trono di Dio, angeli veleggianti nell'etere ad annotare con cura i nomi dei salvati, una mappa dettagliata per non perdersi in Paradiso. Il portamicrofono dell'Altissimo sostiene di aver registrato la Voce nel corso di chiacchierate quasi quotidiane con l'alto dei cieli. Dal momento che le conversazioni sono iniziate, nel 1990, con una convocazione celeste sul californiano monte Diabolo, siamo sicuri che l'interlocutore sia proprio il buon Dio?

UN SITO PER LEOPARDI E LA POESIA

È toccato a Giacomo Leopardi il privilegio di essere il primo poeta al mondo la cui opera sarà consultabile su Internet, accompagnata dai manoscritti, dal materiale visivo sui luoghi in cui visse e lavorò, dalle composizioni artistiche e musicali ispirate alle sue liriche, alle traduzioni nelle maggiori lingue del mondo e agli studi attuali. A conclusione delle celebrazioni per il bicentenario partirà il 30 gennaio il sito «www.leopardi.it», promosso dal Centro nazionale di studi leopardiani e dalla Giunta nazionale leopardiana, con il Centro multimediale di Terni. Il sito conterrà, per il momento, tutte le opere fondamentali di Leopardi, alcuni esempi di studio dei manoscritti, a cominciare dalle 4.526 pagine dello «Zibaldone», tutti i Cd-Rom dedicati finora al poeta, le immagini dei luoghi leopardiani e la bibliografia aggiornata delle principali opere, traduzioni e saggi critici. In «www.leopardi.it» ci sarà spazio anche per il convegno organizzato proprio per il 30 gennaio con la partecipazione di Sergio Zavoli, Achille Tartaro, Piero Ricci, Mario Luzi. A questi materiali si aggiungeranno in seguito le opere artistiche, pittoriche e musicali degli oltre 400 autori che si sono ispirati a Leopardi e le traduzioni nelle maggiori lingue del mondo, tra cui il cinese. Tra le novità dell'iniziativa, la possibilità per gli studiosi e universitari di consultare, acquisire e copiare brani e documenti originali, compresi i testi di manoscritti che finora sono rimasti patrimonio di pochi. Il punto di partenza è stato un piccolo sito dell'università di Macerata ed è stato realizzato in una ventina d'anni di lavoro e di studi.

Internet

homepage

Mediamente

di Toni De Marchi



Il saggio di George Landow

L'abc? Leggetelo www e sarete tutti iperscrittori

«Link, therefore I am». Collego, dunque sono. Mark Amerika apre con queste parole il suo «Hypertextual Consciousness», la consapevolezza ipertestuale (www.grammartron.com/hic.html), un documento sul nuovo paradigma della scrittura rappresentato dall'ipertesto che ne esplora le potenzialità di creatività e di innovazione. Ma anche l'irrimediabile impatto con la tradizionale distinzione tra autore e lettore, tra testo e messaggio. Mark Amerika (il cui lavoro spesso provocatorio è iperleggibile sulla sua rivista elettronica www.altx.com) è uno degli sperimentatori più avanzati ed interessanti di quello che si candida ad es-

serire il modello di scrittura del prossimo secolo, l'ipertesto. L'avvento del «world wide web», ovvero la trasformazione di Internet da un modello di rappresentazione ad una sola dimensione (il testo) ad uno grafico-multimediale grazie all'introduzione del protocollo di trasmissione http («hypertext transfert protocol»), faceva uscire l'idea e la pratica dell'ipertesto dai laboratori del pensiero scientifico e della critica letteraria, facendolo diventare esperienza comune.

Pochi sanno che la definizione di ipertesto risale addirittura agli anni '60 e al lavoro di Theodor H. Nelson (il cui testo «Literary Machines» è stato pubblicato anche

in Italia da Muzzio nel 1992). Ma uno dei primi teorizzatori della necessità di ordinare il sapere non per classi e sottoclassi, ma per associazioni, fu Vannevar Bush, che spiegò questa sua intuizione in un articolo del 1945. L'idea di Bush si doveva concretizzare nel «memex», una macchina che avrebbe dovuto aiutare ad associare un'informazione ad altre e a selezionarle automaticamente. In pratica l'ipertesto che oggi sperimentiamo sul Web. Ma a Bush, come a Nelson, mancava lo strumento fondamentale per trasformare l'intuizione in realtà: il computer, e soprattutto il supporto digitale dei documenti.

