

Anime digitali ♦ I migliori indirizzi satanici Lucifero on line per il terzo millennio

MARCO MERLINI

Mentre la Chiesa cattolica aggiorna, dopo quattro secoli di onorato servizio, il rituale per gli esorcismi, le legioni del Male si rifugiano su Internet e da lì propagando il regno delle tenebre. Un qualsiasi motore di ricerca contabilizza oltre 30mila siti imperniati sul termine «Satan». Di gran moda è darsi appuntamento e chiacchiere nel newsgroup alt.satanism. Le più importanti congregazioni nere on line sono la Chiesa di Satana, il Tempio di Set e la Chiesa di Lucifero. Il Satana qui adorato ha pochi tratti in comune con il diavolo

cristiano, padrone dell'inferno e gestore di fiamme eterne. Il loro è un dio sostanzialmente precristiano e ricalca l'icona pagana della potenza, della sessualità virile e della sensualità. È una forza della natura o una potenza sovranaturale, non un angelo caduto.

La Chiesa di Satana fu creata nel 1966 dal gran sacerdote Anton Szandor LaVey, defunto due giorni prima di Halloween 1997. Nel sito ufficiale (<http://www.coscentral.net/cos/home.html>) sotto la protezione di un pentagramma con al centro la testa di un capro, si raccoglie la memoria storica della setta e delle sue pratiche e si sollecita il cybernauta ad aderire. In questo trentennio, la Chiesa

di Satana è stata, a furia di scissioni ed espulsioni, la matrice del luciferismo internazionale. Tra gli eretici ha fatto fortuna il Tempio di Set, con cui divampa online una polemica all'ultimo sangue. Il sito del Tempio di Set (<http://www.xeper.org/pub/tos/index.htm>), rispetto a quello della chiesa ex-madre, meglio organizzato, accattivante sotto il profilo grafico, più versato per l'occultismo (si parla apertamente di magia nera) e meno per la politica, ricco di consigli di lettura: un vero network di informazioni provenienti dai diversi membri e dagli organismi locali. È evidente che i seiani puntano a fondare, anche on line, la maggiore organizzazio-

ne satanista contemporanea. Il miglior network telematico è però quello messo in piedi dalla Chiesa di Lucifero (<http://www.angelfire.com/ak/DyingEden/>): costantemente aggiornata, la home page della casa madre mette bene in mostra le connessioni con le dipendence sparse per il mondo.

Intende illuminare il nostro schermo con fiamme infernali, che però appaiono troppo simili alle innocue fiammelle di un fornello di casa. D'altra parte, siamo ormai talmente corrotti dall'iper-satanismo sanguinolento e magico di cui godono letteratura e cinema che i demonietti in versione on line ci sembrano quasi innocenti.

BIOTECNOLOGIE E ALIMENTAZIONE: UN SITO PER IL CIBO

È a cura dell'Eufic, l'European Food Information Council, il sito www.eufic.org che si propone di coprire la vasta area di informazioni disponibili sull'argomento cibo. Cibo uguale nutrizione, alimentazione, ma anche novità biotecnologiche, saperi sempre più aggiornati, soprattutto in vista degli alimenti transgenici (a questo proposito rimandiamo all'ultimo numero di «L'altro consumo», con la sorprendente scoperta di soia transgenica in alcuni prodotti della Ki, ben nota ditta di cibo macrobiotico, e della Milupa, altrettanto nota casa di alimenti per bambini). Ecco allora che all'indirizzo Internet dell'ente europeo troverete diverse voci da cui partire per una ricerca piuttosto estesa sui molti aspetti della

questione. Notizie sui consumi alimentari dei vari Paesi della Ue (in Germania, per esempio, si mangia più pane), raccomandazioni sull'alimentazione che non possono prescindere dai contesti culturali (ogni alimento ha una sua storia culturale precisa, ogni campagna pubblicitaria deve essere appropriata alla cultura di destinazione), ma anche ultime novità sulle biotecnologie applicate al cibo e alla sicurezza (informazioni sui pesticidi e sui trattamenti, malattie e tecniche che possano irrobustire le colture e contemporaneamente garantire qualità al consumatore).

Tra le ultime notizie riportate ecco alcune informazioni sugli oli vegetali quotidianamente presenti nella nostra vita, dagli alimenti ai cosmetici o ai medicinali, ora oggetto di modificazioni genetiche. Una sezione è poi dedicata al «From Farm to Fork», con informazioni sull'intero processo, dalla semina al piatto.

Internet

homepage

Mediamente

di Maria Serena Palieri



Donne & Carriere

E se l'Europa finalmente facesse come la Bbc?

