

Anime digitali ♦ Margaret Wertheim

Raffaello nel ciberspazio

marco.merlini@flashnet.it
MARCO MERLINI

Internet

L'alto dei cieli, con Gesù, la Vergine Maria e Giovanni Battista attorniatosi dagli apostoli, riempie la metà superiore del quadro; in basso, in rappresentanza dell'umanità, sono raffigurati le autorità ecclesiastiche. Paradiso e Terra sono ben separati da una barriera di nuvole ma, a ben vedere, scorgiamo proiettata sui nubi l'ombra dei piedi degli esseri celesti. Dipingendo la Disputa per risolvere con immaginazione pittorica la controversia dogmatica sulla presenza fisica di Cristo nella comunione, Raffaello ha cassato in un sol colpo secoli di

teologia secondo cui divinità e spiriti vivono in un empireo al di là delle leggi fisiche che regolano il mondo dei mortali. In un recente saggio, ministra Margaret Wertheim («The Pearly Gates of Cyberspace», Norton & Company \$ 24.95) sottolinea come negli ultimi secoli l'idea di un Inferno nel cuore della Terra e di un Paradiso nell'alto dei cieli sia stata definitivamente obnubilata dall'intuizione di Newton, secondo cui una singola forza fisica (quella di gravità) opera sia nella sfera celeste che in quella terrena. Se l'unica realtà è materiale, che senso ha un Dio immateriale? In quale luogo dimorano le anime, giubilanti o sofferenti, dei defunti?

La soluzione a questi dilemmi che hanno ossessionato l'Occidente potrebbe venire, secondo la Wertheim, dal ciberspazio. Internet promette infatti all'uomo uno spazio dove vengono sospese le leggi scientifiche che limitano la realtà fisica. A differenza di questi media, però, la rete telematica garantisce un'esistenza che, pur non essendo materiale, è ciò non di meno reale. Alla rete delle reti l'autrice, già conosciuta in Italia per «I pantaloni di Pitagora» (Istar Libri, Torino, 1996), affida addirittura il compito di affossare definitivamente il primato contemporaneo del materialismo scientifico per rinverdire la credenza secondo cui l'uomo è un essere bipolare,

composto da un corpo e da un'essenza immateriale e immortale, inserito in un universo che, specularmente, possiede una dimensione materiale e una spirituale.

Il libro è in vendita negli Stati Uniti da pochi giorni, ma il Web permette di scaricare gratuitamente il primo capitolo (<http://www.nytimes.com/books/first/w/wertheim-gates.html>) e di ascoltare una conferenza tenuta dall'autrice in Australia ai primi di marzo (<http://www.mov.vic.gov.au/lectures/wertheim/index.html>). La biografia di Margaret Wertheim è consultabile all'indirizzo <http://www.counterbalance.org/bio/margaret-fram.html>.

