

All'ombra del Vesuvio: a Pozzuoli i laboratori Multimediali di Olivetti



Il vulcano simbolo di Napoli e, nel bene e nel male, della meridionalità raccoglie sotto il suo cono realtà inaspettate nel panorama multimediale: una serie di attività di ricerca e di produzione al vertice in Europa.

In questo articolo ci occuperemo della scelta operata dalla società di Ivrea di raccogliere nella stupenda sede di Pozzuoli buona parte dei propri laboratori impegnati nella ricerca e nella produzione multimediale. Una ex fabbrica-giardino che, grazie alla propria immagine e collocazione geografica, vuole quasi sfuggire da un'area fatta di industria pesante in via di estinzione per proiettarsi in un futuro in armonia con l'ambiente di lavoro e di vita.

Elaborazione, servizi innovativi, telecomunicazioni avanzate e, perché no, una piccola Digital Collision con indirizzo .ITA. La prima pietra di una Sophie Antipolis italiana?

di Gerardo Greco

Olivetti a Pozzuoli

La sede della Multimedialità Olivetti si presenta oggi con un'immagine particolarmente accattivante: quella di una costruzione che ricorda più una villa in uno stupendo giardino che un edificio industriale vero e proprio. Fra breve questa stessa realtà si presenterà da sé grazie ad un punto di informazione multimediale sviluppato in loco che spiegherà, se vogliamo, se stesso. Il titolo multimediale spiegherà la realtà della ricerca Olivetti a Pozzuoli, tanto per uso interno all'azienda che per le entità esterne interessate alla crescita di un polo di ricerca nell'area vesuviana ed avrà due funzioni: innanzitutto spiegare

come la filosofia e la prospettiva architettonica di questa fabbrica-giardino riposa su delle basi molto solide, quelle di Adriano Olivetti, che non solo ha realizzato una fabbrica-giardino, ma ha concepito un'idea che oggi vede quei valori rendersi ideali ad una generale cultura della ricerca.

Questo bellissimo edificio è protetto dalle Belle Arti ed è inserito in un progetto di valorizzazione della organizza-

In questa splendida fabbrica-giardino che potete vedere nella foto, protetta dalla Sovrintendenza alle Belle Arti e già industria di riferimento per il Meridione, la Olivetti ha di recente accorpato buona parte delle proprie attività di ricerca nel settore del Multimedia.

zione Napoli 99. In questo luogo è nata nel '54 in Adriano Olivetti, un uomo di impresa, un'idea di tipo progressista che ha promosso una forma di integrazione dell'uomo con il suo luogo di lavoro, idea sposata con grande intelligenza dall'architetto Luigi Cosenza che ha fatto in modo che la collina sulla quale sorge il comprensorio fosse integrata nello spirito dell'azienda. Questa filosofia è stata recuperata e questi valori sono stati reintegrati oggi da Olivetti che si trova ad affrontare una sfida nel campo della ricerca avanzata. In secondo luogo va considerato che il bacino culturale di Napoli è particolarmente vivo, presentando un patrimonio artistico e culturale tale da poter essere oggetto di ricaduta

dei risultati ottenuti a Pozzuoli. Napoli è una città che, secondo alcuni, non avendo conosciuto la modernità, si è trovata di punto in bianco ad avere, forse senza saperlo ancora, una realtà come quella di Pozzuoli che oggi è dedicata ad un'avventura molto affascinante: il Multimedia.

Il Multimedia in Olivetti

Olivetti Ricerca racchiude un po' tutti i gruppi di ricerca e sviluppo della Olivetti nel Multimediale. È una società consortile per azioni in cui esistono due grossi poli: uno è il gruppo di sviluppo piattaforme che risponde direttamente alla sede centrale di Ivrea, l'altro è un gruppo di sviluppo applicativo che risponde alla consociata Olivetti Pubblica Amministrazione, OPA, la task force Olivetti creata proprio per rispondere alle esigenze della Pubblica Amministrazione.

Oggi l'attività di Olivetti nei confronti del Multimedia si articola prevalentemente su quattro aree. All'interno di Olivetti Ricerca esiste un gruppo che sviluppa la piattaforma multimediale, tanto dal punto di vista del sistema base per un mercato orizzontale che per quanto riguarda alcuni sviluppi specifici.