Lavorate in un'azienda sessista? Fate recapitare al vostro top management «E-quality», questo Cd-rom per PC in versione italiana e inglese, realizzato nell'ambito del programma per le pari opportunità per donne e uomini dell'Unione Europea dalla Fondazione Pietro Seveso (costo 120.000 lire, può essere richiesto direttamente alla Fondazione, in Viale Vittorio Veneto 24, 20124 Milano). Esplorandolo, ai piani alti scopriranno che c'è chi è convinto che l'egualianza non è solo un valore etico, ma può migliorare il rendimento aziendale. Perché fa scoprire talenti fin lì compressi. Perché rafforza, in molti casi, il rapporto tra chi produce e chi compra: mettiamo tra chi

fa tv e le donne che la guardano, tra chi fa lavatrici e le donne che le comprano. Ne sono convinte, per esempio, le 45 società e organizzazioni dei 15 paesi, da una corporation televisiva come la Bbc a un'industria di elettrodomestici come l'italiana Merloni, da una compagnia aerea come la Lufthansa a un'agenzia di trasporto di beni e informazioni come l'olandese PTT, che negli ultimi anni hanno adottato dei piani di «azioni positive» per il personale femminile raccontati dal Cd-rom.

Se ai piani alti cominceranno a riflettere sulla possibilità di un uso più corretto e più proficuo della forza lavoro femminile, sempre qui troveranno un piano per individua-

re dove e perché, nell'azienda, nasce la segregazione, come strumenti per calcolare il suo «tasso di femminilizzazione» e l'«indice di dissimilarità». E incapperanno in consigli utili: da quello «basic», che suggerisce di pubblicare i bandi di assunzione di personale in periodici differenziati (se si pubblicano, mettiamo, solo su «Class», all'80% verranno letti da uomini); a quelli classici, su come rimodulare gli orari in modo da renderli più amichevoli per le donne; a quelli più sofisticati che riguardano l'accesso dei due sessi ai livelli alti di carriera, tipo «tenere sempre presente che, nella dirigenza, è utile mescolare capacità «hard» come l'attitudine al comando e «soft», come l'attitudine all'ascolto e alla comunicazione».

In realtà «E-quality», si sarà capito, non si propone al singolo lavoratore o alla singola lavoratrice, ma a vertici aziendali che, si suppone, siano già sensibilizzati al problema. La grafica è attraente: si parte da una mappa stellare che «orienta» verso diversi percorsi (aree per l'azione, contesti nazionali, perché l'egualianza, le esperienze) e si approda, per esempio, in un'Europa dei 15 disegnata come se fosse vista dalla stratosfera. Qui, cliccando, si esplora la situa-

zione del mercato del lavoro nei singoli paesi: sapevate che in Irlanda il salario orario delle donne è meno del 70% di quello maschile e in ventidue anni è cresciuto solo di dodici punti percentuali? Dati classici, su disoccupazione, istruzione, retribuzioni, rappresentanza, sono divisi per genere e sono leggibili in modo incrociato.

In verità l'informazione istituzionale non è troppo curiosa: sarà deficit nostro, ma se i dati sulla povertà femminile sono abbondanti, non ci è riuscito di trovare nulla sulle donne europee che, invece, hanno sfondato il soffitto di cristallo. Altra nota: «E-quality» non si sottrae, in alcuni luoghi, all'aspirazione delle istituzioni europee, a quel loro linguaggio gonfio e vuoto. La parte davvero interessante è il «know-how» per valutare il grado di sessismo aziendale. E le pagine che raccontano le esperienze fatte in diversi paesi per vincere questo cancro: dalla Bbc che decide di «femminilizzarsi» per diventare più competitiva sul mercato, alla Segafredo Zanetti, azienda francese, che, appurato che l'80% del suo caffè nei supermercati viene comprato da donne, promuove alcune lavoratrici a dirigere gli impianti di torrefazione per migliorare le sue miscele.

Animali

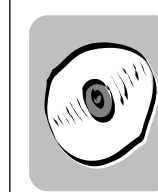


Squali Mondadori New Media Windows e Macintosh lire 89.000

Un mondo di squali

Tanto temuti quanto affascinanti, protagonisti di una serie cinematografica che ha avuto solo il merito di etichettarli per sempre come i killer del mare, ecco che adesso anche gli squali sbarcano su un Cd Rom. Un'opera, a cui hanno collaborato anche Piero e Alberto Angela con Alberto Luca Recchi, che offre un mix di documentazione biologica ed etologica e di curiosità. Nutrito il supporto visivo, con immagini, animazioni e filmati. Ogni sezione si occupa di vari temi, dal rapporto squali-uomo alle tecniche di attacco delle 21 specie più diffuse.