DIVENTA ASTRONAUTA

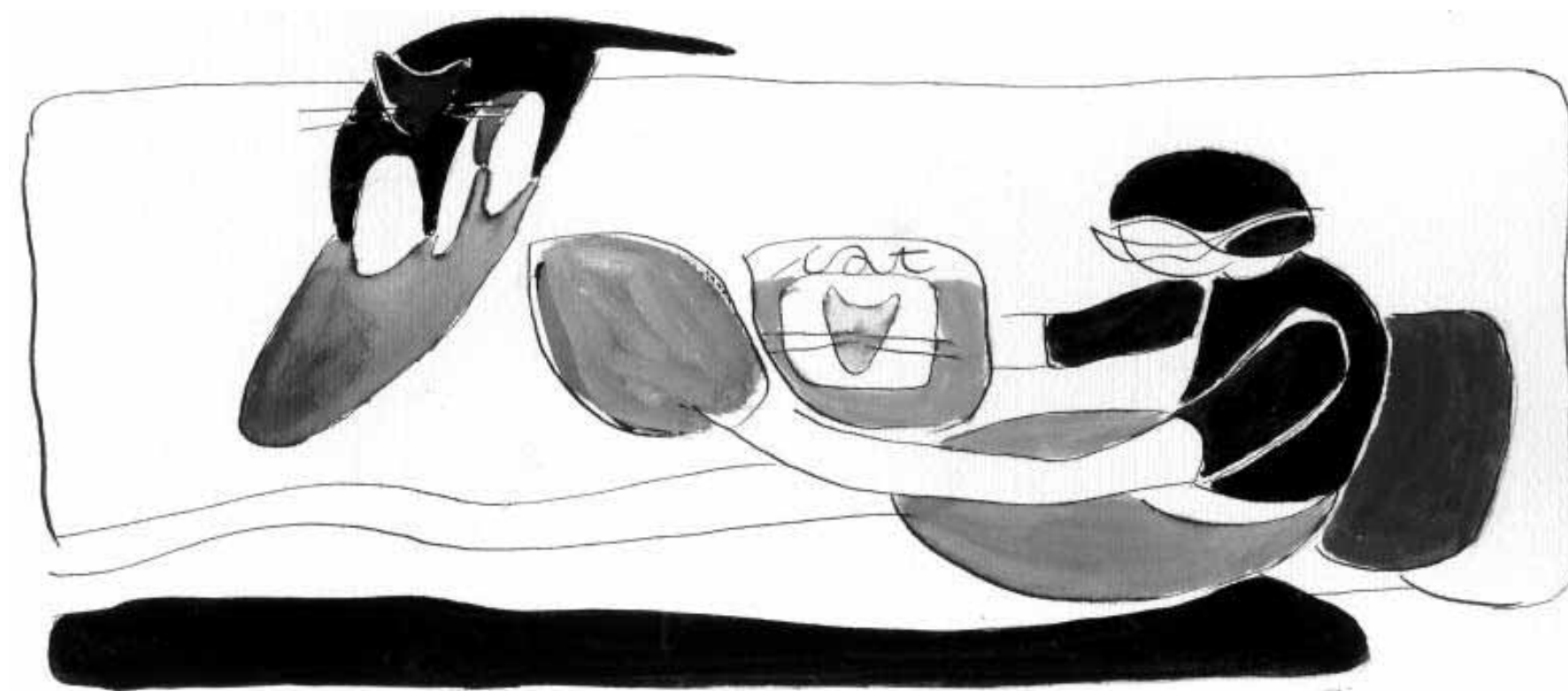
Diventare un astronauta, questo è o è stato il sogno di molti. E la classica risposta che senti quando un adulto chiede ad un bambino cosa vuole fare da grande. I maschi l'astronauta, le femmine invece la ballerina. Per i bambini di un tempo e quelli di oggi, la NASA (National Aeronautics and Space Administration) ha aperto un mese fa un sito molto interessante: NASA Jobs (www.nasajobs.nasa.gov), dove sono spiegate le modalità di assunzione dell'ente americano per l'esplorazione e la ricerca nello Spazio. In realtà non cercano bambini, ma astronauti, tecnici, personale civile e anche studenti interessati ad uno stage. La grafica del sito è però tutt'altro che seria, piena di razzetti e astronavi con i propulsori accesi e in movimento. La NASA ha fino ad oggi immerso in rete

decine di pagine web dimostrando un forte interesse per Internet. La homepage vera e propria, www.nasa.gov, è un ottimo punto di partenza per iniziare un viaggio virtuale in questa fitta rete di siti. Si va dalle recentissime immagini di Marte in 3D (mars.jpl.nasa.gov/mgs/) a quelle del telescopio orbitante Hubble (oposite.stsci.edu) che da qualche anno non fa altro che fotografare lontane nebulose, pianeti remoti e galassie che tanto ricordano Star Trek. Per i piccolissimi il sito della NASA ospita anche un link con disegni da colorare o copiare e stampare, ricchi di immagini di shuttle. Se tutto ciò vi annoia o lo trovate infantile c'è sempre la sezione «Doing Business with NASA» (www.hq.nasa.gov/office/procurement/index.html), ovvero: «Fare affari con la NASA». Non si sa mai, potrebbe essere l'inizio di un lungo e proficuo rapporto d'affari. Jaime D'Alessandro

