

Anime digitali ♦ Il reverendo Bill Talen Topolino, anticristo nelle vie di New York

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

«Gente, salvate le vostre anime. Non comprate in questo negozio», urla in un microfono un prete - con colletto duro e clergymen d'ordinanza - davanti alle casse del supermercato Disney di Times Square, nel cuore di Manhattan. Non contento dello scompiglio procurato, il reverendo sbandiera un enorme manichino raffigurante Topolino e sbraita: «Mikey Mouse è l'Anticristo. Noi siamo nell'inferno». Il sermone viene interrotto da un nugolo di poliziotti: prete e maxi topo finiscono in commissariato. Con puntigliosità

visionaria, l'omelia verrà ripresa in altri esercizi commerciali.

L'apocalittico reverendo Billy è la maschera dell'attore e sceneggiatore Bill Talen. I monologhi sono in parte performance artistica di strada, in parte sermoni improvvisati della chiesa millenarista da lui fondata. Secondo la sua personale teologia, uno dei più grandi peccati mortali è il turismo consumistico, quello che si incarica in acquisti di magliette tipo I cuore-New York o dei personaggi fittizi di Disney. Ha quindi pianificato prediche lampo per convertire turisti dediti a shopping bulimico. Internet è il motore dell'organizzazione. I sermoni anti-fumetti sono documentati in file vi-

deo-audio contenuti nel sito della chiesa (<http://www.revilly.com/>). Anche, a dire il vero, il risultato più significativo della fanatica passione è l'essere immortalato dal mitragliare dei flash dei peccatori, a testimonianza dell'unico brivido provato nella vacanza newyorchese. Le funzioni della congregazione si svolgono a teatro, ma sfruttano le potenzialità della rete: le pièces sono concepite come riti spirituali in collegamento on line con fedeli e simpatizzanti. La materia prima dei sermoni apocalittici è alimentata dai seguaci che si connettono al sito: tra candele a forma di croce con una fiammella accesa in pizzo, troneggiando infatti la rubrica God si-

ghings, avvistamenti di Dio. Si tratta di email inviate, a migliaia, da quanti sostengono di aver visto in prima persona un avvenimento miracoloso.

Le tracce divine sono «sono centinaia al giorno e non possono essere più ovvie», ammonisce la teologia del reverendo-attore. Così Margaret racconta di aver intravisto il muso del suo defunto gatto, l'amato Rex, su un piatto fumante di spaghetti alla bolognese; e proprio in quel momento il nuovo micio ha preso a miagolare. Pearl, mentre è tutta indaffarata a spegnere un incendio che le stava devastando casa, viene avvicinata da un barbone che le regala dei soldi.

CAMPIONATO DI BRIDGE: IL PRIMO ONLINE

■ Appassionati di bridge, ecco il sito che fa per voi. È il www.okbridge.com/wcib e da oggi vi potete seguire tutte le fasi del primo campionato mondiale di bridge a squadre via Internet. La gara, ufficialissima, è stata organizzata sotto gli auspici dell'American Contract Bridge League e si concluderà a Boston con la disputa finale del titolo mondiale il 17 e 18 novembre prossimi. La partecipazione è aperta a tutti tramite il suddetto sito. La competizione è articolata in tre fasi, nazionale, internazionale e mondiale e in tre differenti categorie: Open Teams, Women's Teams e Junior Teams. Tutte le fasi del torneo, come spiega la homepage, si svolgono attraverso il computer. È infatti il software a distribuire le

carte a ciascun giocatore a inizio partita e le varie mosse verranno comunicate al server, che le invierà agli altri tre giocatori del tavolo virtuale. Le partite, assicura la Federazione italiana gioco bridge, si svolgeranno nel pieno rispetto delle regole, sotto la supervisione del comitato organizzatore.

