

Anime digitali ♦ Mark Pesce

Miracolo on line, nuova frontiera del rito

marco.merlini@flashnet.it
MARC MERLINI

Chi è questo Mark Pesce? Mi hanno chiesto svariati lettori, incuriositi dalla rubrica in cui descrivevo CyberSamhain: un rito pagano dai lui ideato e celebrato su Internet. Nel suo sito (<http://www.hyperreal.org/mpesce/>) Pesce si autodefinisce «una strega omosessuale conosciuta per le tendenze rivoluzionarie e anarchiche». Egli è, al tempo stesso, il co-inventore di un apprezzato programma di realtà virtuale: il Vrm, sofisticato software ideato non con finalità di business o di ricerca scientifica, ma con l'obiettivo pratico di dar vita a un

luogo (virtuale, ma tridimensionale) dove svolgere rituali on line, e che nascerebbe da una visione sulla rete cosmologica creata dal dio indù Indra (così la leggenda su Internet). Pesce è dunque una techno-strega per la quale la progettazione digitale è componente vitale di un percorso spirituale. Il cyberspazio e il piano astrale degli occultisti coinciderebbero, in quanto entrambi sarebbero informazioni in azione. «Il cyberspazio offre una realizzazione non ottenibile nel mondo fisico. Quest'ultimo non possiede i contenuti magici che riscontriamo nel cyberspazio, che può dunque insegnarci le vie della magia». L'intento strategico di Pesce è lo sviluppo di tecnolo-

gie tanto sofisticate da permettere liturgie on line cui i fedeli partecipano «fisicamente» e provino percezioni sensoriali adeguate a un'esperienza mistica.

Il primo passo è stato compiuto a fine 1996, quando la rete ha acquisito l'abilità di inviare messaggi sonori, oltre a testi e immagini. La possibilità di ascoltare on line mantra o preghiere rende reciproca l'esperienza spirituale di tutti i fedeli. La co-presenza è stata poi accresciuta dall'interazione di video (con scambio di immagini in movimento, oltre a file audio) e in tempo reale. Il prossimo passo, la telepresenza veicolata dalla realtà virtuale, introdurrà nel sacro digitale una corporeità quasi a tutto

tondo. In una cerimonia religiosa o magica tra alter ego sintetici, la verifica di realtà sarà esaltata dalla possibilità di reagire agli interventi degli altri partecipanti e di maneggiare oggetti. In un futuro non lontano, secondo le speranze di Pesce, la comunicazione a distanza permetterà addirittura il superamento di svariate limitazioni imposte, nella realtà, dalle leggi fisiche dell'ambiente e dei corpi degli interlocutori. Una intercomunicazione che spingerà a sospendere ulteriormente «l'incredulità» e ad accettare un atto di culto on line come un evento spirituale iperale. Si schiude così la grande frontiera della condivisione di simil-miracoli on line.

CRICHTON SFIDA IL VIDEOGAME

■ Eh sì, il vecchio Crichton, l'uomo d'oro del best seller, l'indimenticabile autore di libri miliardari, da «Congo» a «Jurassic Park» passando magari per «Sol Levante», ha trovato tempo, modo, voglia e idee per darsi anche al multimediale. Non è certo smania imprenditoriale, la sua. Il fatto è che questo scrittore tra i più ricchi del mondo, laureato in medicina a Harvard, regista, sceneggiatore e creatore di quella meraviglia seriale che è «E.R. - Medici in prima linea», filantropo e grande appassionato di religioni orientali, è un sincero amante del computer. E da bravo manager sempre pieno di idee brillanti, Crichton e la sua squadra stanno lavorando ormai da mesi ad una rivoluzionaria tecnica interatti-

va che potrebbe davvero rimettere in gioco tutta la filosofia attuale del videogame, anche di quelli più evoluti.

La sua società si chiama Timeline Studios e le informazioni disponibili sul suo lavoro sono al sito www.timelinestudios.com. «Timeline» dovrebbe chiamarsi anche il gioco numero uno della premiata ditta, atteso per l'inizio del 2000. Tra gli uomini chiave del team c'è Michael Backes, l'esperto di effetti speciali che ha già lavorato per «Jurassic Park», «The Abyss» e «Terminator 2». E se sul nuovo prodotto vige naturalmente il più stretto riserbo (la parte qualche indiscrezione che parla di un gioco di fantascienza alla «Alieni», con centinaia di oggetti e decine di personaggi), di sicuro si sa soltanto che il via definitivo all'ingresso sul mercato verrà dato dall'ideatore dei terribilissimi velociraptor ammirati nei film giurassici di Spielberg.