homepage

Mediamente

di Francesco Rota



Guide multimediali

In gita a Roma Anche senza vederla

«Una Città per tutti»: questo è l'obiettivo che il Comune di Roma sta cercando di attuare mediante piani urbanistici per rendere la capitale un posto più vivibile e più a misura d'uomo. In linea con questa politica, la città si sta attrezzando (anche in vista dell'ormai imminente invasione di turisti e pellegrini, che si prevede massiccia a causa del molto «temuto» Giubileo) e si impegna a colmare lacune che spesso, per alcuni cittadini, rendono un semplice spostamento un calvario infinito. Se le cosiddette «barriere architettoniche» stanno scomparendo un po' ovunque (sebbene si senta ancora parlare di asili nido, scuole, edifici pubblici

che non permettono l'accesso perché non attrezzati, e quindi sprovvisti di ascensori o di qualunque altra facilitazione), l'Urbe, come del resto molte città italiane, per i disabili rimane ancora un percorso «a ostacoli» (per usare un eufemismo), a meno che non siano accompagnati in ogni momento della loro giornata.

Proprio in questo spazio mancante si è sviluppata un'idea che in questi giorni è venuta alla luce: una guida completa rivolta ai non vedenti, che li accompagna «in giro per Roma», lungo numerosi percorsi, da farsi in completa autonomia. Tale prezioso strumento, primo in Europa, si avvale di un manuale cartaceo con sche-

de, su cui sono tracciati oltre 750 percorsi: per raggiungere il Colosseo, ad esempio, o i Musei Vaticani, o ancora la Città Universitaria. Tali mappe, naturalmente provviste di caratteri braille, si possono staccare e portare con sé durante la visita. Le «cartine tattili» fungono anche da guida turistica, dato che il manuale permette la visita di siti artistici (come, ad esempio, la Basilica di San Pietro o la basilica di Santa Maria Maggiore) dove sono segnati i punti di maggior interesse artistico-culturale. A corredo di questo materiale, un software Windows compatibile permette di creare il tragitto da percorrere (le combinazioni sono moltissime) determinando il punto di andata, quello di arrivo, ed eventualmente la via di ritorno.

Si possono scegliere tre tipi di percorso: in autobus, in metropolitana, a piedi (in quest'ultimo caso, se il tragitto dovesse essere lungo si suggeriscono più segmenti di percorso), o combinando le soluzioni tra loro (bus e a piedi ad esempio). La descrizione del viaggio è molto dettagliata: l'esposizione del tracciato prescelto avviene attraverso la voce di sintesi che de-

segnati tutti gli ostacoli (cabine telefoniche, tavolini, pali della luce, scalini, sporgenze o semafori pedonali), e punti di riferimento (bancomat, negozi, banche). Il programma gira su MS-Dos: non ci sono troppi fronzoli e l'interfaccia è piuttosto austera, ma questo non pregiudica la completa funzionalità. Infine una stampante a caratteri braille eventualmente può stampare il collegamento tra una zona e l'altra della città, da consultare quando si è fuori. Due audiocassette completano l'opera, che consentono, con l'ausilio di un registratore portatile, di attraversare la città come se si stesse ascoltando una guida turistica. Il lavoro è stato realizzato quasi interamente da parte di disabili, grazie anche all'ausilio di collaboratori specializzati in modo da poter illustrare, ad esempio, una scultura a coloro che non possono guardarla con gli occhi. La guida è stata pubblicata in duemila copie, distribuite gratuitamente attraverso le associazioni dei non vedenti, ed è possibile ritirarla anche presso il Comune di Roma, Assessorato alle Politiche sociali. Indirizzi: www.comune.roma.it; email: e.serrieri@comune.roma.it.

