

Anime digitali ♦ Jeff Zaleski

## Le illusioni dello spirito nel cyberspazio

marco.merlini@flashnet.it

MARCO MERLINI

S e le vie del Signore sono infinite, pare passino crescentemente per il cyberspazio. Jeff Zaleski è stato tra i pionieri nello studio degli indirizzi elettronici di chiese più o meno tradizionali, sette religiose ed esperienze mistiche. Giornalista, Zaleski è direttore della rivista «Publishers Weekly», buddista praticante e indefesso navigatore notturno sul Web. Il volume «The Soul of Cyberspace» (HarperHedge pp. 272, \$22) è ormai un classico del genere (Per informazioni: <http://www.harpercollins.com/catalog/0062514512.htm>). Il libro è sorretto

da una duplice intelligenza. Da una parte, analizza come le diverse chiese e credenze religiose stiano sfruttando le inedite potenzialità offerte da Internet. Dall'altra, affronta i temi spirituali che emergono in un'epoca ad elevata densità tecnologica. Sul primo versante, la ricerca dell'autore non va confusa con un cyber-pellegrinaggio nella costellazione dei siti votati al sacro, anche se ne esplora alcuni (dal Vaticano al Concilio degli studenti hindu, dall'ebraico Chabad Lubavitch al CyberMuslim Information Collective). Descrivendo la vetrina on line delle diverse religioni, Zaleski intende piuttosto verificare in che modo

la tecnologia influisca su come il mondo prega. Gli interrogativi sono del tipo: ha senso svolgere su Internet rituali, quali benedizioni e battesimi? Come si effettua una meditazione zen online?

Sul secondo versante, lo scenario è delineato dal rapporto fra computer sempre più ricchi di intelligenza e vita artificiale e l'eventualità che si sviluppi, all'interno dei loro circuiti, un soffio trascendentale. L'approccio di Zaleski alla religione digitale è a un tempo curioso e scettico. Mentre le grida d'allarme sul «rischio Internet» vanno concentrando sul pomo o sulle truffe, lui ha deciso di colpevolizzare la rete delle reti perché spesso e vol-

entieri inciderebbe negativamente sulla spiritualità. Zaleski articola il suo scetticismo con un esempio. La rete sta disintegrando le barriere fra le diverse confessioni religiose: basta un colpo di mouse per passare da una cappella virtuale cattolica a una sinagoga, da una sala di preghiera islamica a un incontro con un maestro zen. Il salto di lana da una chiesa online all'altra, se teoricamente offre l'opportunità di rompere steccati atavici e di conoscere nell'intimo le altre religioni, in concreto si traduce in un confuso eclettismo spirituale che fa rivolgere le persone a una pluralità di fedi o fa loro assemblare le credenze di spicchi di esse.

SCIASCIA & C.  
I PARCHI LETTERARI  
ANCHE ON LINE

Saranno intitolati ad alcuni dei grandi dei nostri scrittori, da Elsa Morante a Tomasi di Lampedusa, da Pirandello a Deledda, passando magari per Leonardo Sciascia. Tutti autori, com'è evidente, nati al Sud o che con il nostro Mezzogiorno hanno avuto rapporti di appartenenza culturale, affettiva e creativa molto forti e proficui. Perché essenzialmente al Sud, e in particolare in Sicilia, Sardegna e Campania, sono situate le aree protette e abbandonate che appartengono all'iniziativa «Parchi letterari». Il progetto, finanziato da enti pubblici, privati e fondi europei e conglobato in una Sovvenzione Globale che ha raggruppato per ora circa 58 miliardi, è promosso dalla Fondazione Ippolito Nievo, da Ig spa e

dal Touring Club italiano. L'idea è quella di restituire ai cittadini l'uso di spazi verdi, arricchiti però delle atmosfere legate alla vita degli autori «titolari» o ai loro romanzi più famosi. Proccida, per esempio, avrà un percorso-laboratorio chiaramente ispirato all'«Isola di Arturo» di Elsa Morante, Agrigento dedicherà il suo parco a Pirandello, mentre Sciascia rivivrà a Caltanissetta tra siti archeologici e masse-

Ma un altro obiettivo è quello di promuovere il lavoro giovanile e le economie locali. I finanziamenti, infatti, andranno ai migliori progetti presentati da nuove e giovani imprese create ad hoc, mentre ogni parco promette di dare occupazione a 200 giovani diardi. Il concorso ha salutato l'arrivo di oltre 230 proposte, il che ha spinto alla caccia di nuovi finanziamenti. Il sito da visitare per tutto questo è [www.igol.it](http://www.igol.it). (Tel. 06-883.11483).

