

Radiofonie ♦ Satelliti

Il sogno di Clarke si è avverato



MONICA LUONGO

Anche per noi, che l'abbiamo scansata fino a ora, toccherà occuparci della fine dell'anno, che è anche la fine del secolo. E allora abbiamo pescato qualcosa che attiene a questa rubrica e alla storia della comunicazione (con l'ausilio ormai imprescindibile delle notizie che ci arrivano dal sito www.ilgiornaleradio.it, a cui va il merito di occuparsi di radiofonie in maniera «globale», e che ha liberamente tradotto una puntata del programma «Amigos de la onda corta» della diffusissima Radio Exterior de Espana, di cui qui riportiamo).

Fino a qualche tempo fa l'onda corta era l'unica possibile forma di tra-

missione a lunga distanza. Attualmente una grande stazione radiofonica può essere ricevuta in tutto il mondo attraverso l'onda corta, via internet o via satellite. Proprio quest'ultimo è il mezzo che, a cavallo tra due millenni, si sta imponendo in maniera prepotente. Era il 1945 quando lo scrittore di fantascienza Arthur C. Clarke suggeriva di collocare in orbita geostazionaria tre satelliti che consentissero di comunicare con tutto il mondo. Una nave spaziale, come le attuali navette della NASA, che vola ad un'altezza di 300 Km da Terra si muove con una tale rapidità che impiega solo un'ora e mezzo per completare un giro attorno al pianeta. Si pensi che la Luna, distante circa 384.000 Km dalla Terra, impiega poco più di 27 giorni

per compiere un'orbita completa. È facile dedurre che, tra questi due estremi, deve esistere un'orbita nella quale un satellite impiega esattamente 24 ore per compiere un'intera orbita. Questa distanza è a circa 36.000 Km dalla superficie terrestre e viene denominata, appunto, Geostazionaria o della «Cintura di Clarke».

I metodi utilizzati per collocare un satellite in orbita geo-stazionaria sono tre: il più complesso è quello sviluppato dalla NASA. Esso consiste nel trasportare il satellite con un «veettore» (razzo o navetta); quando il vettore raggiunge l'orbita circolare di 300 Km di altitudine, apre la propria stiva e libera il satellite. I due velivoli si allontanano l'uno dall'altro: il satellite accende per un'ottantina di secondi



un motore ausiliario che lo porterà alla quota di 36.000 Km, a quel punto un secondo motore gli darà la spinta necessaria per collocarsi e mantenersi sull'orbita Geostazionaria. Talvolta il satellite può uscire dalla propria orbita ed è necessario accendere un motore ausiliario che lo riporta nella giusta posizione. Questo ed altri motivi (danneggiamenti dai micrometeoriti,