SUL WEB LE RICETTE DEI FILM

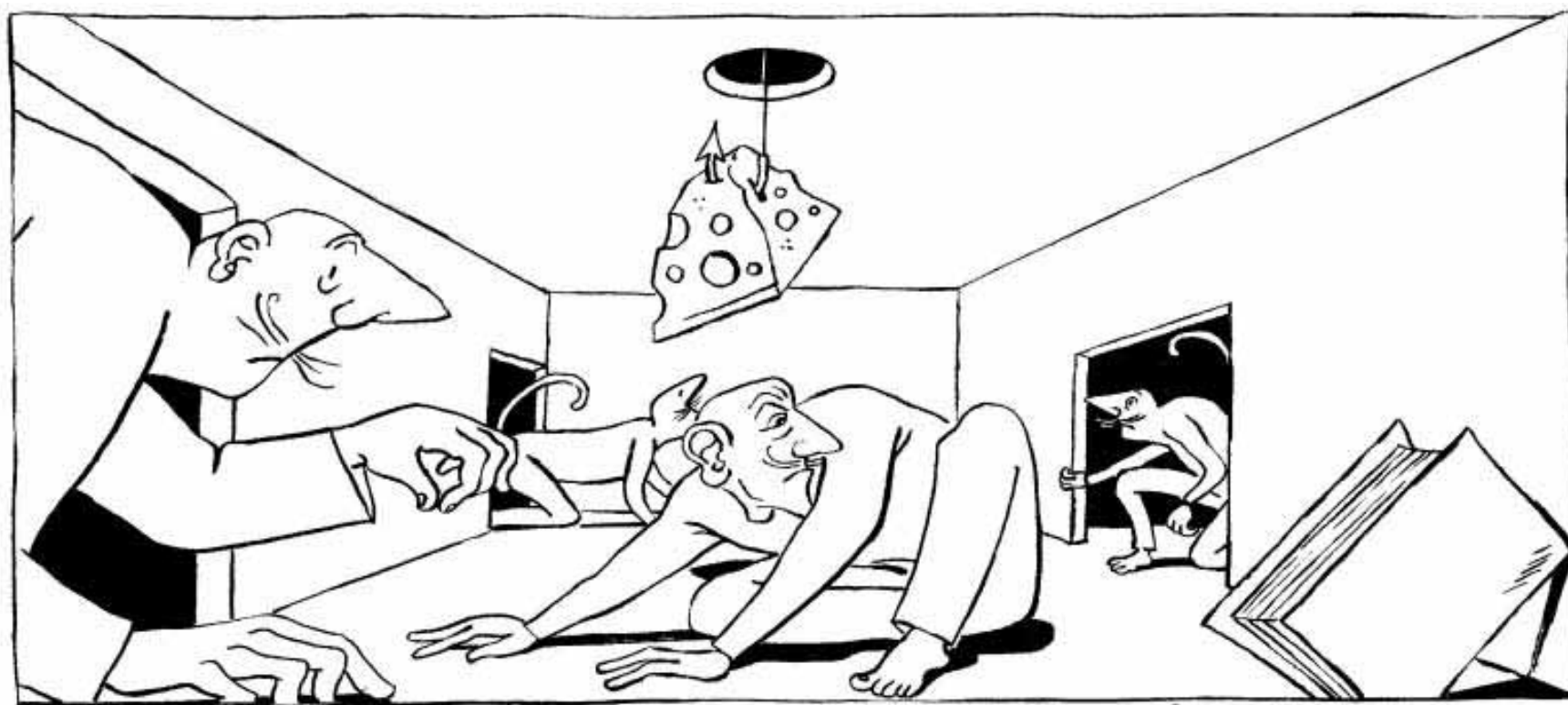
■ Vi piacerebbe gustare le delicatezze del «Pranzo di Babette», l'antra cucinata in «Babe» o gli spiedini di pollo di «Tutti pazzi per Mary»? Adesso c'è un sito che vi regala le ricette immortalate dal cinema, i segreti di pellicole (famoso o meno) dove è stato messo in tavola qualche piatto prelibato. È il www.mangiarebene.com/altro/film/index.html. E buon appetito.

Internet

homepage

Mediamente

di Cristiana Pulcinelli



Informazione e garanzie

Sicurezza Internet: dal «firewall» alle chiavi

Partiamo da un assunto: non esistono sistemi assolutamente sicuri. Però qualche precauzione si può prendere. La rivista «Le Scienze» ha dedicato recentemente una speciale alla guerra che, nell'era di Internet, quotidianamente si combatte tra i pirati informatici e chi cerca di proteggerne i propri dati.