Internet

homepage

Mediamente

di Jaime D'Alessandro



Videogames & sport

Formula 1, sci e moto
Parola d'ordine: adrenalina

Adrenalina, è questo l'ormone che tentano di stimolare i videogame sportivi. Che siano corse di macchine, di motociclette, di snowboard o sofisticati mezzi futuribili, alla fine serve sempre una buona canomilla dopo aver giocato. Sono centinaia i videogame del genere, e una delle categorie più importanti e più amate dal pubblico fin dal lontano 1983, quando nelle sale comparve «Pole Position», fra i primi videogame dedicati alla Formula 1. Ultimamente ne sono usciti alcuni particolarmente interessanti, sia per pc che per PlayStation: «Ridge Racer Type 4», «XGames ProBoarder», «SuperBike», «Rollage», «V-Rally»

e «Monaco GP racing simulation 2». Il denominatore comune è la corsa, il pregio di tutti è il grado di realismo. Ma andiamo ordine.

La serie di «Ridge Racer» della Namco iniziò nel 1995. Gare automobilistiche per la PlayStation, allora appena uscita. «Ridge Racer Type 4», da poco disponibile sul mercato italiano, è il quarto titolo della serie e probabilmente uno dei più riusciti. Si sceglie fra quattro team diversi e altrettanti tipi di vettura. Poi si corre e se si vince si possono apportare modifiche alla macchina per renderla più competitiva. Non è tutto. Alla fine del gran premio ci sono in serbo alcune sorprese interessanti. La gra-

fica è molto dettagliata e l'esperienza di guida particolarmente realistica anche se gli incidenti non sono affatto spettacolari. In «X games ProBoarder», videogame per pc dalla EA, invece, si scia con lo snowboard. Gli avversari sono gli otto migliori atleti del mondo e nel gioco ci sono perfino le loro biografie. Nove differenti specialità, dalle gare di acrobazia a quelle a cronometro dove gli ingredienti base sono i salti, i vari tipi di slalom, le discese e le cadute. Molte e rovinose, soprattutto all'inizio. Un gioco realizzato in modo splendido, in grado di coinvolgere totalmente il giocatore. Appartiene alla stessa casa anche «SuperBike», videogame per pc dove si corre sulle moto. Si tratta della fedele trasposizione del circuito mondiale di Superbike, categoria per motociclette di serie solo parzialmente modificate che in altri paesi è molto seguita. Il titolo affascina soprattutto per il livello invidiabile di realismo.

Ancora: «Rollage», titolo per pc e PSX della Psygnosis, appartiene invece al genere delle corse estreme e futuribili. Molto estreme e molto futuribili. Un gioco mozzafiato, dove si corre con macchine gigan-

tesche lungo una serie di percorsi non solo urbani. Gli scontri sono la norma date la forte velocità e le armi che il giocatore e i suoi avversari possono raccogliere durante le competizioni: razzi guidati, scariche elettriche e altri gingilli del genere rendono le gare emozionanti fino all'ultimo metro prima del traguardo.

Un videogame straordinario che piacerà sicuramente a chi ha amato «WipeOut», sempre della Psygnosis. «V-Rally» della Infogrames, ha venduto in due milioni e mezzo di copie nella versione per PSX viene oggi riproposto per pc. È uno dei migliori giochi di rally, con undici macchine diverse da provare su otto piste fra tormente di neve o di sabbia, fango, asfalto e terra. Lo stesso discorso vale per «Monaco GP Racing Simulation 2» della UbiSoft, uscito inizialmente per pc e adesso disponibile anche per PlayStation. È un gioco impressionante, soprattutto nella versione per pc e offre l'opportunità di cimentarsi su 17 dettagliatissimi circuiti, compreso quello di Monte Carlo, che è fedelmente riprodotto. Chi ama la Formula 1 rischia di passare giorni davanti allo schermo con un videogame del genere.

Lingue

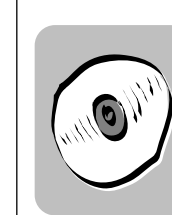


Tell me more Opera Multimedia
Windows
lire 149.000
(Cd Rom)
lire 299.000
(DVD)

L'inglese
anche in DVD

■ Il corso multimediale e interattivo di Opera Multimedia è disponibile ora anche in DVD, in un unico disco che comprende le versioni del livello base, intermedio e avanzato. L'opera, tuttora presente in Cd Rom, è frutto di una lunga ricerca sui processi di apprendimento delle lingue straniere. Il computer comprende quello che dite e dialoga con voi in base alle vostre risposte, correggendo anche i vostri errori di pronuncia. Il corso segue l'idea di un set cinematografico, dove l'allievo-protagonista dà l'avvio a dialoghi, scene, immagini, filmati.

Bambine

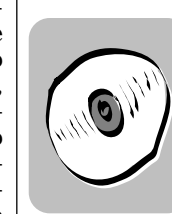


Barbie Detective
Mattel Media
Windows
lire 79.000

Barbie
investiga

■ La nutrita serie dedicata alla bambola più famosa del mondo aggiunge alla collezione una nuova opera, decisamente virata in «giallo». Barbie si scopre detective e vi propone un gioco multimediale per risolvere casi enigmatici ambientati al Luna Park. La bambine che vogliono improvvisarsi Sherlock Holmes potranno aiutare la «titolare» della ditta di indagini nella ricerca di Ken, il suo storico fidanzato, caduto in mano ai rapitori. Giochi, vari ambienti e un'interfaccia gradevole per rivivere anche l'immagine di Barbie, eterna indossatrice.