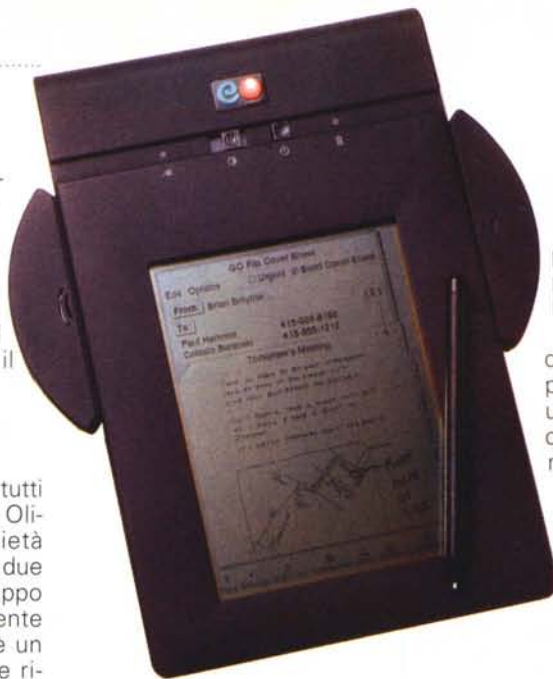
Qualche giorno fa è stato rilasciato IM-AGE 3.0, il prodotto software sviluppato internamente, alla base delle piattaforme Olivetti.

A stretto contatto con il gruppo di sviluppo piattaforma esistono dei progetti verticali: quello dedicato allo sviluppo di chioschi multimediali, il gruppo Personal Communication Computer, PCC, ed il gruppo dedicato al Personal Communicator di EO/AT&T.

Un'altra realtà del gruppo Olivetti Pubblica Amministrazione è quella di Elemedia, che è impegnata nello sviluppo di una piattaforma multimediale per la creazione e la gestione di corsi multimediali didattici e di formazione industriale con un'architettura abbastanza complessa, destinata in futuro a gestire anche la formazione a distanza attraverso il PCC, oltre a quella in aula.

Di recente è stato creato un gruppo esterno che ha fatto e farà parlare molto di sé, Opera Multimedia. Si tratta di una società indipendente di publishing multimediale con sede a Milano, impegnata nella definizione di un catalogo e nello sviluppo di titoli multimediali, tra i quali uno è particolarmente importante, il Multimedia Guide, MUG, in fase di realizzazione per la piattaforma MPC grazie alla collaborazione di Umberto Eco.

Una volta enunciate queste aree di



Un prodotto per la comunicazione telematica laptop sviluppato da AT&T e GO, distribuito in Europa con il marchio Olivetti.

attività multimediale, notiamo ancora meglio la scelta operativa di Olivetti in quanto le entità di ricerca e sviluppo per le stesse sono tutte a Pozzuoli.

La piattaforma multimediale

L'impegno di Olivetti nel Multimedia traspare innanzitutto dalla estensione delle architetture di sistema per incorporare funzionalità multimediali interattive sulle piattaforme PC. In quest'area esiste quindi un'intera gamma di Multimedia PC Olivetti, sistemi completi capaci di gestire nelle varie configurazioni anche il video digitale. Di recente è stata anche introdotta una nuova linea di PC denominata Suprema, di fascia elevata, che incorpora il Microsoft Sound System su piastra madre; esisterà nel prossimo futuro anche una linea di PC di fascia bassa, consumer, con prestazioni multimediali. In generale si può osservare una migrazione su piastra madre delle varie funzioni multimediali. Oggi questa integrazione è una necessità e permette anche di diversificare il prodotto. Dicevamo che qualche giorno fa è stato rilasciato IM-AGE 3.0, il prodotto software alla base dei sistemi multimediali Olivetti; è in pratica un sistema di authoring multimediale strutturato in tre livelli: uno base, uno analogico ed uno digitale. IM-AGE 3.0 è appunto il livello più evoluto, quello digitale, dotato di Media Composer.

Esiste poi un settore che cura le progetti più specifici, aggiunge alle piattaforme Olivetti software ed in generale integra anche periferiche specializzate

per fornire soluzioni a settori applicativi ben precisi. Un esempio è quello dei chioschi multimediali con la relativa piattaforma applicativa, l'insieme delle periferiche dedicate ed al software per lo sviluppo di applicazioni specifiche.