Scienza



Enciclopedia della scienza Rizzoli New Media Windows e Macintosh lire 99.000

Siamo tutti scienziati

Un ambiente virtuale ricostruisce un laboratorio scientifico dove si trovano strumenti per scoprire strutture molecolari ricostruite in 3D, le forme più svariate di esseri viventi, l'energia del sole e dei fulmini, oppure di seguire brevi sequenze sulle operazioni degli astronauti nello spazio. Ma utilizzando l'enciclopedia del navigatore si possono anche conoscere le vite e la storia dei più grandi scienziati, interrogare le leggi della natura o approfondire questioni di matematica, fisica, chimica e biologia seguendo filmati, animazioni e test.

Edutainment



Giociamo a leggere Dida El Via Windows e Macintosh lire 99.000

Leggere e giocare

Dedicato ai bambini in età prescolare, questo Cd Rom vuole insegnare un approccio giocoso all'apprendimento della lettura. Alcune attività abiteranno dunque i piccoli ad associare singole lettere dell'alfabeto con le parole scritte. Sette gli ambienti di gioco, divisi per difficoltà, ciascuno con diversi esercizi. Per esempio trasformarsi in cowboy e «sparare» ad una certa parola, lettera dopo lettera. Oppure imparare la sequenza del vestirsi. E c'è anche un capitolo sulla storia della scrittura. Un titolo divertente, magari un po' troppo caro.

Viaggi



Viaggi in Oriente Acta Emme 3DPlanet Windows lire 39.900

Un tè nel deserto

Questo è solo uno dei titoli della raccolta di Cd Rom della «Collezione Viaggi» di Acta Emme, un'opera che ci trasporta in un viaggio affascinante, alla scoperta di civiltà antichissime e ricche di storia, di arte di cultura: dal Maghreb alla Persia. Sessanta minuti di commento audio, 400 immagini a colori e uno sfondo musicale giustamente orientaleggiante per raccontare deserti e città, mercati e opere d'arte, carovane di nomadi e mercanti e usanze millenarie. Senza dimenticare la storia, l'espansione dell'Islam, lesides del prete. Un viaggio virtuale, molto curato nelle immagini, con un'interfaccia di accesso non immediata.

videogames



01LIB05A0102 01LIB04A0102 FLOWPAGE ZALLCALL 12 20:36:57 01731/99

FOTO E DISEGNI CON «PICTURE IT» DELLA MICROSOFT

«Picture It! 99» è il programma della Microsoft che offre soluzioni di ogni genere per chi ama lavorare attorno a fotografie, disegni, immagini. Ha un'impostazione studiata soprattutto per bambini e ragazzi, ma utile e piacevole anche per gli adulti. Ogni operazione è infatti accompagnata da una guida accurata, costruita anche con animazioni. L'offerta è costruita con due Cd, uno per il programma da installare e l'altro per tenere a portata di mano un potente archivio. Le possibilità d'uso sono infinite: dal semplice ritocco delle fotografie, all'applicazione di effetti speciali, all'introduzione di testi, ai collage, ai fotomontaggi. Potrete così costruire biglietti d'auguri, cartoline elettroniche, calendari, cataloghi. Nessuna difficoltà nell'aggiungere nei meandri di questo che rimane un prodotto, comunque, per foto-amatori e non per professionisti. L'unico inciampo noi lo abbiamo trovato nell'installazione. Il menu d'avvio ci imponeva, infatti, la preventiva installazione di Explorer 4. Il tentativo d'installare Explorer 4 co-

zava poi con la constatazione di una versione più recente dello stesso Explorer. Un circolo vizioso ripetuto, un'impatto senza apparente via d'uscita se non la ricerca del file-setup nell'elenco dei files del Cd. Ma anche una testimonianza della politica Microsoft: sfornare prodotti che per essere eseguiti ne richiedono altri della stessa casa, con grande svantaggio per i concorrenti.

FILM E EFFETTI SPECIALI I SEGRETI DI «LOST IN THE SPACE»

Basato sulla famosa serie televisiva degli anni Sessanta, e già balzato in testa ai box office, «Lost in the Space» deve parte del suo fascino alla copiosa presenza di effetti speciali. Il compositing di oltre 150 di loro è stato realizzato con il sistema Avid Media Illusion. Magic Camera ha invece prodotto 135 sequenze di effetti digitali, fra cui quella iniziale della battaglia nello spazio che dura oltre 3 minuti, con una combinazione di elementi 3D, green screen ed esplosioni. Chi volesse conoscere altri dettagli tecnici, può fare un giro sul sito www.avid.com e sarà esaudito.

news

Jaime D'Alessandro