

Anime digitali ♦ Vacanze spirituali: Burning Man Il pupazzo che brucia nel deserto

marco_merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Poiché anche gli ultimi spazi bianchi della mappa terrestre sono entrati nelle rotte delle agenzie tutto-incluso, il viaggiatore in cerca di emozioni si rifugia nella geografia del leggendario. E trova un insperato alleato tecnologico: Internet è sempre più al servizio di chi spende le ferie in luoghi ricolmi di miti arcani o leggende post-contemporanee. La rete telematica è infatti sfruttata per costruire comunità virtuali fra anime che a un certo punto si incontrano de visu, conducono un esperimento di vita collettivistica ed elaborano cyberdeviazioni di

massa con il climax scandito dall'adorazione/distruzione di feticchi-tech.

Questi raduni di massa avvengono in estate e per lo più negli Stati Uniti. Giusto in tempo per organizzare la nostra partecipazione. Burning Man, il sacrificio dell'uomo tecnologico senza volto, è l'evento live più importante dell'anno. Si terrà dal 30 agosto al 6 settembre, nel Black Rock Desert del Nevada. Cuore dell'organizzazione è il sito <http://www.burningman.com>, dove si può captare ogni informazione, dal prezzo dei biglietti alle coordinate per arrivare in quel deserto di rocce nere e come partecipare gratis all'evento. Il Web diventa così il pulpito

dove annunciare il cyberfestival spirituale. Il tam tam delle e-mail sillaba inviti e partecipazioni e dopo la festa, gli aderenti si scambieranno on line foto e ricordi.

Che cosa avviene nel raduno tecnocomunitario? Tutto ruota intorno a un pupazzo di legno alto cinque metri, con un viso triangolare volutamente senza forma e lo scheletro realizzato con tubi di neon. Cosa rappresenta? Ognuno dei celebranti può avere una sua personale risposta, ma la maggioranza non si cura di non averne alcuna. Per gli organizzatori, il significato di Burning Man risiede in un laboratorio di vita comunitaria, anticonsumista e ad alta portata «spirituale»: una Disneyland in

cuì la vera attrazione è costituita dai visitatori. Decine di migliaia di persone si incontrano per bruciare, in una cerimonia spettacolare, questo gigante tecnologico. Lui si incendia e surriscalda le relazioni tra i partecipanti. Arde tra fuochi d'artificio mentre i celebranti danzano al ritmo di tamburi tribali, fino all'estasi. L'omaggio alla tecnologia diventa nel contempo una sua distruzione rituale. La macchina deve essere celebrata, ma essa produce una sete spirituale che non può alleviare. Questi incontri cercano perciò di esorcizzare la tensione: Burning Man è un uomo tecnologico adorato e demolito dai suoi costruttori pronti, l'anno successivo, a ricostruirlo.

BABY NAVIGATORI ATTENTI AGLI SQUALI

Nell'era di Internet vale a poco la classica raccomandazione «non accettare caramelle dagli sconosciuti». Il pericolo per bambini e adolescenti oggi può affacciarsi nelle chat, nei messaggi e-mail, nei siti pornografici che s'incontrano nell'affascinante navigazione in rete. «Controllate i vostri figli collegati a Internet e se fossero più bravi di voi, fatevi insegnare come funziona». È la prima delle regole per genitori e insegnanti di una guida alla Rete appena distribuita a Roma nelle ultime due classi delle elementari e nelle scuole medie. Le avventure del Capitano Net è un'iniziativa dell'assessorato alle Politiche per la città delle bambine e dei bambini diretto da Pamela Pantano per guidare i più piccoli nei

