

Anime digitali ♦ Pellegrinaggi virtuali Regala una moneta nel tempio della dea

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Il Giubileo del 2000 sta rilanciando l'antica pratica del pellegrinaggio: il viaggio iniziato con un posto sacro dove compiere riti di devozione e avvertire l'alto divino. La figura del pellegrino non nasce col cristianesimo, ma ha tradizioni plurimillennarie. Anche nella nostra epoca proliferano templi santuari, puramente virtuali, visitati da cyber-vagabondi in cerca di anima.

«The Island of the Dark Mother» è una delle mete più riuscite di pellegrinaggio on line. Non a caso ha richiesto un lavoro grafico

di oltre quattro mesi. Il sito (<http://www.pacificnet.net/spectre/Temple/island.html/>) contiene un santuario a tre dimensioni, curato nei minimi particolari, dedicato alla dea greca Ecate, personificazione inquietante della luna. Utilizzando il mouse per passare attraverso una galleria di ambienti (l'approdo, l'entrata nel recinto sacro, la libreria, l'oracolo, i templi minori, il tempio principale) e partecipare a una serie di riti, il cybernauta si fa pellegrino e ottiene una sorta di iniziazione ai misteri della dea. Ogni ambiente è esplorabile dandosi angoli visuali, quasi ci si muovesse al suo interno. Una mappa permette di non smarrire la via. Come avviene

il pellegrinaggio virtuale? Sintetizziamo alcuni passaggi di un percorso lungo più di mezz'ora. Nell'home page spunta l'isola sacra lontana sul mare: uno scoglio di roccia sovrastato da un candido tempio greco. È notte. Il cielo è percorso da inquietanti nubi color ferro, il mare ondeggia turbolento. Si attracca. Si sale la gradinata. Ci si guarda intorno e si entra nel recinto sacro.

Appare una testa di Gorgone che, senza tanti convenevoli, mette in guardia: «Questo luogo è sacro a Colei che indica la via e Colei che comanda gli incubi... Se sei un infedele con l'intenzione di profanare il sacro suolo, una fattura ti perseguiterà per tutta la vita». Su-

perstiosamente, prometti a te stesso di rigare dritto e ti infili tra colonnati e fuochi sacri. L'oracolo avviene in un tempio circolare sormontato da una cupola stellata. La sacerdotessa ti vaticina passato, presente e futuro. Dopo una serie di rituali presso i templi minori, passi infine al tempio principale: oscuro, con pesanti colonne di granito e illuminato fiocamente da torce. Avanzi, immagine dopo immagine, verso l'altare. Ai piedi della statua, con un colpo di click, fai un'offerta. Un audio ti fa sentire il suono della moneta virtuale mentre cade nella cassetta delle elemosine. Ti accosti ancora di più alla statua, fino a farti sovrastare. A questo punto...

RISPARMIO APRE OGGI LA BANCA ETICA

■ Vent'anni di piccoli grandi passi per poter varare anche in Italia la prima Banca Etica di questo paese. Ovvero una banca intesa come punto di incontro tra risparmiatori che condividono l'esigenza di una più consapevole e responsabile gestione del proprio denaro, e le iniziative socio-economiche che si ispirano ai principi di un modello di sviluppo umano e sociale sostenibile. Insomma, dove la produzione della ricchezza e la sua distribuzione siano fondate sui valori della solidarietà, della responsabilità civile e della realizzazione del bene comune. E al pubblico gli sportelli aprono proprio oggi, dopo aver ricevuto nel novembre scorso l'autorizzazione della Banca d'Italia, ottenuta grazie alla partecipazione di

oltre 11.000 soci, dopo due anni di attività della Cooperativa Verso la Banca Etica in cui sono stati raggiunti i 12,5 miliardi necessari all'autorizzazione ad operare come banca.