Internet

homepage

## Mediamente

di Francesco Rota



Su Internet mostre e aste

Rockwell, Warhol o Reni  
Tutta l'arte on line

Dedicato ad artisti più o meno affermati in cerca di fama, ma anche a collezionisti a caccia d'affari e, perché no?, ad appassionati che vogliono entrare in possesso dell'opera amata. Internet può essere la via giusta, attraverso i numerosissimi siti dedicati all'arte. Per cominciare, Artealtro (<http://www.mdsnet.it/artelatro/frame.htm>) permette di esporre opere di vario genere, che saranno «in mostra» per tre mesi su questa galleria virtuale assieme al curriculum del creatore. Pittura, scultura, grafica, e prossimamente anche ceramica e design, sono i settori cui Artealtro apre il suo atelier virtuale. Per partecipare alla mo-

stra è sufficiente inviare - tramite fax o e-mail all'indirizzo indicato - le immagini delle creazioni in formato \*.jpg (è il formato standard più usato in Internet). Nel sito si possono poi cliccare le foto per visualizzare le altre opere pubblicate dall'artista. Ad esse è allegata una breve monografia e l'indirizzo e-mail a cui mandare commenti e suggerimenti.

La «mail art» è una forma visiva e/o letteraria il cui requisito basilare è che l'oggetto venga veicolato attraverso il servizio postale - un timbro postale, per intenderci, lo rende «autentico» - sia esso una cartolina, una lettera, un pacco ecc. E paradossalmente, nel mondo dei bit e dei pixel, della

postale elettronica e della scansione delle immagini, è proprio la rete a farsi promotrice della diffusione di questo progetto. In <http://www.undo.net/absolutmailart/> artisti famosi e meno conosciuti affidano al web i propri lavori. All'indirizzo <http://www.sapienza.it/magam/> si trova invece il Mail Art Gallery and Museum, primo museo elettronico italiano dedicato all'arte postale: un glossario aiuta a capire come è nata (attraverso il «Fluxus» e la «Land Art»).

Mase l'interesse è rivolto all'acquisto di opere, sul Web non c'è che l'imbarazzo della scelta. Consigli, commenti e ultime notizie per collezionisti e occasionali compratori, nonché aste e offerte su modem: tutto questo su ArtCult (<http://www.artcult.com>). Una ricca galleria di pitture in offerta, da comprare subito. Un esempio disponibile? Un dipinto dell'ungarese Berkes datato 1925, alla modica somma di 11 mila dollari. Per acquisti più importanti, si raccomanda una visita a The Internet Database <http://dart.fine-art.com>. Interessante il criterio di selezione adottato per effettuare la ricerca del dipinto o dell'opera d'arte da acquistare: nella pagina

principale si apre un motore di ricerca dove inserire l'autore, il genere (Astratto, Art Nouveau, Cubismo, Impressionismo, Gotico, Barocco, solo per citarne alcuni), l'anno di creazione, ed eventualmente la soglia di prezzo che si intende pagare - naturalmente in dollari. La ricerca viene effettuata piuttosto capillarmente attraverso gallerie, venditori, artisti, collezionisti privati e oltre 2000 siti web. Un San Giovanni Battista attualmente in vendita di Guido Reni è battuto a 100 mila dollari. Gli interessati possono contattare il venditore attraverso e-mail. Per 137 mila dollari ci si aggiudica un Botero del 1989; ma se ciò che conta sono le dimensioni, bastano poco meno di due milioni di dollari per portarsi a casa un Ferguson di quasi 8 metri per 4. Warhol è a saldo su [www.artbuy.com](http://www.artbuy.com): prezzo originale \$ 3800, in offerta stracciata a soli 3495 dollari. Qualcosa di più per una litografia autografa del sempreverde Dalí: 25 mila dollari. Sempre su Artbuys è aperto un intero settore dedicato a Norman Rockwell: per le pitture ad olio dell'artista americano si può arrivare tranquillamente sopra il milione di dollari.