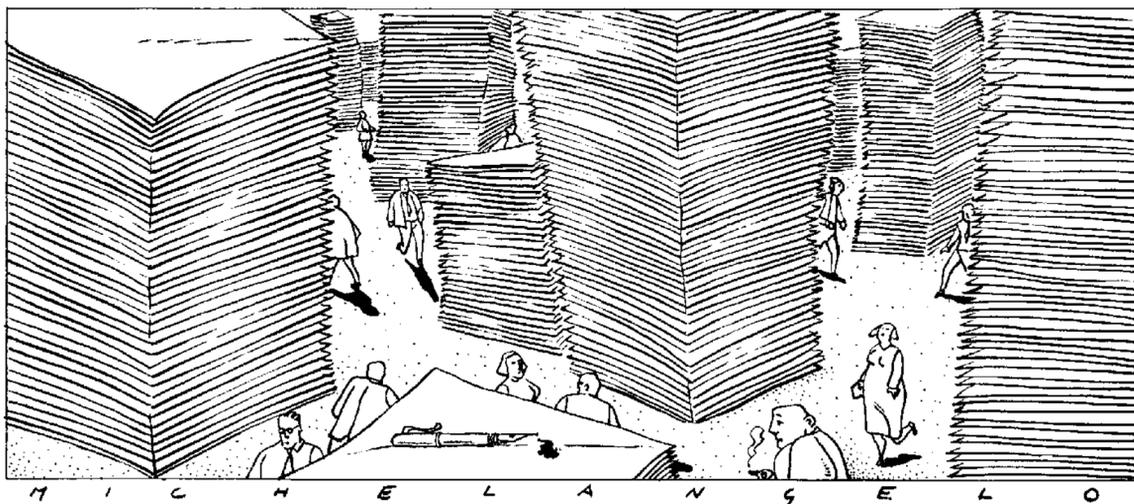
loro viaggi nel web. Il vademecum, visibile anche sul sito del Comune di Roma (www.comune.roma.it/bambini/index1.htm), è il risultato dei lavori della commissione «Tecnologie e bambini», nata a settembre per valutare l'impatto di Internet sulla società romana, dopo alcuni episodi di pedofilia via rete. Un gruppo di esperti (neuropsichiatri infantili e funzionari di polizia) ha cercato di spiegare, con un linguaggio semplice e chiaro, benefici e rischi dell'oceano telematico: non solo il significato delle parole più usate in rete e le sue potenzialità, ma anche qualche consiglio: «Anche i migliori marinai sanno che il mare più tranquillo può nascondere pericoli. Controlla che la tua navigazione non sia disturbata da persone che s'intromettono facendoti domande strane e che vogliono sapere i fatti tuoi (in tal caso, non dimenticarti mai di dirlo ai tuoi genitori)». Roberta Secchi

Internet

homepage

Mediamente

di Stefania Chinzari



Under 30

Millenarium, un sito per cambiare il mondo

In due parole potremmo dire che Millenarium è 64 domande che coprono 8 temi da sottoporre a 8 uomini. Ma dietro questa scarsa presentazione ci sono mesi di lavoro, centinaia di iniziative, milioni di contatti e una utopica, universalistica speranza di poter cambiare il mondo. Millenarium è infatti l'organizzazione fondata nel marzo del 1996 da due ventiseenni francesi, Rachid Nekkaz, di origini algerine, e Leonard Anthony, indiano di provenienza, che si sono fatti conoscere in Francia grazie ad un libro di (dis)avventure ambientato nei sobborghi parigini, vincitore l'anno scorso di un importante premio letterario. È loro l'idea di trasformare in un sito e in una

concreta azione politica i timori, le speranze, le idee che accompagnano lo strombazzato arrivo del nuovo millennio e che su Internet appartenevano a varie chat.

Una discussione che grazie alla Rete si è planetarizzata alla velocità della luce, coinvolgendo persone di tutti i paesi del mondo, ma soprattutto chi, come il Jonas del famoso film di Alain Tanner, avrà vent'anni nel Duemila. Una chat, dunque, un'associazione e un insieme di forum (Aol, Icq) nati online. Ma non le solite chiacchiere. Gli intraprendenti Rachid e Leonard hanno deciso di trasformare quel mare di parole in un gesto tangibile, concreto, politico. Millenarium è dunque anche una organizzazione

umanitaria, non-profit, indipendente, non affiliata ad alcun partito politico, aperta a tutti i giovani indipendentemente dalla loro età, cultura, religione, provenienza geografica o opinione politica. Con l'ambizione di farsi portavoce delle idee, delle preoccupazioni e delle aspirazioni dei suddetti giovani presso i leader politici dei più importanti Stati del pianeta.

Come funziona? Presso il sito www.millenarium.org, allestito in diverse lingue, chiunque abbia dai 12 ai 30 anni può depositare le proprie otto domande sul terzo millennio. Le 50 mila già arrivate dai ragazzi dei cinque continenti sono state lette e schedate all'interno degli otto vasti temi di intervento: democrazia, economia, società, cultura della pace, ambiente, scienza, spiritualità e varie. Nel prossimo giugno il milione di quesiti previsti verranno elaborati da una commissione che sarà selezionata a giorni, composta da giovani di tutto il mondo che hanno raggiunto particolari obiettivi in vari campi (dallo sport alla scienza, alla cultura, all'imprenditoria): saranno loro a scegliere le 64 domande finali, quelle più universali e più essenziali per il futuro dell'umanità, da sottoporre agli otto leader del

G7 e al segretario delle Nazioni Unite. E questi ultimi avranno tre mesi per dare la loro ricetta sul nostro futuro.