Cd-rom ♦ L'Harry's Bar

I segreti della cucina di Arrigo

Una locanda semplice, aperta nel 1921 a Venezia, dove il vecchio Cipriani che faceva il pasticcere desiderava che i suoi avventori si sentissero come a casa propria. Negli anni l'Harry's Bar è diventato un luogo di culto, grazie anche all'abilità di Arrigo Cipriani, quell'figlio che al primo esame di giurisprudenza passato con un 19, fu messo a servire il risotto ai tavoli. Arrigo Cipriani non ha mai voluto scrivere libri con le sue ricette famose, ma ha detto sì alla realizzazione di una gradevolissimo cd-rom («Cipriani e i suoi segreti», Opera Multimedia, per Mac e Window, lire 69.000). Dove la storia della sua famiglia, quella di Venezia e dei suoi anfitrioni, sposano la modernità. All'Harry's aveva il suo tavolo fisso Hemingway, che però preferiva la locanda di Torcello, dove scrisse «Di là dal fiume e tra gli alberi»; ci veniva ogni giorno Peggy Guggenheimmer con il suo stuolo di amici e di cani esageratamente festosi, che un giorno si meritano il peperoncino del cuoco nel pasto. Ci venivano re e regine, a sedersi intorno ai tavoli a tre gambe, disegnati ap-

positamente da Cipriani senior, perché non ballassero.

Oggi, ci racconta l'erede, non è cambiato molto. Nel cd-rom, oltre all'aneddotica che vi abbiamo riportato, scorrono belle immagini della Venezia che fu e dei suoi protagonisti. Per passare poi a descrivere com'è adesso l'Harry's Bar, dove si accalcano i turisti anche solo per fare una foto: conoscerete così che le tovaglie sono sempre di lino beige o giallo (per non alterare i colori dell'abbigliamento delle signore), che le posate sono leggere e maneggevoli, che le poltroncine sono dell'altezza giusta. E naturalmente non possono mancare le ricette, quasi tutte ispirate dalla tradizione veneta (risotti, fegato, pesce), ma anche invenzioni che fanno il giro del mondo, come il carpaccio, nato per accontentare una blasonata a dieta e per rendere omaggio a un pittore celeberrimo. Se proprio non vi riuscirà di eseguire le ricette di Cipriani, soffermatevi a leggere i consigli utili, su come fare la spesa o realizzare un menu di stagione.

Mo. Lu.

ARTISTI E OPERATORI NELLA RETE

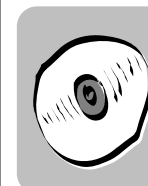
Questo è molto altro è UnDo.Net, www.undo.net, network italiano interamente dedicato all'arte contemporanea. Nato con l'obiettivo di presentare le proposte e i servizi più interessanti del panorama artistico del nostro paese, UnDo.Net è il frutto della collaborazione fra artisti e operatori della rete. Centomila contatti al mese, dei quali circa la metà provenienti dall'estero. Un sito dalla grafica accattivante, facile da leggere e pieno di notizie sulle mostre del presente e del passato, sugli artisti (con biografie, bibliografie e immagini), sui critici d'arte. Invitato alla Biennale di Venezia, tramite UnDo.Net fin dall'otto giugno si può dare un'occhiata alla manifestazione, dall'apertura al pubblico del tredici giugno scorso fino ad oggi. Una sorta di finestra telematica permanentemente aperta sulla Biennale, seguita ed interpretata giorno per giorno per i navigatori della rete.

L'idea è di presentare un vero e

proprio reportage interattivo dove trovano posto i diversi padiglioni stranieri, ben cinquantanove, gli spazi tradizionali (Giardini di Castello e Corderie), quelli nuovi (Gaggiandre, Artiglierie e Tese dell'Arsenale), le mostre collaterali e perfino le feste e i ritrovi. Il tutto diviso in cinque «canali» navigabili via modem, visto che siamo a Venezia, che prendono il nome di Spazio (relativo ai padiglioni da percorrere, da associare a problematiche espositive), Tempo (cronologico, come concetto ordinante in relazione a dati storici), Margine (ironia, critica sociale e tutto ciò che non rientra negli altri canali), Relazioni (persone e personaggi, ritrovi, rapporto fra pubblico e opere), Esposizione (le opere esposte). Ogni canale offre anche una lunga lista di link con altri siti d'arte inerenti l'argomento trattato o con diverse sezioni del sito di UnDo.Net. È disponibile perfino un notiziario speciale inviato via e-mail a quattromila utenti scelti tra coloro che hanno richiesto di essere aggiornati sui progetti d'arte nel mondo.