Per i chioschi multimediali è stato definito un prodotto di piattaforma, un prodotto API dove ci si può permettere una verticalizzazione specifica per ogni cliente con la creazione di chioschi multimediali dedicati. È stato scelto un database, è stata creata una specifica interfaccia, una styleguide proprio per la creazione di chioschi multimediali. Esiste un cabinet standard capace di ospitare e proteggere tutti gli elementi del sistema quali un monitor da 14", una coppia di altoparlanti, un telefono ed eventualmente una telecamera. La piattaforma è un Multimedia PC basato su un 486sx da 25 MHz di livello 1, 2 o 3, a seconda delle necessità, in ambiente MS Windows 3.1 e IM-AGE 3.0. Il software sviluppato specificamente per questa piattaforma comprende una serie di Application Services, moduli software per servizi specifici quali Catalogo Elettronico, Localizzatore, Videotelefono, Sistema di Prenotazione, ecc., che possono essere messi insieme per realizzare spedatamente una specifica applicazione. Dal punto di vista dell'utente si è cercato di offrire una certa uniformità di metafora e navigazione attraverso la realizzazione di una Style Guide comprendente un manuale di approfondimento di problematiche di interfacce multimediali ed una utility di clip-art per simboli ed icone.

PCC

Sempre nell'area piattaforme l'altra area interessata al multimedia è la comunicazione per la quale è stato creato un prodotto denominato Personal Communication Computer o PCC, presto sul mercato: il PCC è una macchina multimediale nella quale è stato integrato un insieme di servizi che derivano dalla possibilità di gestire i canali ISDN. Grazie a queste funzionalità tale sistema offre differenti possibilità di videoconferenza e gestisce tutti gli strumenti multimediali su ISDN.

Il PCC nasce da una collaborazione con la British Telecom e si avvantaggia dell'esperienza europea sull'ISDN, certamente oggi più avanzata di quella italiana. Lo standard Integrated Services Digital Network, ISDN, esiste già da circa un decennio, ma l'implementazione di un network commerciale è cresciuta lentamente ed in maniera differenziata nei vari paesi. Si tratta di una rete di co-



municazione a tecnologia digitale che integra voce, immagini e dati utilizzando la parte periferica dei collegamenti telefonici già esistente. In paesi come il Belgio e la Germania l'implementazione di questo sistema è già ad un livello elevato, mentre altri paesi, tra cui l'Italia, stanno cercando oggi di colmare il vuoto esistente. Entro la fine del 1993 questa situazione dovrebbe rendersi più omogenea con l'attivazione in tutta Europa di un sistema commerciale denominato Euro-ISDN.

Il PCC è un sistema desktop basato su architettura 486sx o superiore con una serie di schede che ne estendono le funzionalità.

Viene prevista la scalabilità del prodotto su tre livelli:

- PCC Level 1, il sistema entry level con connessione ISDN;
- PCC Level 2, il sistema che integra anche Digital Video Overlay per gestione di immagini ad alta definizione;
- PCC Level 3, il sistema che integra anche i servizi di Video-Telefonia.

Le funzionalità specifiche del PCC partono da un sistema di chiamata automatica di un interlocutore da un'agenda, Dialing Service, che può attivare una tradizionale chiamata telefonica, Audio-Talk Service, tanto attraverso la rete ISDN che quella analogica ordinaria, in maniera concorrente a qualsiasi applicazione eventualmente utilizzata. Da questo momento in poi il PCC mostra chiaramente la propria vocazione alla comunicazione: innanzitutto viene messa a disposizione un'area di lavoro in condivisione con l'interlocutore, WhiteBoard Service, area nella quale ciascun utente può inserire immagini, visualizzare grafici, testi, scrivere con il mouse, quindi arrivare ad un risultato in cooperazione, come se si stesse dividendo una parte della propria scrivania con un collega. FormTalk Service è il servizio dedicato

al riempimento di moduli in cooperazione, per esempio in applicazioni quali transazioni bancarie. Naturalmente a questi servizi si aggiunge la possibilità di scambiare file e di inviare fax in forma non cartacea. Al livello 2 il PCC integra anche una scheda Digital Video Overlay, DVO, che permette di gestire servizi quali il PhotoFAX Service per lo scambio sincrono di immagini ad alta qualità e Segreteria Telefonica Automatica che può ricevere in maniera asincrona messaggi voce, immagini e file. Infine l'ultimo livello del PCC, il 3, im-

plementa il servizio più evoluto di Video-Telefonia. Tutti questi servizi sono integrati nei sistemi base e possono essere utilizzati anche in maniera concorrente.

Questo prodotto genererà in un prossimo futuro un'attività di tipo service, allineata alle tendenze di mercato internazionali, con possibilità di iniziative nella gestione delle reti e dei servizi offerti su di esse. Il progetto dei chioschi per il Banco San Paolo è un primo esempio di queste attività; ne seguiranno altre anche più importanti legate alle funzionalità del PCC.