Così, il 15 settembre 1999, le loro risposte torneranno a Millenarium sigillate in una valigia diplomatica, mentre in contemporanea sette case editrici (in Francia, Italia, Gran Bretagna, Usa, Germania, Giappone e Canada) si incaricheranno di tradurle e pubblicarle in un libro. Anzi, nel primo libro universale scritto finora, atteso in tutto il mondo per il 25 dicembre, nelle librerie (distribuito per incarico dell'Unesco) e, naturalmente, su Internet.

Tutti i proventi del Millenarium confluiranno nella Fondazione Millenarium, che nascerà in concomitanza con l'uscita del libro, e si propone di mantenere vivi e vivaci lo scambio e la comunicazione tra i giovani del pianeta terra attraverso l'uso, lo sviluppo e la diffusione di Internet. L'invito, allora, è di contattare Millenarium, di diffonderne nei 186 paesi del mondo la sua speranza e, se parlate inglese, avete meno di 30 anni e ve la sentite, diventare un corrispondente del sito che ha preso sul serio la voglia dei giovani di trasformare, in meglio, il millennio che verrà.

Avventura ♦ «Metal Gear Solid»

Solid Snake, guerriero salvamondo contro il super carro armato

A volte potersi trasformare in un agente segreto stile James Bond può dare grandi soddisfazioni, soprattutto dopo una lunga giornata di lavoro. E questo è l'effetto immediato di «Metal Gear Solid», videogame per PlayStation della Konami da poco arrivato in Italia. Per molti si tratta del miglior titolo della stagione, e dal punto di vista tecnico è probabilmente così. Lo ha realizzato in quattro anni e mezzo Hideo Kojima con il suo team. La prima puntata usa dodici anni fa per MSX2 (computer da casa distribuito solo in Giappone), poi tradotta anche per la console Nintendo. Seguirono altre due puntate, l'ultima nel 1990, «Metal Gear Solid», quarto titolo della serie, è il primo completamente in 3D. La storia inizia in Alaska, sull'isola di Shadow Moses, dove una base segreta sta producendo l'iper-carro armato atomico Metal Gear. L'impianto però è caduto nelle mani della Foxhound, unità militare che un tempo combatteva per conto dell'Onu e che adesso minaccia di utilizzare le testate nucleari se non verranno accolte alcune richieste. E qui entra in gioco Solid Snake, ex-membro

della Foxhound che viene inviato sull'isola per eliminare i vecchi compagni. La vicenda, ovviamente, non è così semplice come sembra e il giocatore, che veste i panni di Solid Snake, scoprirà pian piano come stanno le cose. Il videogame è diviso in livelli, ognuno dei quali pieno di telecamere, sentinelle e varie trappole tecnologiche. Bisogna strisciare, camminare lungo i muri, attaccare alle spalle senza far rumore. Dalla nostra abbiamo una serie di armi (pistole, mitra, bombe e altri giugnigli del genere) e di strumenti (maschere anti-gas, occhiali a raggi infrarossi, radio, tessere magnetiche) che troveremo strada facendo. La cosa interessante è che l'azione richiede quasi sempre una strategia, rendendo il gioco molto vario e quindi divertente. Gli ambienti sono stati realizzati con grande cura, al pari dei combattimenti e dei nemici. Molte le sequenze filmate e i dialoghi. Certo, è possibile che l'ambientazione, a metà fra 007 e un film di Bruce Willis, non piaccia ad alcuni. Ma il videogame è talmente ben fatto che una volta iniziato diventa difficile non portarlo a termine. Jaime D'Alessandro

GUERRE STELLARI TUTTI I SEGRETI SULLA RETE

Sugli schermi americani arriverà solo il 21 maggio, protetto, naturalmente, da occhi e orecchie indiscretissimi e curiosissimi di fans e rivali. Ma l'unico modo per saperne qualcosa è, come sempre più spesso avviene, Internet. Parliamo di «The Phantom Menace», nuovo (ed unico) episodio della celeberrima trilogia di «Guerre stellari» di Lucas, in arrivo dopo 16 anni di astinenza. Pare siano quasi 1.500 i siti dedicati alla saga (per tutti www.shavenwokie.com/swlinks.html), mentre per l'ultimo arrivato l'unico indirizzo ufficiale è il www.starwars.com. Qui potete trovare alcuni nomi dei personaggi, e qualche stracchiata, centellinata notizia. Mentre tra i siti pirata più saccheggiati c'è il www.theforce.net, con il cacciatore-fan Brian Linder disposto a tutto pur di dare ulteriori dritte. Mentre sul www.jedinet.com, ricchissimo di curiosità, dovrebbe sfilare il nuovo trailer di cinque minuti. A proposito, in Italia, quello «vecchio», sarà presentato al Futurshow di Bologna.