J.D.A.

Giochi / 1

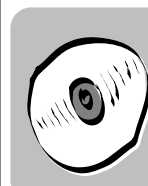


Deer Hunter
Wizard Works
PC e Mac
lire 45.000

Simulazione di caccia

Negli Stati Uniti è stato uno dei videogame più venduti della stagione. Si tratta di una simulazione di caccia incredibilmente accurata. Si va a spasso, fucile a tracolla, nell'Indiana, nel Colorado o nell'Arkansas. Si può anche optare per l'arco. Poi c'è il binocolo, le mappe, le tracce lasciate dagli animali. Obiettivo: cacciare cervi, anatre e altra selvaggina. Il sonoro è stato registrato dal vivo. Il piacere della caccia o quasi simulata sul computer quindi, senza spargimento di sangue. Parte degli incassi per la vendita di Deer Hunter è devoluta al fondo di Wildlife Forever.

Giochi / 2

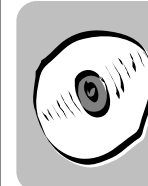


Puma Street
Soccer
Sun Soft
Per PlayStation
lire 100.000

Arriva il calcetto

Un gioco per PlayStation di calcio. Era ora. Finalmente qualcuno ci ha pensato dopo generazioni e generazioni di videogame basati sui soliti club e sulle solite nazionali. Certo, anche in Puma Street Soccer ci sono le nazionali, ma di calcetto no. Cosa cambia? Beh, le partite sono molto più rapide. Non è poco. Si gioca su campi piccoli, dove gli spazi di manovra sono molto ristretti e i capovolgimenti di fronte frequentissimi. Si corre, si passa, si calcia, si torna in difesa e si riparte da capo. La Sun Soft ha fatto un buon lavoro, e il videogiame è piacevole e divertente.

Accessori

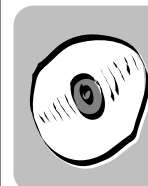


Joypad Dark
Rumble
e Power Shock
Xtreme
Per PlayStation
lire 39.900
(indicativo)

Due nuovi joypad

La Xtreme è una casa italiana. Produce accessori per PlayStation e PC. I due joypad, il Dark Rumble e il Power Shock, sono dotati di componenti selezionati, per garantire la massima velocità di reazione e la massima precisione nel controllo. Otto tasti di fuoco, di Turbo Fire e di Slow Motion. Il design è aggressivo e la forma ergonomica. La funzione «Vibration Feedback» vi farà capire quanto siete stati colpiti (nei videogame «sparatutto»), se avete sbattuto contro un'altra vettura (giochi di corse) o siete stati abbattuti (simulazioni aeree).

Araldica



Albero
Genealogico
Compton Leader
Per Window
95/98
lire 59.000

Ritrova la famiglia

Volete sapere chi erano i vostri antenati? Avete sempre pensato di discendere da un condottiero del passato? Bene, con «Albero Genealogico» potrete finalmente scoprire come stanno veramente le cose. Si tratta di un software pensato e costruito per la ricerca delle origini attraverso la ricostruzione dell'albero genealogico. Zie, nonni, bisnonni e antenati vengono immessi in una banca dati capace di produrre statistiche (numero degli uomini, delle donne, dei matrimoni, delle nascite), grafici di svariate natura e altre affascinanti tabelle. Non solo in relazione alla vostra famiglia, ma anche di quella di Giulio Cesare ad esempio.