Se si tratta di un computer singolo, non collegato con altri, la protezione è più semplice. Innanzitutto ci sono le procedure di controllo dell'accesso, come le password, e i sistemi crittografici con cui conservare i dati. Non sono insuperabili, ma abbastanza efficaci. Più difficile è combattere contro forme di danneggiamento a lungo termine:

i virus, i cavalli di Troia e le bombe logiche. I virus sono programmi di solito di piccole dimensioni che si installano su un disco in modo nascosto e vengono risvegliati da attività di sistema comuni, come i comandi di copia. Entrano allora in azione e possono diventare pericolosi, ad esempio generando copie di loro stessi che riempiono progressivamente la memoria del computer. Il cavallo di Troia è invece un programma che si insinua all'interno di un altro e viene trasportato in forma nascosta: può entrare in funzione quando viene lanciato il programma trasportatore e cominciare a far danni. Una bomba logica, infine, è un programma dall'apparenza innocua la cui potenza di-

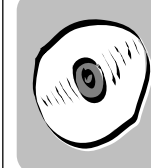
struttiva entra in funzione in un momento prestabilito. La difesa contro queste armi è costituita da software: programmi che conoscono le forme dei virus noti e «isolano» i programmi sospetti in arrivo.

Quando si accede a Internet le cose si complicano: la porta per uscire è anche una porta da cui possono entrare i «pirati». Intanto i dati da una macchina all'altra viaggiano lungo percorsi pubblici come le linee telefoniche: le trasmissioni possono essere intercettate come fossero telefonate. La posta elettronica e le altre informazioni trasmesse sulla rete, inoltre, sono come le cartoline postali: tutti le possono leggere. Qui entrano in gioco i sistemi crittografici. Fino alla metà degli anni Settanta la crittografia era monopolio dei militari. Nel 1976 arrivò la crittografia a chiave pubblica che rivoluzionò questo settore. Oggi è uno dei sistemi di sicurezza più usati. Per inviare o ricevere messaggi con questo metodo, l'utente deve disporre di due chiavi crittografiche, una pubblica e l'altra privata. Le chiavi sono stringhe di dati, quella privata deve essere conservata in un luogo sicuro, per esempio nel disco rigido, mentre quella pubblica viene comunicata ai corrispondenti abitua-

li. In questo modo, se A manda un messaggio a B e vuole fargli sapere che il messaggio è autentico firmerà con la chiave privata. B utilizzerà la chiave pubblica di A per verificare la correttezza della firma. Ma come si può essere sicuri che la chiave pubblica sia proprio di A? Un impostore potrebbe creare una propria coppia di chiavi e inviare una a B, dicendo che appartiene a A. Per evitare la truffa, oggi ci si può far rilasciare dei certificati digitali, un marchio numerico di riconoscimento rilasciato da un ente di certificazione che assicura che una certa chiave appartiene a una particolare persona.

C'è poi il problema della vulnerabilità dei computer collegati in rete. La prima linea di difesa si chiama «firewall», un particolare software che funziona come una sentinella alla porta che collega Internet alla Intranet, la rete interna aziendale. I due programmi di firewall più comuni sono i filtri di pacchetto e il firewall di applicazione. I primi esaminano gli indirizzi di sorgente e di destinazione per ogni pacchetto di dati in entrata e in uscita dalla rete aziendale e bloccano quelli sospetti. Il firewall di applicazione, invece, esamina anche il contenuto del traffico in Internet.

Fumetti

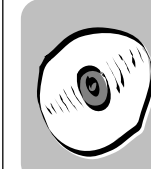


Hugo Pratt
Il disegno dell'avventura Profile Multimedia
Windows e Mac
lire 30.000

Le avventure di Hugo Pratt

■ Non solo le opere, naturalmente, ma la vita, le storie, le parole, gli indizi del grande fumettaro veneziano Hugo Pratt, scomparso nel 1995, e dei suoi amatissimi personaggi, da Corto Maltese a Rasputin, con una sostanziosa scelta delle sue migliori opere. Un cd-rom che racconta da un lato l'avventurosa vita di Pratt, narrata da lui stesso, artista dal percorso inedito, e dall'altro l'esotismo, la magia, le scoperte antropologiche dei suoi protagonisti. Un'opera che attraverso lo strumento multimediale svelerà a vecchi e nuovi fan aspetti inediti del disegnatore.