A BOLOGNA QUATTRO GIORNI DI FUTURSHOW

Il logo: una famelica signora con unghie laccatissime che adenta un panino al sesamo ripieno di chip, prese scart, microprocessori e quant'altro. Parliamo di Futurshow 2000, l'ormai classico appuntamento bolognese di videogiochi, cinema, Internet, new media e quant'altro legato all'uso delle tecnologie multimediali (dalla casa futuribile alla telemedicina), in programma, a Bologna appunto, dal 9 al 12 aprile prossimi. Nel reparto games, per esempio, appuntamento con l'atteso Dreamcast di Sega e un torneo suddiviso nelle categorie pc e console collegato allo spettacolare gioco FIFA 99, con un premio di 100 milioni. Molti gli stand e gli espositori, fitto il calendario degli incontri, dal Sessantotto a «La mente cresce on line», con tavole rotonde su la rivoluzione di videogiochi, internet, realtà virtuale, tv interattiva, il business in rete, il cinema e il digitale in Italia, e poi la chiesa, le tecnologie e la comunicazione, la pubblicità, la nuova città, la scuola...

videogames

news

Astronomia



Astronomia
Giunti Multimedia
Windows e Mac

Le profondità dell'universo

Con oltre 500 immagini, contributi video e audio, filmati originali delle missioni Apollo, esperienze interattive e giochi, questo cd rom della collana «Atlanti Scientifici Giunti» vi accompagnerà alla scoperta dei segreti del cosmo. Una ricca trattazione dei contenuti e della storia dell'astronomia risulterà inquadrata in una più ampia prospettiva culturale. Si può accedere alla documentazione con diverse modalità di approfondimento, consultare un glossario, creare percorsi personali, visitare un planetario e un osservatorio, e interagire con panorami virtuali.

Edutainment



Uccelli
Tecniche
nuove
multimedia
Windows e Mac

Uccelli e uccellini

Come volano, come si riproducono, come nidificano e come si sono evoluti nel corso di milioni di anni. Insomma, tutto sugli uccelli, creature da sempre amate e invidiate dall'uomo. Questo cd rom si propone di insegnarvi a riconoscere le varie specie, ma non trascura alcuni aspetti più ludici, come, ad esempio, il costruire in casa nidi e mangiatoie artificiali o come, cliccando sulla sezione Guinness, conoscere i primati e i record stabiliti dai pennuti. Il collegamento Internet permette un viaggio nei siti sull'argomento, e c'è anche il museo ornitologico virtuale 3D.

Videogiochi



Akuji
Eidos
PlayStation
lire 100.000

Akuji il senza cuore

Non «privo di sentimenti», ma senza il cuore, letteralmente. In questo videogame infatti il giocatore veste i panni di Akuji, un principe finito nel mondo dei morti dopo che gli è stato strappato il cuore dal fratello geloso. Per risorgere dovrà combattere sciamani e altri nemici utilizzando sortilegi voodoo e armi varie. La casa che lo ha realizzato è la stessa di «Tomb Raider», ciò nonostante il gioco non ha la stessa capacità evocativa malgrado l'ambientazione stile «I Predatori dell'Arca Perduta». Un videogame divertente, anche se non passerà alla storia.

Libri



Otaku
I giovani perduti
del Sol Levante
di M. Griner
e R. I. Fumari
Castelvecchi
pagine 155
lire 18.000

O Internet o morte

Cosa hanno in comune un appassionato di biancheria intima femminile e un manico di videogame? Nulla qui da noi, in Giappone invece li chiamano entrambi «Otaku», parola giapponese che significa «casa», ma anche termine con il quale viene definita una persona che in casa passa la maggior parte del suo tempo. Oggi è sinonimo di collezionista maniacale e in parte di disadattato che vive davanti ad uno schermo del computer e pensa che Internet sia la sua unica vera esistenza. Il libro di Griner e Fumari tenta di spiegare il fenomeno in modo semplice e lineare. Una lettura interessante adatta a tutti.