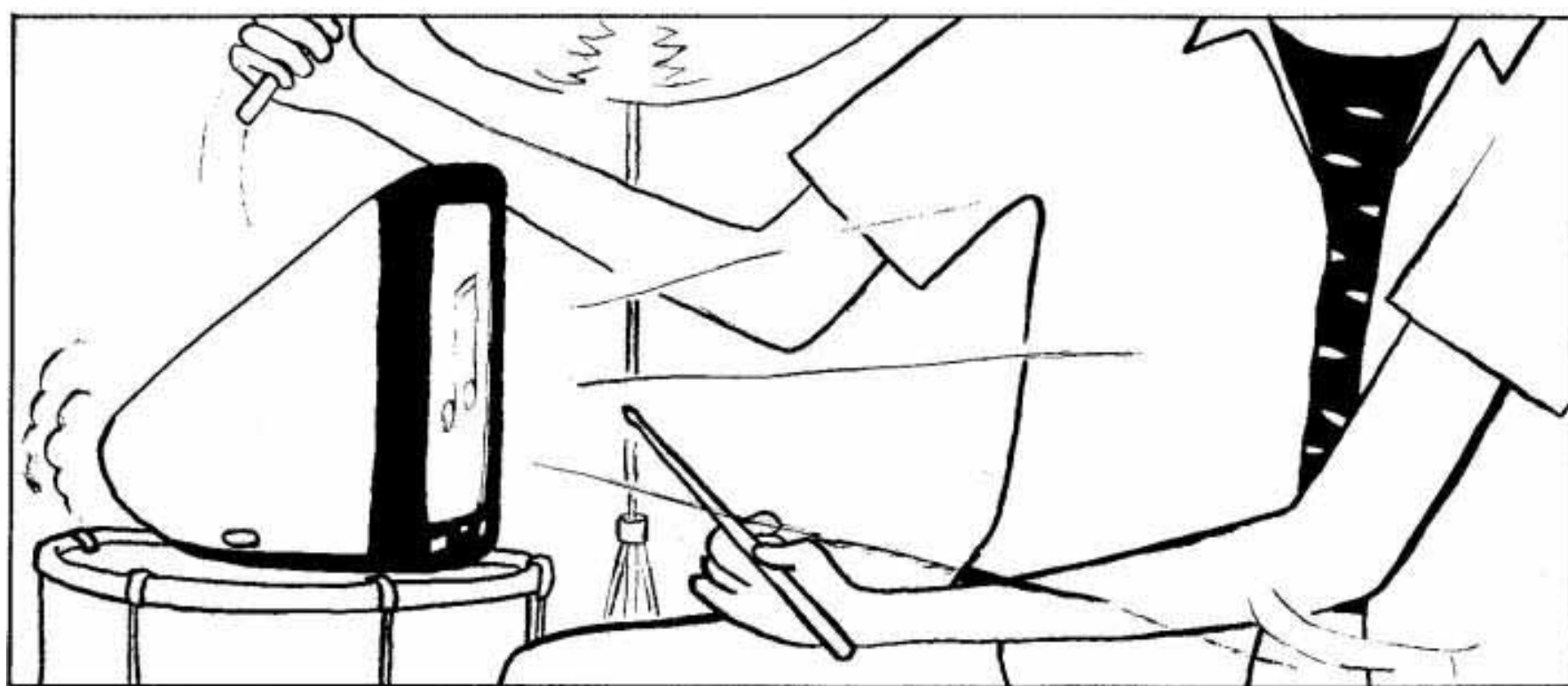
Per saperne di più sulla prima banca italiana ispirata a principi finanziari etici, potete dunque visitare il nuovo sito, www.bancaetica.com, ricco di informazioni e dettagli. Dalla homepage, dove si festeggia l'odierna inaugurazione, si può ricostruire il lungo percorso di avvicinamento e creazione, con capitoli sulla storia, sulla raccolta fondi, sulle banche estere, ma anche, naturalmente, capire meglio come funziona l'istituto. Dunque anche come poter aprire conti correnti, come investire il proprio denaro in progetti socialmente utili concordando insieme i propri interessi e la destinazione dei propri soldi, e come orientarsi tra le varie offerte di investimento.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