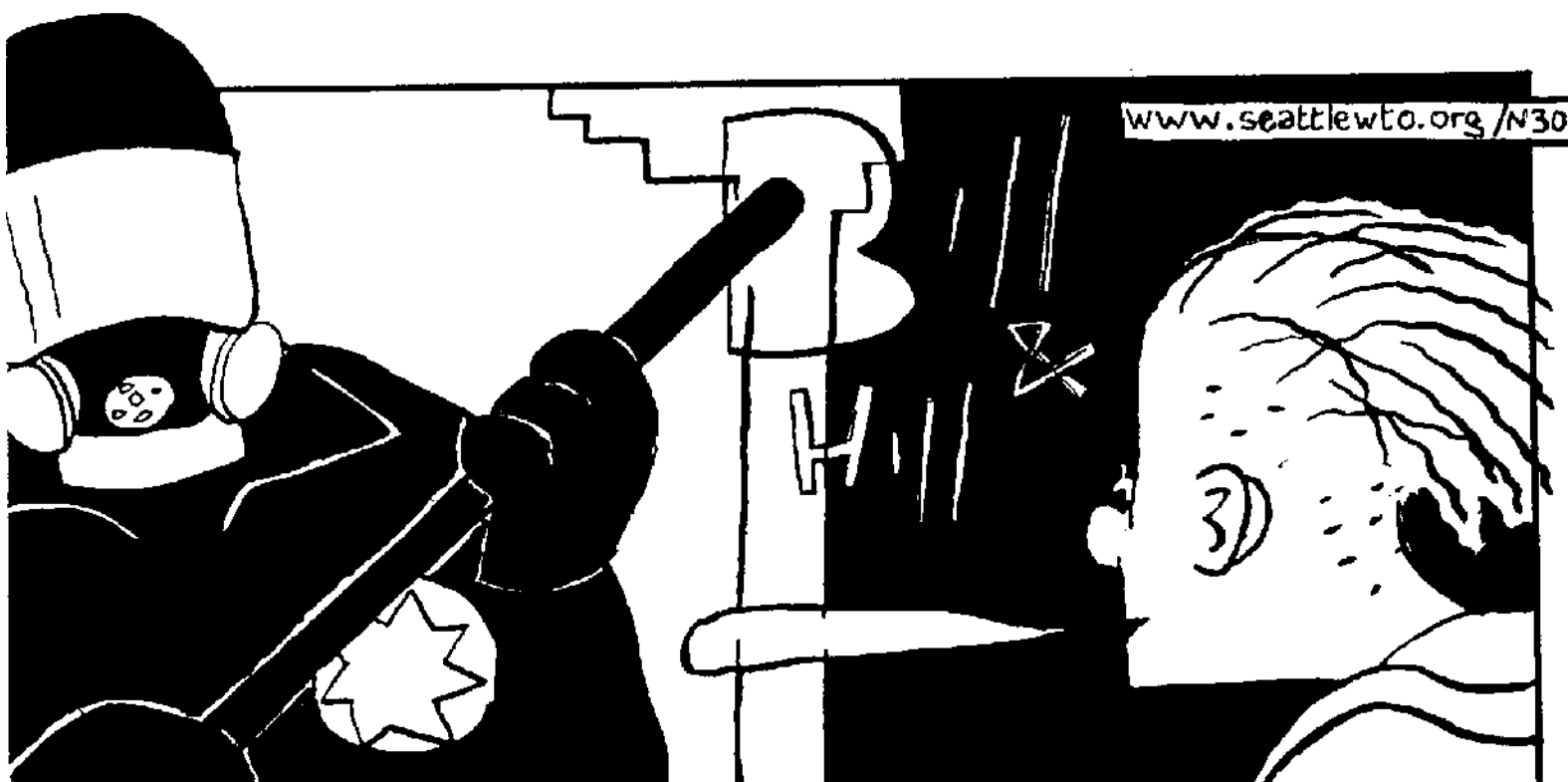
avarie varie, etc.) conducono dopo un certo periodo di tempo alla morte del satellite, il quale continuerà a vagare intorno alla Terra insieme ad una gran quantità di altri oggetti spaziali non più attivi che formano la cosiddetta «spazzatura spaziale». Tutt'oggi sono innumerevoli i satelliti che girano sopra le nostre teste con le finalità più diverse. Il sistema di comunica-

zione internazionale Intelsat, per esempio, conta più di una ventina di satelliti in orbita che assicurano comunicazioni telefoniche, televisive, telex, telefax, teleconferenza, etc. Altre compagnie, come Inmarsat, si occupano invece del servizio mobile facilitando le comunicazioni radiomobili. E poi tutti i satelliti che si occupano della diffusione diretta di segnali televisivi e radiofonici: tra questi Hot Bird, Eutelsat, Ispasat e Asiasat.

Basta poco: un'antenna parabolica ed un apposito ricevitore da collegare al nostro televisore. «È bello pensare - concludono i curatori del programma spagnolo - che tutte queste possibilità derivano fondamentalmente da un sogno: il sogno di uno scrittore di fantascienza che si chiama Arthur Clarke».