Oltre quarant'anni sono dunque trascorsi inutilmente rispetto alla sistematizzazione di quest'intuizione, come è dimostrato oggi dalla resistenza della cultura ufficiale e del mondo accademico ad appropriarsene e farne patrimonio. George P. Landow, nel suo «L'ipertesto. Tecnologie digitali e critica letteraria» (a cura di Paolo Ferri, Edizioni Bruno Mondadori, Milano 1998) fa un'analisi serrata del perché di questa distanza, che talvolta si traduce in ostilità aperta. Spiega bene come lo sbalzo teorico e concettuale dal modello

autore-lettore, a quello che potrebbe essere tranquillamente definito un vero «autore collettivo», sia un potente ed attuale momento di crisi, risolto prevalentemente con il rifiuto, se non persino con la negazione delle potenzialità della comunicazione ipertestuale. Fondamentale da questo punto di vista, anche se di non facile lettura per chi come il sottoscritto non frequenta abitualmente la teoria della critica, il capitolo finale dedicato a «La politica dell'ipertesto: chi controlla il testo?».

Al di là del titolo che sembrerebbe limitarlo ad una nicchia specifica di destinatari, il libro di Landow dovrebbe al contrario diventare una lettura obbligatoria per chiunque oggi si cimenti nella creazione di siti web, siano essi informatici che autori di contenuti ai quali spesso, anzi quasi sempre, sfuggono le implicazioni del nuovo linguaggio. Lo si vede dalla incredibile povertà di tanti, troppi siti www e dalla generalizzata tendenza ad usare l'ipertesto solo come modulo di navigazione e non come strumento di gestione di quel modello di lettura non-lineare (o multipla) che fa la differenza tra l'editoria a stampa e quella elettronica.

Divulgativo



Pirandello
Marsilio Editore e
Basilichi
Sviluppo Firenze
Windows
lire 79.000 libro e
cd

Pirandello multimediale

Esce insieme ad un libro monografico, questo primo Cd Rom dedicato a Luigi Pirandello, commediografo e scrittore di Agrigento, rivoluzionario delle platee di questo secolo. Un'opera destinata a studenti delle scuole medie e delle università, dove si contemplano percorsi storici (con immagini d'epoca, pagine di giornali, locandine) e biografici (con le tappe principali del Pirandello scrittore, drammaturgo, regista, sceneggiatore di cinema). L'insieme dei percorsi tematici, con un efficace menu di orientamento, è realizzato da Luca Toschi e Marzia Pieri.

Storia



**La Valle
dei Templi**
Edi Group e Ars
Media
Windows e
Macintosh
lire 69.000

Archologia viva

La valle dei templi di Agrigento, uno dei capolavori assoluti dell'arte dell'architettura greca in un Cd Rom che ricostruisce con animazione 3D una delle più accreditate ipotesi storiche. Il navigatore potrà dunque concedersi una visita tra le strade dell'antica Akragas del V secolo a.C., per lustrando l'interno dei templi più importanti e muovendosi nella piazza principale. Una time-line descrive invece le tappe storiche più significative di Agrigento, dalla sua fondazione al dopoguerra, mentre ciascun tempio corredato da schede di approfondimento.

Società

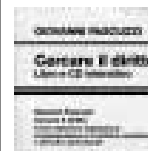


**Grande
enciclopedia
medica per la
famiglia**
Rizzoli New
Media
Windows
lire 99.000

Medicina per la famiglia

Una guida medica interattiva per imparare a interpretare il linguaggio del corpo umano, aiutando a riconoscere mallesseri e malattie e a capire quando è il caso di rivolgersi al medico. Un'opera che vuole anche riflettere sull'essere in forma, con consigli sul come migliorare il proprio stile di vita complessivo, in obbedienza alle sempre più diffuse indicazioni di benessere. Ma un atlante anatomico vispiegherà in dettaglio funzionamento e patologie di tutti gli organi. E c'è anche un collegamento al sito Internet per aggiornamenti sull'argomento salute.

Libri



Cercare il diritto
Giovanni Pasquazi
Zanichelli
lire 38.000 libro e
Cd Rom

Il diritto in Cd Rom

Un manuale agile e di servizio, accompagnato da un Cd Rom realizzato per aiutare i giuristi in formazione ad apprendere le modalità per reperire i dati giuridici: normativa, giurisprudenza, dottrina, consultando libri e periodici specializzati. Nell'opera multimediale viene invece ricostruita una biblioteca giuridica, nonché l'ambiente nel quale opera il giurista o lo studente impegnato a rintracciare leggi, sentenze o saggi. Libro e Cd interattivo sono a cura di Giovanni Pasquazi, professore associato di diritto privato comparato all'università di Trento, ed di Paolo Gasperi, esperto di applicazioni multimediali.