Videogames



Civilization II
Activision
Per PlayStation
lire 100.000

Il gioco
della civiltà

■ Da uno dei padri dei videogame di strategia, Sid Meier, ecco la seconda versione di «Civilization». Uscita nel 1996 viene oggi proposta per la console Sony, la PlayStation. Il gioco è un classico. Bisogna costruire una civiltà partendo dall'Età della Pietra. Siscopre il bronzo poi il ferro, l'alluminio e la letteratura, le macchine a vapore e quella benzina. Ma sul pianeta dobbiamo vederci con altre civiltà che se più avanzate possono annientarci (per fortuna si possono anche concludere trattati e scambi). Se avete solo la PSX e non ci avete mai giocato, Civilization II fa per voi.

Novità ♦ De Agostini Multimedia

Da Roma a Budapest via mouse
Il Nuovo Atlante è stradale

Per gli appassionati sarà un gioco divertente, per i dilettanti una manna dal cielo. «L'Atlante Stradale d'Italia e d'Europa» di De Agostini Multimedia (versione per window 95, 49.000 lire) è infatti strumento utile e gioco divertente. Il cd rom condensa l'Europa in una gigantesca carta stradale, che sullo schermo è possibile vedere interamente o in scala, a seconda del percorso su cui occorre interrogare il pc. Digitando il luogo di partenza e quello di destinazione, in pochi secondi sullo schermo apparirà in rosso il tragitto del percorso da fare con la vostra auto. E già qui si scoprono le prime sorprese, perché il tragitto non è sempre così scontato. Il programma è capace di offrire una serie di percorsi alternativi: quello economico, per esempio, costruito sulle strade statali e provinciali, senza essere costretti a pagare il pedaggio autostradale (ma che potrebbe anche rivelarsi molto più lungo); quello più breve, quello più corto, quello di maggiore interesse storico e artistico. Una serie di simboli, poi, posti al lato della cartina, per-

mette di usare lenti di ingrandimento per ingrandire o rimpicciolire la scala di rappresentazione (da 1.200.000.000 a 1.200.000), per cliccare col mouse a scoprire le migliori tappe dove fare sosta durante il tragitto.

Una volta scelto il percorso sulla cartina, è possibile ottenere una stampata dell'intero percorso, che specifica i nomi delle strade, il chilometraggio, il tempo con le tappe intermedie e addirittura i punti dove svoltare a destra o a sinistra. Materiale cartaceo che poi potrà essere trasferito in automobile al momento della partenza, con tabelle che riportano - oltre ai dati già detti - paesi, province e regioni che si attraverseranno.

Ed ecco qualche numero per avere un'idea delle capacità di questo cd rom. Il database è composto di 318.000 toponimi che vanno dalle città alle località, arrivando fino alle frazioni; le strade classificate sono circa 22.600 per un totale di oltre 2.500.000 km di vie di comunicazione. Non resta che partire.

Mo. Lu.

MEDIARTECH 99
FIRENZE
È MULTIMEDIALE

■ Torna MediarTech, la rassegna internazionale di arte multimediale curata da Franz Fischmaller e promossa dalla Regione Toscana. Dal 26 al 30 maggio Firenze diventerà di nuovo un grande centro attraversato da installazioni, convegni, laboratori, effetti speciali battezzati quest'anno «Virtuality & Interactivity». Tra le venti installazioni internazionali in mostra anche «Pinnocchio Interactive», marionetta robotizzata e interattiva di due metri d'altezza e «Tracking the Net», ambiente delimitato da una rete sensibile con cui il pubblico interagisce creando immagini sullo schermo. Sei le sezioni della rassegna, con incontri che riguardano i nuovi media, l'animazione e gli effetti digitali, la realtà virtuale, la robotica, la stereoscopia, il 3D. Con Cinecittà e il suo direttore Pontecorvo si studierà poi un accordo di collaborazione permanente. In chiusura, sabato sera, l'anteprima dei videoclip degli Almannetta.

COMPUTER
E INTERNET
PER TUTTI

■ Giovani, studenti, hobbisti, impiegati al primo contatto con l'informatica, terza età: sono questi i principali destinatari dei nuovi corsi organizzati a Milano e a Roma dalla Mondadori Informatica Education. Si tratta di corsi introduttivi per un pubblico sempre crescente che necessita di formazione di base. Il costo dei corsi, uno per Computer e uno per Internet, è di 50mila lire. Per informazioni e date, tel. 02-8062.7700 oppure <http://education.mondadori.com>.

È YAHOO
LA SOCIETÀ
DELL'ANNO

■ L'ha eletta una giuria formata da alcuni dei maggiori imprenditori americani e dai rappresentanti dei siti web più importanti. Yahoo, la vivacissima società californiana, è la società on line dell'anno e verrà premiata il prossimo 22 giugno a San Francisco nell'ambito di una convention dedicata a Internet.

CdRom

news