«Grim Fandango» e «Medievil»

La nuova era dei giochi comincia nell'aldilà

Siamo a El Midollo, una città nella Terra dei Morti simile a Los Angeles dove gli edifici ricordano le ville californiane stile tempo atzeco di Frank Lloyd Wright. Manny, il protagonista, è impiegato presso il Dipartimento della Morte. Un lavoro difficile il suo: cercare di convincere le persone appena decedute ad acquistare biglietti turistici per l'aldilà, oltre la Terra dei Morti. La scelta va dal semplice viaggio a piedi di quattro anni, alla crociera, fino al lussuoso treno «Numero 9» che in pochi minuti porta le anime a destinazione. Questo è l'inizio «Grim Fandango», videogame per Pc della Lucas Arts appena uscito in Italia. Un gioco ambientato presumibilmente fra gli anni

Trenta e Quaranta, pieno di suggestioni e atmosfere prese da film come «Il Grande Sonno» e «Casablanca» mischiati al folklore sudamericano legato al culto dei morti. Manny però non è Humphrey Bogart. È uno scheletro in doppio petto che gira in un mondo di trapassati, di «calaveras» (marionette-scheletro), un perdente che non chituda un contratto da anni, come gli rimprovera spesso il suo capo. E al Dipartimento della Morte sei finito quando non vendi crociere o viaggi sul lussuoso treno «Numero 9» per l'aldilà.

Forse qualcuno sta cercando di farlo fuori. Non può essere un caso se negli ultimi tempi gli capitano unicamente clienti senza

una lira. Si aggira tra questi pensieri, Manny, quando lei, la fatale Mercedes Colomar, irrompe nel suo ufficio. Una donna splendida e affascinante che, come in tutti i grandi noir del dopoguerra, lo trascinerà in un'avventura piena di pericoli e di azione. Manny dovrà guardarsi le spalle e non fidarsi di nessuno, ma avrà dalla sua l'enorme Glottis, spirito elementare e autista di mestiere con la passione per il gioco d'azzardo e per l'arte raffinata della manutenzione dei veicoli (cambiare l'olio, controllare le cinghie e cose del genere). La storia continua fra criminali, intrighi, amore e, ovviamente, morte. Un videogame splendido, onirico e delirante. Imperdibile.

Altrettanto strano è «Medievil», gioco per PlayStation della Scee, basato anch'esso sull'idea che la vita dopo la morte sia dura e spietata. È un videogame che sembra essere uscito dalla mente di Tim Burton, il regista di «Edward mani di forbice», «Batman», «Mars Attak» e, soprattutto, di «Nightmare before Christmas». Questa volta non siamo negli anni Trenta o Quaranta, ma nel Medioevo. Sir Dan Fortesque, il protagonista, è un cavaliere morto ingloriosamente durante la battaglia contro il mago Zarak. Anzi, la

battaglia non era nemmeno iniziata che una freccia lo prese in pieno petto uccidendolo prima che riuscisse ad alzare la spada. Passati cento anni il cavaliere è richiamato dalla tomba per affrontare ancora una volta il malefico Zarak. Vincendo riconquisterà l'onore perduto, sempre che riesca a superare gli ostacoli e i nemici.

I vari quadri sono pieni di zombie e altri mostri assortiti (draghi, ghouls, serpenti) che scorrazzano emettendo suoni gutturali. Sir Dan, con il suo caratteristico passo da papa e la corazzata che oscilla sulle ossa nude, combatte, salta e corre come tanti altri protagonisti di giochi strutturalmente simili. Ma, a differenza di questi ultimi, «Medievil» offre scenari splendidi che vanno dalle foreste ai castelli, fino agli inevitabili cimiteri, oltre a trascinarci in una storia divertente, capace di affascinare adulti e ragazzi. È strano che questi due videogame siano usciti quasi contemporaneamente. Nei giochi della generazione precedente, da «Doom» in poi, si sparava ai nemici mandandoli nell'aldilà, in «Grim Fandango» e «Medievil» invece si parte direttamente dall'oltretomba. Che sia l'inizio di un nuovo genere?

