

Internet

Anime digitali ♦ «La via dolorosa»

Ciak, la Passione in anteprima sulla Rete

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Se vi sentite in colpa perché durante la settimana Santa non avete sentito neppure un minimo afflato spirituale, potete provare a rimediare collegandovi al popolare sito <http://www.Jesus2000.com>. «Gesù è qui!», squilla la home page. «Siate pronti per il ritorno del Messia!». Ma come predisporre all'evento? Semplice: «Attraverso un pellegrinaggio virtuale in Terra Santa». Jesus2000.com sta infatti trasmettendo sul Web, gratuitamente, l'anteprima del documentario: «La via dolorosa». Si tratta del primo caso in cui la première di un film privi-

legia Internet piuttosto che tv o sale cinematografiche. Prodotto da Micha Shagrir-Shiba Communications Ltd e diretto da Adam Levine, «La via dolorosa» permette ai fedeli di testimoniare sullo schermo, stazione dopo stazione, la via Crucis di Gerusalemme. Grazie a pochi click di mouse, ci si mischia virtualmente alla processione di pellegrini che, il Venerdì Santo, trascinano croci, cantano inni e recitano preghiere per le vie tortuose e strette di Gerusalemme. Fino al culmine del Golgota. Si può anche varcare la soglia di chiesette e cappelle normalmente inaccessibili ai pellegrini «reali». Tra qualche giorno, l'intero film potrà essere visionato, a paga-

mento, allo stesso indirizzo elettronico. Oppure acquistato in videocassetta per 29,95 dollari. Jesus2000.com permette di arricchire questo tour virtuale di passione con mappe della Terra Santa, foto di luoghi spirituali, presentazioni multimediali ottenute con file audio e video. Attraverso uno speciale ufficio postale, il pellegrino può lasciare messaggi, preghiere richieste (per sé e per i propri cari) nei posti sacri al cristianesimo: Gerusalemme, Betlemme, Nazareth, Megiddo (dove è prevista l'Apocalisse), il mare di Galilea. Non dimenticando di essere un sito specializzato nel marketing religioso. Jesus2000.com suggerisce di rendere

un po' più reale il pellegrinaggio, facendo cyber-shopping di articoli sacri, libri, video, compact disk: tutti rigorosamente made in Terra Santa.

La scelta va da una bussola concepita per calcolare la direzione di Gerusalemme a partire da qualsiasi luogo del pianeta (39,95 dollari), a bottigliette con l'acqua del Giordano (8,95 dollari) a monete bronzee del tempo di Pilato (24,95 dollari). Non potevano mancare le offerte di spiritualità in saldo: una croce-orologio da muro a 48-50 dollari invece di 48,50, fiori della Terra Santa a 1,55 dollari invece di 1,55. Come facciamo ad assicurare che si tratta di prezzi scontati, è un miracolo.

NATURA ONLINE CIBO E CASA ECOLOGICI

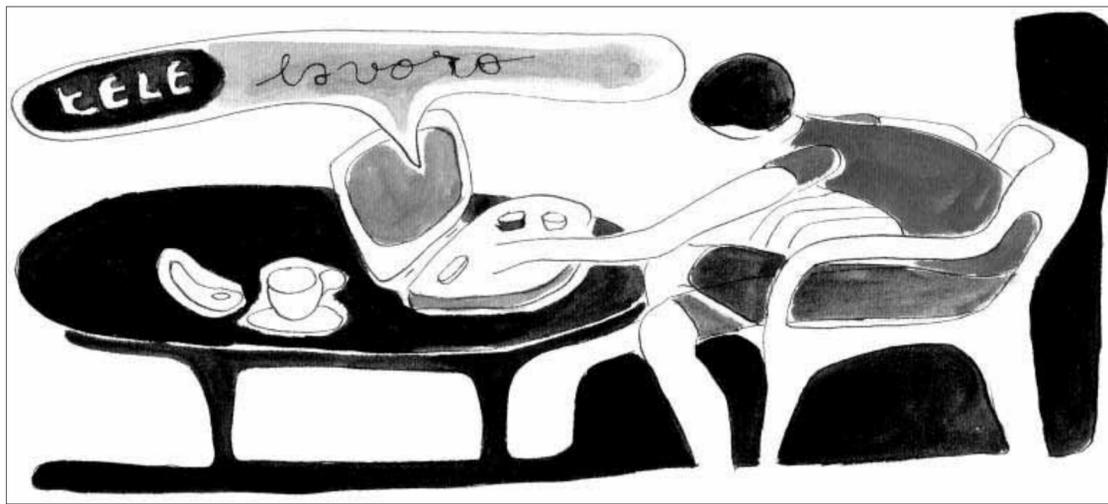
■ Sempre di più si va diffondendo la cultura del viver sano, parallela e complementare a quella, assolutamente vincente e prevaricante, metropolitana, inquinante e caotica delle nostre città. Oggetto di un giro d'affari di 1.800 miliardi di lire, il mercato biologico è destinato a crescere e a moltiplicare i suoi adepti: un recente sondaggio Directa rileva infatti che il 43% degli italiani è disposto a spendere un 10% in più per potersi garantire l'uso di prodotti ecologici. E se i negozi, in Italia, tuttora scarseggiano sarà forse la Rete a facilitare conoscenza e acquisti. Ecco allora www.reteambiente.com da cui partire per accedere a una gran quantità di informazioni nei vari campi del vasto mondo «bio».