Intrattenimento



Castelli  
Case da sogno  
Costruire in 3D  
Opera Multimedia  
Windows  
lire 49.000

Costruzioni  
da sogno

Disegnare, edificare, progettare e poi ritagliare e giocare. Una sfilza di verbi per raccontare in estrema sintesi questi due titoli, pensati in primo luogo per i bambini, per permettere loro di familiarizzarsi con il computer attraverso la progettazione di una casa o di un castello. In un ambiente tridimensionale si crea dunque la costruzione dei propri sogni, utilizzando gli elementi disponibili. Praticamente infinite le combinazioni possibili. Che conclusioni si possono stampare, ritagliare e incollare per avere modellini 3D tutti realizzati di noi.

Scienze



Mammiferi  
De Agostini  
Multimediale  
Windows  
lire 24.900

Mammiferi  
del mondo

Nuovo titolo della collana De Agostini «Grande enciclopedia multimediale». È dedicato agli animali forse più amati, gli ultimi comparsi sulla Terra, tra cui siamo anche noi. Alcune schede scientifiche spiegano le loro caratteristiche (temperatura, scheletro, alimentazione, sistema cardiocircolatorio), ma è poi possibile navigare lungo le varie sezioni dell'opera per vedere dove vivono, qual è il loro habitat, quali sono le specie più a rischio. Filmati, immagini e mappe raccontano anche il loro rapporto con l'uomo, prima ragione delle loro difficoltà di sopravvivenza.

Video games



Asterix  
Infogrames  
Play Station  
lire 100.000

Asterix  
per Pc

Corre l'anno 50 a.C. Tutta la Gallia è occupata dai Romani eccezion fatta per un piccolo villaggio, quello di Asterix e di Obelix. Questo è l'inizio inevitabile di Asterix, videogioco per PlayStation che ha per protagonisti i due eroi galli dei fumetti passati recentemente anche al cinema. C'è anche il druido Panoramix. Obiettivo del gioco: riconquistare la Gallia passando per una prima fase strategica e infine entrando nelle città a picchiare i romani. Gioco per bambini destinato esclusivamente a loro. Facile e scorrevole fra azione e strategia.

Libri



Millennium Bug  
Guida  
alla soluzione  
dell'anno 2000  
per piccole  
aziende  
e professionisti  
G. Kusmirak  
pagine 160  
s.i.p.

Una guida  
contro il Bug

Mancano poco più di 200 giorni alla fine del 1999, il tempo non è molto e il Millennium Bug non va sottovalutato. Chi usa il computer per lavoro o ormai fa costantemente affidamento sulla macchina rischia di trovarsi in ginocchio e una piccola azienda può rischiare addirittura il fallimento per un problema che sembra quasi del tutto innocuo. Tutti ormai sanno di cosa si tratta: nella rappresentazione delle date le due sole cifre per indicare l'anno possono creare spiacevoli sorprese, visto che lo 00 viene prima di 99. Questo libro spiega comunque il problema in dettaglio, suggerendo possibili vie d'uscita.

Intergalassie ♦ «Encounter 2001»