videogames

Avventura ♦ Spielberg colpisce ancora «Trespasser», come salvare la pelle tra i Velociraptor di Jurassic Park

Il rapporto fra cinema e videogiochi è sempre stato difficile fin dal quel lontano 1984, quando nel deserto del Nevada un convoglio di camion sollevò in una discarica sperduta nubi di polvere visibili a chilometri di distanza. L'Area 51, la base segreta dell'esercito americano dove secondo alcuni sarebbero conservati i corpi di tre extraterrestri, non era lontana. Anche sui camion c'erano degli extraterrestri, alcuni milioni per l'esattezza. Erano gli E.T. dell'omonimo gioco prodotto dalla Atari, uno dei primi grandi flop del mondo dei videogames, allora relativamente giovane. I diritti per la realizzazione erano stati pagati 21 milioni di dollari dalla casa statunitense, che in quel periodo era ancora un colosso da quasi due miliardi di dollari l'anno. «E.T.», titolo mediocre, era andato talmente male che l'Atari aveva deciso di seppellire segretamente le milioni di cartucce invendute nell'anonima discarica del Nevada.

In questa tradizione dei videogames tratti da successi hollywoodiani, si colloca «Trespasser», terzo titolo per pc dedicato al mondo di Jurassic Park, appena uscito an-

che in Italia. Di mezzo c'è sempre Spielberg, come per «E.T.», solo che questa volta il gioco è stato realizzato dalla sua DreamWorks, che ormai da anni si occupa anche di videogame. «Trespasser» parte idealmente dalla fine del secondo episodio cinematografico, «Il mondo perduto». Un aereo precipita sull'isola dove i dinosauri scorrazzano liberi e l'unica sopravvissuta deve riportare la pelle a casa cercando di non farsi sbranare da T-Rex e altri colossi da 2.500 chili. La nostra eroina avrà dalla sua una sfilza di armi da fuoco, ma più che sparare è molto meglio concentrarsi sui numerosi movimenti che le permettono di camminare in silenzio e di nascondersi. All'inizio del gioco c'è un vecchio campo base dove fortunatamente si può far pratica, perché una volta entrati nella giungla iniziano i problemi. Essere inseguiti da un T-Rex che sbraita come un pazzo è un'esperienza adrenalinica piuttosto forte e se si vuole sopravvivere bisogna saper correre e saltare. Meglio quindi non giocare con «Trespasser» di notte. Si rischia di sognare il sibilo di un Velociraptor alle nostre spalle.

Jaime D'Alessandro

news

LA RETE PER TUTTI: ANCHE GLI OVER 70

Il nonno ha voglia di darsi alle nuove tecnologie, ma è un po' spaventato dall'immensità del www? Ecco un indirizzo per cominciare a conoscere Internet. Collegandosi all'<http://odin.cc.pdx.edu/~psu0135/toold.html> si possono leggere i risultati sulle preferenze on line dei non più giovani: il 72%, per esempio, utilizza Internet per sbrigare la propria corrispondenza, il 59% lo usa per ricerche, il 52% per giocare (si, giocare). Anche gli anziani di casa vostra potranno iniziare la loro navigazione.

CISCO: IL MAGGIOR SITO DEL MONDO DI E-COMMERCE

Oltre cinque miliardi e mezzo di dollari di fatturato via web, equivalente al 66% degli ordini provenienti dai suoi partner commerciali. Sono le cifre di realizzo di Cisco System, il maggior produttore mondiale di soluzioni networking per l'accesso a Internet e per la realizzazione di intranet aziendali, ma,

dall'anno scorso, anche l'azienda che ha realizzato il più alto fatturato al mondo via Internet. Un business, questo dell'e-commerce, confermato anche dai 30 miliardi di lire che passano ogni giorno attraverso il sito Cisco. Ma il mercato, soprattutto in Italia, dove solo il 9% di aziende presenti su Internet pratica l'e-commerce, ha ancora infinite potenzialità di sviluppo.

UNA GUIDA ON LINE PER LA VACANZA SULLA NEVE

Si trova al www.skitali.com l'indirizzo che vi consente di selezionare la vostra prossima meta per la settimana bianca tra oltre 225 località sciistiche tra le più note in Italia, comprese 28 stazioni straniere. Il tutto con informazioni relative ad alberghi, sky-pass, viabilità delle strade, nonché un bollettino aggiornato sulla presenza di neve. Ma è possibile risalire alla propria località ideale anche partendo da parametri geografici, disponibilità di risalita. Il sito è a cura di Travel Online, uno dei siti italiani dedicati ai viaggi più conosciuti.