dall'architettura al cibo, dal turismo alle news: cliccate per sapere come combattere l'inquinamento elettromagnetico o dove comprare materiali di bioedilizia, ma anche per trovare i link e gli indirizzi dei centri di agricoltura e alimentazione biologica. Se è invece proprio il cibo il vostro settore di interesse, su www.agricoltrabiologica.com è possibile trovare un vero e proprio supermercato di prodotti biologici, con carrello virtuale per gli acquisti online, utilissimo soprattutto nelle molte città italiane non dotate di punti vendita specializzati. Più scientifico il sito di Greenplanet, www.greenplanet.net, che ospita organismi di ricerca e guida con pareri e il neocomputere; e a cui sono collegati altri siti, tra cui il webstore di Biomarket, www.biomarket.it, e Bionet, motore di ricerca specializzato, reperibile al www.bionet.it.

homepage

Mediamente

di Vanni Masala



La mostra di Bologna

Lavoro, banche, medicina il Futurshow è oggi

VANNI MASALA

Con un gioco di parole si potrebbe definirlo fiero della tematica telematica. Niente a che vedere con un convegno, ma neanche con una semplice sfilza di stand su cui i ragazzini si avventano alla ricerca dell'ultima Lara Croft. Il Futurshow, kermesse che si conclude oggi a Bologna, ha dimostrato come in Italia l'applicazione elettronica sia forse inscindibile dalle sue problematiche, da ciò che senza dubbio può ormai essere identificata come cultura del digitale. Mostre, convegni, incontri e happening improvvisati

hanno affiancato per cinque giorni mura- glie di Cd-Rom e palchi schiamazzanti gestiti da radio e televisioni. Cosa ha prevalso? Difficile dirlo. Che il Futurshow fosse una rassegna «pensante» e non solo consumeristica era una tendenza esplicita già dalle prime edizioni. Ma forse neanche gli stessi organizzatori speravano di vedere centinaia di giovani assepati ad ascoltare un esponente di Confindustria che suggeriva loro come trovare un'occupazione nel terzo millennio, mentre a pochi metri e ore di distanza altrettanti ragazzi mascherati come i personaggi di Star Trek affollavano la prima de «L'insurrezione».

Non estranea a questa impostazione è stata l'influenza della città ospitante, Bologna. Una città tra le più informatizzate d'Italia e tra le prime ad aver sperimentato una forma di democrazia elettronica, concretizzata da anni con l'accesso gratuito ad Internet per qualsiasi residente lo richieda. Insomma, un luogo dove di cablaggio si deve ormai discutere nelle riunioni di condominio. In realtà la tendenza a riempire di contenuti ciò che fondamentalmente è un mercato (si pensi alle celebri quanto anonime fiere europee e americane) sembra essere una peculiarità tutta italiana.

Non a caso il ministro della Cultura Giovanna Melandri, all'inaugurazione del Futurshow, ha detto che per rilanciare questo settore è necessario che si metta in campo la nostra ricchezza di contenuti laddove non siamo più in grado di competere, per esempio nella battaglia dell'hardware. Ovviamente non ci si può ammantare di sola creatività, specialmente in un paese dove la penetrazione del Pc nelle case è al 3% contro, ad esempio, il 45% della Svezia. Dunque, proprio durante il Futurshow il ministro ha annunciato che il go-

verno sta studiando forme di incentivi per percorrere le autostrade dell'elettronica. Uno sforzo per giungere all'integrazione telematica dei non alfabetizzati, molto simile al percorso che gli extracomunitari devono compiere una volta giunti nel paese di destinazione.