Edutainment ♦ «Magicarte»

Chiacchierando con Monna Lisa l'arte affascina anche i più piccoli

Come far capire che c'è sempre vita nell'arte, anche dentro lo ieratico schieramento di altere ancelle bizantine dell'imperatrice Teodora non lo splendido mosaico di Ravenna? Semplice: facendo parlare (con la voce di una bambina) l'ultima di loro, quella che sulla destra spintonava la vicina e le dice: «Scusami, ti puoi spostare? Riesco a respirare appena!». È quanto accade in «Magicarte», il cd-rom prodotto da «Ectectica Multimedia» (Pc/Mac) che per sole 59 mila e 900 lire svela ai più piccoli - anche a quelli che non sanno leggere, perché ogni icona è accompagnata da una suadente voce femminile - quello che anche i grandi dimenticano volentieri. Ossia che dentro l'arte immobile e perenne brulica un mondo di storie e simboli.

Il cd-rom offre 50 capolavori: quindi testimonianze del passato - dalle più usurate, come la Gioconda, alle meno note, ad esempio l'Arazzo di Balieu - che possono essere attraversate tramite suoni, voci, racconti e didascalie. Oppure collegate tra di loro: ed ecco che cliccando sulle mani di

Maria nel giorno dello «Sposalizio» dipinto da Raffaello, si arriva alle dita della «Pianista» di Renoir; e lì parte una sonata al pianoforte. C'è poi una macchina del tempo, un battello che fa tappa parlando dei luoghi che visita e della Storia. E c'è una sezione che permette di entrare dentro al quadro dalla parte della tecnica: e scoprire luce, colore, forma, soggetto, eccetera. E poi la barra di navigazione contiene anche un settore con ben 60 giochi interattivi che «mettono in burla» le cinque quarte opere esposte nella galleria dei quadri.

Insomma si tratta di un ottimo cd-rom: è ricco di funzioni; l'interfaccia è semplice, gradevole e molto intuitiva; inoltre, i dipinti sono inseriti in un contesto di disegni realizzati da un bravo illustratore per l'infanzia. Purtroppo l'antologia delle opere va dalla preistoria alle avanguardie del '900 ed esclude esempi di arte odierna. Peccato, perché il contemporaneo non è fatto solo delle foto negli obitori di Serrano o della chirurgia plastica della Orlandi.

Carlo Alberto Bucci

videogames

news

NAVIGARE COL CELLULARE

■ Tim ha siglato nei mesi scorsi un accordo con la società californiana Unwired Planet, leader nello sviluppo di micro-browser - navigatori semplificati che possono girare direttamente sul telefonino, potendo così fare a meno del portatile. Il servizio potrebbe essere disponibile a partire dal prossimo anno. Anche Omnitel ha annunciato un accordo con la stessa società che ha intenzione di varare entro i prossimi mesi, per un collegamento Internet via Gsm a prezzo contenuto. Resta l'ultimo ostacolo, fare cioè un contratto con le società costruttrici per adattare o costruire nuovi cellulari adatti al collegamento con la rete.

GIOCA E VINCI UN TELEFONINO

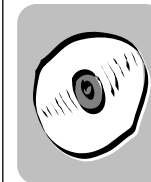
■ Riscuote ancora successo il concorso in Rete promosso da International Sound, prorogato fino al 31 gennaio 2000. Per giocare occorre collegarsi all'indirizzo <http://www.internationalsound.it> e fare una partita a Tetris, il celebre gioco in cui bisogna disporre il più

velocemente possibile alcune figure geometriche composte da quadratini. Ai primi tre classificati del mese verrà assegnato un cellulare ciascuno.