Mediamente

di Jaime D'Alessandro

«Fantasia finale» n° 8
Il gioco infinito
continua senza Aeris

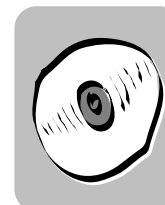
I disegni originali che illustrano questo numero di «Media» sono di Marco Petrella

Alcuni mesi fa, su un sito americano dedicato ai giochi di ruolo per PlayStation e Pc, un inconsolabile ingegnere di Detroit propose di inviare una petizione alla software house giapponese Squaresoft. Oggetto della petizione la morte di Aeris, uno dei personaggi principali del videogioco *Final Fantasy VII*. Nel gioco Aeris muore a metà della storia in una sequenza animata toccante che ha commosso migliaia di persone in tutto il mondo. Di qui gli appelli accorati come quello dell'ingegnere di Detroit per un suo

ritorno nell'episodio successivo. Purtroppo in *Final Fantasy VIII* appena uscito anche in Italia, di Aeris non c'è traccia. Era prevedibile, l'epopea della Squaresoft non è mai stata consequenziale. Ogni puntata ha i suoi personaggi e la sua trama. Il denominatore comune è il genere (gioco di ruolo), alcuni mostri e incantesimi, ma soprattutto lo stile e la forza della storia. La prima puntata risale al 1987, ma arrivò in Occidente solo tre anni più tardi senza diventare popolare quanto in Giappone. In seguito i vari episodi

vennero esportati a singhiozzo. Il secondo e terzo non varcarono i confini nipponici, il quarto invece raggiunse gli Stati Uniti nel 1991. Il quinto, mai esportato, fu seguito dal sesto che per gli americani divenne il terzo. *Final Fantasy VII* pose fine alla confusione, dato che uscì in tutto il mondo per PlayStation nel 1997 ottenendo un successo clamoroso. Da allora la serie della Squaresoft ha smesso di essere un fenomeno essenzialmente giapponese. Nei tre cd di *Final Fantasy VII* il giocatore veniva coinvolto in un mondo solo in parte fantasy, dove trovavano posto anche città industriali d'epoca vittoriana, computer, esperimenti genetici, magia e mostri di ogni genere. Uno strano miscuglio di suggestioni a volte affini a quelle di *The Difference Engine*, il romanzo del 1991 scritto da Bruce Sterling e Williams Gibson, più spesso alla cultura dei «manga» e di certi «anime», i film d'animazione giapponesi.

info



La curiosità
I giochi di ruolo non sono di per sé dannosi alla salute mentale. Possono anche aiutare a star meglio. Negli anni '80 alcuni psicologi americani li hanno usati nelle terapie di gruppo.

In *Final Fantasy VIII* ben 4 cd, le atmosfere da rivoluzione industriale hanno lasciato il posto al liberty, tanto che l'accademia militare di Squall, il personaggio principale del videogioco, sembra essere uscita da un fumetto di Flash Gordon. Vetrate policrome e fantascienza quindi, assieme ovviamente a computer e magia. La grafica è stata migliorata, anche se a discapito della libertà di gioco e del fascino complessivo della storia. Resta comunque un videogioco straordinario con alcune sequenze animate, gli intermezzi narrativi, di notevole livello.

I giochi di ruolo sono sempre stati particolarmente coinvolgenti fin dalla loro nascita, prima che arrivassero su computer e console. Giochi che impropriamente potremmo chiamare da tavolo, dove il giocatore muove sempre lo stesso personaggio nel corso di diverse avventure. Il personaggio cresce pian piano in potenza e in abilità e il processo di identificazione finisce per essere molto profondo. Non a caso i giochi di ruolo sono stati usati da alcuni psicologi americani all'inizio degli anni Ottanta come forma di simulazione sociale nelle sedute di gruppo. *Dungeons & Dragons*, inventato da Gary Gygax nel 1973, è uno dei primi e dei più famosi. Oggi ne esistono di tutti i tipi, da quelli ispirati al mondo di J.R.R. Tolkien come il già citato *D&D* o *DragonQuest*, ai fantascientifici come *Traveller* e *Cyberpunk 2020*, fino agli horror come *Call of Cthulhu* nato dai racconti di H.P. Lovecraft. Nel mondo dei videogame i giochi di ruolo hanno fatto la loro comparsa più di vent'anni fa. Inizialmente erano testuali. Poi, con il progredire della tecnologia, è stata aggiunta un'interfaccia grafica mentre storia e personaggi diventavano sempre più dettagliati. Si tratta di un genere particolarmente amato dagli appassionati di videogame. Fra i tanti titoli esistenti, alcuni dei quali di ottimo livello, pochi però possono vantare trame così articolate e ambientazioni altrettanto affascinanti come quelle di *Final Fantasy*.