E proprio una delle serate del Futurshow, svoltesi nel centro della città e nelle sale comunali, ha avuto come scopo quello del coinvolgimento delle etnie immigrate. Per una volta non viste come bassa forza lavorativa ma, nelle intenzioni degli organizzatori, come intelligenza con cui confrontarsi anche su questi temi.

Lavoro, medicina, banche e micro-economia, come consultare il medico on-line e scoprire cos'è la pirateria informatica. Argomenti che hanno attraversato gli stessi stand in cui la folla (350 mila paganti lo scorso anno) si aggirava tra un computer più piccolo del mondo e un'esibizione di cyber-sesso. Un pubblico quanto mai variegato tra cui una mattina è apparso anche un gruppo di giovani suore ben liete di ammirare una stazione spaziale ricostruita dall'Alenia. Le vie dell'elettronica sono infinite.

Arte



Atlante del Rinascimento italiano
Parsec
Windows

Rinascimento italiano

■ Siamo uno dei paesi al mondo più ricchi di tesori d'arte, ma grande è l'ignoranza sul patrimonio artistico italiano. L'obiettivo di questo Cd Rom è allora anche quello di fornire agli studenti informazioni tanto basilari quanto fondamentali sulle opere di Michelangelo, Leonardo, Masaccio, Brunelleschi, pittori, scultori e architetti del periodo di massimo splendore culturale e artistico del nostro paese. Molti percorsi, con la possibilità di trovare nel glossario i termini sconosciuti. Indici, cartine interattive e timeline permettono infiniti collegamenti ipertestuali.

Edutainment



Belle scoperte! Giochi con la natura
MagicaMente Edizioni
Windows e Mac

Il sapere dei piccoli

■ Terzo titolo di questa enciclopedia per piccolissimi (la si consiglia a bambini dai 3 anni in su), dedicata alla natura. Più che alla quantità dei dati disponibili, l'attenzione e la cura sono rivolte a tutti gli elementi che mantengono viva la curiosità dei giovani naviganti. Bella grafica, dunque, colorata e accattivante, simpatici personaggi, canzoncine orecchiabili e allegre per accompagnare i giochi interattivi che accompagnano i dati enciclopedici veri e propri su piante, animali, scienza. Inserito anche un programma di disegno, con tanto di colori e gomme.

Libri / 1



Come entrare nel mondo della multimedialità di M.C. Alfieri e N. Spolini
Franco Angeli
lire 22.000

Multimedialità per tutti

■ Un testo divulgativo per capire nei suoi mille meandri il fenomeno che sta sconvolgendo questo scorcio di millennio e modificando le modalità che regolano il nostro lavoro, i rapporti interpersonali, il tempo libero, l'apprendimento. Molti dati da cui partire e molti consigli per imparare a padroneggiare le nuove tecniche, magari cercando il prossimo (o il primo) impiego. Che può essere quello del grafico, progettista, programmatore, autore, redattore... Un manuale che coniuga interessi di carattere culturale e sociale con un'analisi pragmatica.

Libri / 2



Schiavi del computer di Gregory Rowllins
Laterza
lire 20.000

Computer e futuro

■ La provocazione è tutta nel titolo. «Schiavi del computer?», e l'argomentazione è, insieme, colta e sagace. Ce la propone Gregory Rowllins, docente di Computer Science all'Indiana University di Bloomington, uno, insomma, che della materia se ne intende. La storia, innanzi tutto, dai primi calcolatori allo scenario attuale. La tesi: come si può demonizzare uno strumento di cui non conosciamo tutte le potenzialità? L'analisi del linguaggio computeristico che sta pian piano infiltrandosi nel quotidiano e una previsione sul futuro: il calcolatore che oggi costa 137 milioni di dollari potrebbe diventare l'orologio di noi tutti nel 2021.

news

Novità ♦ «Systran Professional»

Traduttore o traditore?