Comunicare con gli extraterrestri  
Da Houston un nuovo programma

Evaporata, Ucraina. In seguito ad un ordine giunto da Houston in Texas, l'enorme antenna parabolica si gira verso il cielo. Viene puntata sul centro della nostra galassia. Si muove lentamente, ronzando. Quando raggiunge la posizione prescelta si blocca di colpo. Pochi secondi di attesa, poi la parabola inizia ad inviare una serie di segnali radio: «Qui John, chiamo dalla Terra. Come va da quelle parti?». «Ehi, c'è qualcuno lì fuori?». Oppure: «Questo è un messaggio di pace». No, non è l'inizio di un pessimo film di fantascienza, ma ciò che è accaduto circa due settimane fa a Houston. Si chiama Encounter 2001 ed è un'operazione commerciale messa in piedi da una società privata che per soli quindici dollari invia messaggi oltre il sistema solare. Anzi, per essere precisi, agli extraterrestri. «Si invia qualcosa di noi stessi dal nostro pianeta affinché viaggi eternamente dello spazio», spiega Chan Tysor, uno degli inventori di Encounter 2001. Come dargli torto? Del resto sono anni che ascoltiamo le stelle e non si capisce come mai non abbiamo mai pensato che magari anche loro, i Marziani, stanno

facendo la stessa cosa. Certo, bisognerà aspettare un po' per la risposta, ammesso che arrivi, dato che la stella più vicina si trova a cinquanta anni luce. Almeno un secolo di dura attesa, non calcolando il tempo che gli extraterrestri ci metteranno a decifrare i nostri messaggi. Se poi il loro pianeta si trova ancor più lontano i tempi si allungheranno ulteriormente.

L'unico altro segnale inviato volontariamente verso lo spazio parti nel 1974 in direzione di una stella sfornatamente non aveva alcun pianeta attorno. Era un segnale di tre minuti composto da 1.679 impulsi che dava indicazioni sulla Terra e i suoi abitanti. Quelli partiti due settimane fa sono centinaia volte più potenti di un'emissione televisiva, composti da ben quattrocentomila bits. Un vero discorsetto, virgole e punti compresi, sotto forma di numeri (l'unico linguaggio universale, dicono gli esperti). «È una sorta di immortalità sapere che la frase che hai scritto viaggerà per l'intera galassia», aggiunge Mr Tysor. Speriamo solo che di non aver inviato agli extraterrestri troppe idiozie. Jaime D'Alessandro

IL COACH  
UN AIUTO  
E UN LAVORO

Letteralmente «to coach» vuol dire allenare, ma «coaching» è diventato, nel mondo anglo-sassone, un vero e proprio lavoro. Nuovo, giovane, piuttosto ben retribuito, ma soprattutto molto gratificante. Si potrebbe descrivere come consigliere telefonico, ed è una figura di consulente che, attraverso colloqui telefonici, aiuta a risolvere problemi legati a professione e carriera. Una consulenza dura in media 3-4 mesi e costa più o meno mezzo milione mensile. Per chi è interessato, la Coach University americana tiene corsi virtuali a classi di allievi in tele-conferenza al [www.coachu.com](http://www.coachu.com).

DOLLY E LE ALTRE  
LA GENETICA  
SULLA RETE

Anche se in Italia non se ne parla molto (ben altro è il livello di informazione e di dibattito in Gran Bretagna, per esempio) gli esperimenti e la ricerca sui cibi transgenici prosegue, così come quelli sul-

la clonazione. Internet è naturalmente un'ottima fonte di notizie le più svariate anche in questo campo. Ricordate Dolly? Ovviamente c'è un sito tutto dedicato a lei, reperibile presso il [www.nmsi.ac.uk/dolly/index.html](http://www.nmsi.ac.uk/dolly/index.html), con tanto di giochetto. Più scientifico il [www.leaderu.com/menus/cloning.html](http://www.leaderu.com/menus/cloning.html), sulla clonazione umana, ma chi non ha ancora le idee chiare e soprattutto difetta di formazione scientifica è bene cominciati dal <http://falcon.cc.ukans.edu/jbrown/gene.html>. Come vedete, quasi tutto materiale inglese. Sul fronte italiano si può fare un giro dalle parti di [www.genet.it/](http://www.genet.it/).

E-COMMERCE  
È DI CISCO  
IL SITO PIÙ GRANDE

Cisco System non è solo il maggior produttore mondiale di soluzioni di network per l'accesso a Internet e la realizzazione di intranet, ma anche l'azienda che ha realizzato il più alto fatturato al mondo via web. Parliamo di oltre cinque miliardi di dollari. Cifre che testimoniano come l'e-business sia ormai in enorme crescita.

news

news