Home video

Robert, Warren, Kevin...

Tutti gli uomini
(al cinema) del presidente

BRUNO VECCHI

In un paese che ha avuto Ronald Reagan presidente («Sì, e Jerry Lewis è ministro della difesa») - «Ritorno al futuro» (Cic Video), ogni attore ha il diritto di provarci. Anche Warren Beatty, che tra parentesi recita molto meglio di quanto non sapesse fare Reagan e «cantare» meglio di quanto non suoni Clinton. Come andrà a finire questa possibile nuova candidatura, staremo a vedere. Quello che lo stesso Beatty e il popolo hollywoodiano pensano dei politici, invece, è scritto nel cinema.

In film come «Bulworth» (20th Century Fox), ad esempio. Ultimo arrivato di una lunga lista. Dove il democratico Warren, ex bello senz'anima del cinema a stelle e strisce, interpreta il ruolo di un senatore ormai arrivato alla frutta che assolda un killer per farsi ammazzare. Nei giorni che precedono il saluto terreno, Jay Bulworth si ingegnerà di dire le terribili verità che ogni politico tiene ben nascoste. Ovvero: che i poveri esistono e stanno malissimo, che i deputati sono dei delinquenti patentati, che il lobbismo è un cancro sociale, che l'american way of life fa schifo, che la corruzione è uno dei principi fondamentali dell'America. Sicuramente da eventuale candidato alle primarie, durrà altre cose. Ma nell'attesa della conversione sulla via della Casa Bianca, il divertimento è assicurato.

Che politico faccia rima con mefitico, non è il solo Beatty a dirlo. Alla famiglia Kennedy, James Ellroy ha consacrato un romanzo bellissimo «American Tabloid»: non c'entra nulla con il cinema, anche se la tivù via cavo Hbo dovrebbe ricavarne una serie, però merita di essere letto. Perfino un altro democratico «doc» come Robert Redford, vedere alla voce «Tutti gli uomini del presidente» (l'U), non si è tirato indietro. E in «Il candidato» (Warner Home Video) ha regalato un ritratto senza speranza dell'arrivismo e del cinismo che si coniuga alla sete di potere.

Mentre Kevin Kline è stato un perfetto primo cittadino in «Dave, Presidente per un giorno» (Warner Home Video). Un presidente raffigurato come un idiota colossale c'è anche in «Il rapporto Pelican» (Warner Home Video). E che dire di quello di «Il dottor Stranamore» di Kubrick (l'U)? Unica voce fuori dal recente coro di malumore, Michael Douglas, che ne «Il presidente» ha messo in scena un melenso e compiacente ritratto del Clintonismo in salsa hollywoodiana. Ma è una dei pochi. Anche a guardarsi la storia del cinema girando la manovella all'indietro.

GARE • BILANCI • ASTE • APPALTI

LA LEGGE È UGUALE PER TUTTI.

(SU L'UNITÀ PERÒ COSTA MENO)

Se la pubblicità è un obbligo per legge, il risparmio è un diritto. Con l'Unità potete acquistare spazi per gare, bilanci, aste ed appalti (legge n°67/87 e D.L.vo n°402 del 20/10/98) ad un prezzo decisamente promozionale, certi di essere letti dalle persone che contano. Il prestigio di una grande visibilità alla portata di tutti gli Enti e Ministeri.

Per informazioni e preventivi telefonare allo 06 • 69996414 o allo 02 • 80232239

Quotidiano di politica, economia e cultura
l'Unità

Qualità di politica, economia e cultura