Musica

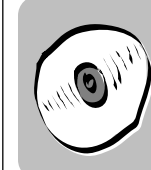


Ciakovskyj
Florix Multimedia
Windows e Mac

Ciakovskyj per tutti

■ Avete mai desiderato possedere una guida musicale, uno strumento che vi aiuti nell'ascolto delle grandi opere, spiegandone ogni passaggio? La collana «Concert Hall» realizzata da Florix Multimedia è quello che fa per voi. Questo cd-rom dedicato al celebre compositore russo, per esempio, propone il famosissimo «Concerto per pianoforte n. 1 in si bemolle minore» con una vera e propria dettagliata guida all'ascolto. Inoltre, una sezione dedicata alla vita dell'artista e a una ricostruzione degli avvenimenti storico-culturali a lui contemporanei.

Videogames



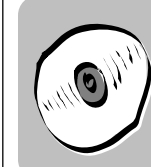
H.E.D.Z.
Hasbro
Windows 95/98
lire 109.000

«H.E.D.Z.»

Alieni al potere

■ Gli alieni si divertono collezionando teste, o meglio volti. Questa è l'idea di fondo di «H.E.D.Z.», videogame della Hasbro, multinazionale del giocattolo lanciata anche nel videogioco. Il gioco consiste nell'indossare le diverse teste, ognuna con un diverso potere, per poi affrontare altri alieni che a loro volta indossano altre teste e che cercheranno di rubare le vostre. Le arene sono una serie di asteroidi, venti in tutto le ambientazioni dove ci si dà battaglia. Un videogame «assurdo», che non rientra in nessuna delle categorie esistenti. Molto divertente, ma non per tutti.

Didattica



Il Vesuvio e il rischio vulcanico
Osservatorio Vesuviano
Windows
Distribuito gratuitamente nelle scuole

Vesuvio e i vulcani

■ Tre vulcani hanno caratterizzato la storia della Campania: il Vesuvio, i Campi Flegrei e l'Epomeo Ischia. Alle loro caratteristiche, all'influenza sul territorio e al grado di attività, è dedicato il cd-rom realizzato dall'Osservatorio Vesuviano in collaborazione con l'Ente Parco Nazionale del Vesuvio. Il cd sarà distribuito nelle scuole di ogni ordine e grado e spiega in maniera semplice ed interattiva attraverso grafica ed animazioni, la pericolosità, la storia e lo studio effettuato sui tre vulcani attivi napoletani, i vari tipi di eruzione, e la storia dell'Osservatorio, il più antico del mondo.

videogames



news

AL VIA IL SITO DELLA CAMERA

■ Prende oggi il via il nuovo sito della Camera dei deputati, primo passo verso una progressiva informatizzazione di Palazzo Montecitorio, a partire dall'uso della e-mail. «Internet - sostiene Violante - aiuta la Camera a trasformarsi da Palazzo chiuso a istituzione aperta, vera piazza telematica».

MILLENNIUM BUG SOLUZIONI E SOS

■ Ciclicamente si torna a parlare di Millennium Bug. È di qualche giorno fa la notizia del «Delta-Y Probe», un trasformatore di dati da applicare ai computer da bonificare inventato da Patrick Bossert, l'ex ragazzino che svelò il segreto del cubo di Rubik. Già acquistato da molte grandi compagnie private (British Airways, Sainsbury's, Bull) sarà il Delta la soluzione? Nell'attesa, il dipartimento di Stato Usa, preoccupato che gli altri governi non siano abbastanza pronti e efficaci nei provvedimenti ha inviato avvertimenti formali ai cittadini americani che effettueranno viaggi in prossimità della fine del secolo.

E da Parigi arriva invece la notizia di un manuale per le piccole e medie imprese, pieno di consigli e informazioni pratiche sui rapporti con banche, camere di commercio, providers, autorità locali. Il manuale, pubblicato dall'Oecd (Organisation for economic co-operation and development), è disponibile gratuitamente: lo si può richiedere presso il sito www.oecd.org/sti/industry/smes/prod/y2ksme-e.htm.

■ Nascerà a fine marzo la Giunti Multimedia Entertainment guidata da Albino Bertolotti, già autore di due progetti di editoria multimediale selezionati per il programma europeo Info2000. E sarà pronta a scendere in campo in un mercato dominato dalle grandi multinazionali straniere. Si tratta della prima struttura italiana hi-tech dedicata alla produzione di videogame. La nuova azienda sorgerà all'interno del nuovo parco scientifico-tecnologico previsto nella Valle Scivia e produrrà un paio di titoli l'anno realizzata da un team di venti giovani. Giunti Multimedia ha fatturato 27 miliardi di lire nel '98.