PER GLI AMANTI DELL'ARTE CONTEMPORANEA

■ Il sito <http://www.undo.net> è uno tra i più importanti sull'arte contemporanea in Italia. Segue lo sviluppo della rete e tutto ciò che questo settore, soprattutto nel nostro paese, comincia a mettere a disposizione dei suoi appassionati online. Le pagine sono organizzate in maniera poco accademica ma professionale e contengono un geobook, un forum, le news sulle inaugurazioni, le schede critiche sugli artisti. Nelle sezioni interne c'è ArtPress, una raccolta di scritti in italiano/inglese di artisti e critici selezionati da riviste d'arte e cataloghi e libri degli ultimi trent'anni. ArtBooks è invece dedicato alle novità d'arte in libreria. Lo scopo del sito non è comunque solo quello della documentazione, ma anche quello di promuovere iniziative e progetti.

Didattica



**10&Lode
in Matematica**
Systems
Comunicazioni
Windows
lire 99.000

Matematica che passione!

■ «Promossi o rimborsati» promette la confezione di questo cd-rom pensato per l'esercizio, il ripasso o lo studio della matematica (a cui si affianca, dello stesso editore, quello dedicato alle scienze). Identica per entrambi la struttura di base. Quando si apre il programma si può scegliere se indirizzarci verso la Biblioteca, con relativi esercizi di algebra, geometria, analisi matematica, statistica; oppure se inoltrarci nella sezione Suggestimenti, con soluzione di formule e equazioni. Il cd permette anche un collegamento con Internet, sul sito della MathSoft.

Lavoro

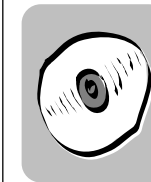


**Curriculum Vitae
Kyber**
Windows
lire 49.000

Imparare a presentarsi

■ Libri e manuali ne esistono già parecchi. Adesso è il cd-rom ad insegnare ai giovani alla ricerca del primo lavoro o ai meno giovani in cerca di una nuova occupazione, come e quando formulare e spedire al meglio il nuovo curriculum vitae. Diversi modelli già pronti sono disponibili per la consultazione, suddivisi per le varie categorie lavorative, ma ci sono anche tutti i passaggi che vi aiuteranno nel vostro cv personale, dal titolo di studio ai vari corsi di formazione. Disponibile anche l'elenco dei principali siti Internet dove trovare e mettere inserzioni di lavoro.

Videogames

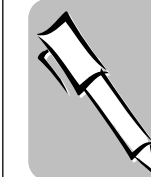


Dune 2000
Westwood
Virgin Interactive
lire 99.000
Windows 95/98

La saga continua...

■ È uscito «Dune 2000» videogame tratto dalla saga di fantascienza di Frank Herbert: un gioco strategico ambientato sul pianeta desertico che ha dato il nome all'intera epopea. Il giocatore può scegliere fra gli Atrides, gli Harkonnen o gli Ordos, le nobili famiglie che si contendono il controllo del pianeta e della «spezia» che sviluppa la preveggenza. Probabilmente non il miglior videogame strategico in commercio, benché le missioni da compiere siano abbastanza varie e la grafica accattivante. Ma il gioco possiede almeno in parte il fascino dei libri di Herbert. Non è poco.

Libri



**Nuovo regime
giuridico
del documento
informatico**
di Antonio M.
Martino
Franco Angeli
lire 28.000

Informatica e diritto

■ Il documento informatico è stato posto in essere dal documento Bassanini, che ha istituito contestualmente per cittadini, imprese e pubblica amministrazione le regole che ne stabiliscono l'utilizzo. Questo libro affronta la nuova normativa dal punto di vista pratico, non trascurando argomenti quali la firma digitale, il contratto telematico e il commercio elettronico. Martino ha realizzato quasi un instant book che nelle due sezioni che lo compongono analizza da un lato tutti gli articoli del decreto del presidente della Repubblica e, dall'altro, le tecnologie usate a questo enorme cambiamento della normativa.