La nuova generazione di software

Ci sono poche cose che fanno ridere quanto le traduzioni da lingue straniere fatte dai programmi per traduzione automatica. Come ben sanno gli addetti ai lavori, per tradurre un testo da una lingua a un'altra non basta certo tradurre una dopo l'altra, in sequenza, le parole: una parola in una posizione X può avere un significato del tutto differente se posta nella posizione Y. Per non parlare delle frasi idiomatiche, dei giri di parole, delle espressioni gergali. Per questo, finora, creare «intelligenze artificiali» decenti per i software di traduzione è stata una delle sfide più ardue per i programmatori, sostanzialmente sempre perduta. Ma piano piano, le cose migliorano, e si cominciano a vedere i risultati. Sul campo abbiamo provato «Systran Professional» (per Pc, distribuito dalla Archimed). È la versione «top» della serie, e lo si vede non solo dal costo, 1.490.000 lire+Iva (comprende anche un software per dettare testi via voce, ma c'è una versione «personale» a 129.000); il programma consente di tradurre a ottima velocità (e conservando l'impaginazione originale) di qual-

siasi dimensione in ben 14 coppie di lingue, con un dizionario di 2,5 milioni di vocaboli.

Dall'italiano e in italiano, tuttavia, è possibile tradurre materiale soltanto in inglese. Da e in inglese, invece, è possibile tradurre testi in francese, in tedesco, in spagnolo, in portoghese, in russo, ma anche in cinese e giapponese (con tutti gli ideogrammi). In altre parole: se vogliamo decodificare un testo in cinese, dobbiamo passarlo in inglese; se non sappiamo la lingua di Shakespeare, potremo portarlo in italiano. Naturalmente, ogni passaggio diminuisce la qualità della traduzione, rendendola più buffa. Alla severa prova dei fatti, il risultato è abbastanza decoroso: sicuramente, questo è il programma migliore in commercio, anche se le traduzioni sono comunque piene zeppate di errori, e vanno riviste con molta attenzione. Ma se invece di una traduzione perfetta ci basta una «maccheronica», Systran Professional la fa, e veloce. E il programma si rivela utilissimo quando si ha per le mani un testo in una lingua tipo giapponese o cinese: non sarà perfetto, ma almeno sapremo di chesi parla. **Roberto Giovannini**

I MUSEI DEL DESIGN

■ Coniato nel 1832 dall'inglese Robert Peel, il termine design indica il disegno di un oggetto prodotto industrialmente. Oggi, a un secolo a mezzo dall'Esposizione di Londra dove la questione divide i pro-macchina dai pro-artigiani, è indubbio che il design faccia parte della nostra vita. Dal maccherone Voileto di Giugiaro fino allo spremiagrumi. Immane, dunque, anche i siti dei musei che ospitano lattine, lampade, divani, automobili. Per esempio quello dell'Atalante International Museum al <http://sreilly.home.mindspring.com> con famosi pezzi anni '50 e '60; oppure quello del Cooper-Hewitt National Design Museum al www.si.edu/ndm con materiali delle mostre ospitate dal museo. Al www.triennale.it invece le sorti del design nazionale. Tra i siti dedicati ai collezionisti: www.modernism.com e www.steel-form.com/chmap.html.

QUANTE DONNE NAVIGANTI

■ Sono sempre di più le donne impegnate nello studio della tele-

matica o, semplicemente, quelle che usufruiscono dei servizi, dei collegamenti, delle opportunità online. E non solo donne manager, ma anche studentesse, mamme, lavoratrici di varia estrazione e diversa professionalità. Sarà sempre per la famosa questione del tempo. Ovvero: gli uomini considerano Internet ancora un passatempo, le donne lo usano per fare le cose meglio e più in fretta (shopping, organizzazione domestica, comunicazione, e così via). Questo è quanto emerge da uno studio americano, «What makes women click» secondo cui tra pochissimo, nel 2005, il 60% delle donne statunitensi utilizzerà la Rete. E dopo gli Usa, toccherà, ovviamente, a noi europee.

GIOCATE AL PUNK GOLF

■ Ovvero, l'ultima moda in fatto di giochi negli Usa: penetrare nei costosi campi da golf dei club più esclusivi e creare scompiglio sfruttando le buche dei migliori professionisti. In anticipo sui tempi, provate a fare un giro al www.charge-d.com/thrilling/punkgolf/ dove troverete anche indirizzi, consigli e dritte per eludere la sorveglianza.

news