Le applicazioni principali dell'Interpersonal Computing

Esiste quindi la possibilità di mandare un filmato, grazie anche all'eventuale presenza di una telecamera sulla macchina che, utilizzando l'Overlay, permette di realizzare una videocomunicazione ai due estremi del collegamento ISDN e di utilizzare strumenti connessi quali White Board, con la quale ciascun utente può interagire con l'altro, scrivere sull'altro computer, mandar messaggi, oltre ad una completa serie di strumenti per la comunicazione, lo scambio di testi e file.

Con queste funzionalità di comunicazione multimediale è stata prevista la



Il computer multimediale per la comunicazione di Olivetti, il Personal Communication Computer, capace di utilizzare estensivamente le possibilità offerte dalla rete ISDN.

convergenza di quattro macro aree applicative: Groupware, Videomail, Videotelefonata a Screen Sharing. In questo modo il personal computer non è più solo uno strumento per elaborare dei dati, ma anche uno strumento per comunicare. Oggi è possibile compiere questo passo grazie alla disponibilità a costi ragionevoli di tecnologie di compressione, alla disponibilità di reti pubbliche digitali e al consolidamento di standard che permettono una pianificazione credibile.

Le principali aree applicative identificate nell'interpersonal computing sono

parlamentari anche in diretta attraverso un PCC; altre applicazioni di tipo organizzativo sono quelle delle riunioni periodiche, a volte giornaliere, dei giornalisti di una testata con il caporedattore ed il direttore, situazione che spesso si scontra con l'assenza degli inviati o dei distaccati in sedi remote che invece potrebbero partecipare attraverso un PCC.

Nell'area del Telemarketing troviamo altre applicazioni dell'interpersonal computing quali il Front Desk Consultancy, sempre nel settore bancario: nelle banche si avrà un ciclo di vita di prodotto bancario molto più breve, su una gam-

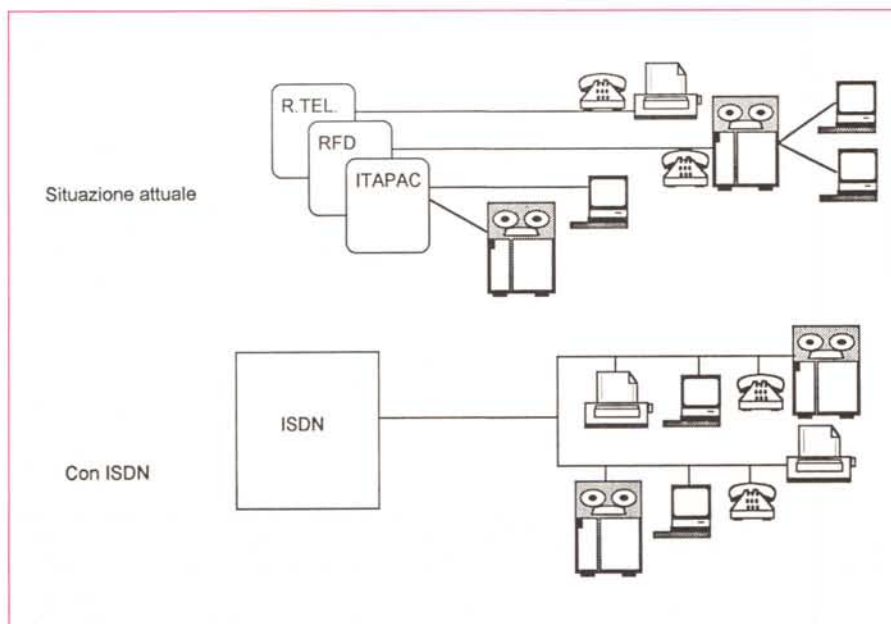
maniera remota. In Olivetti il dott. Antonio Converti, responsabile di molte delle aree di ricerca che coinvolgono il Multimedia, effettua normalmente alcune presentazioni senza spostarsi dalla propria scrivania attraverso un PCC in collegamento internazionale con la sala di riunioni di British Telecom, partner nel progetto PCC, in video, voce e documenti elettronici.

Nell'area del Teleservice possiamo immaginare applicazioni quali l'assistenza remota per le compagnie aeree o le compagnie di spedizione. Se si rompe un aereo in un aeroporto minore, la squadra di riparazione locale avrà una limitata possibilità di intervento e probabilmente il mezzo rimarrà a terra fino all'arrivo di una squadra specializzata. Con il PCC la squadra locale potrà collegarsi con la centrale e documentare il guasto, magari facendo anche delle riprese da inviare su rete, consultando i manuali in cooperazione con gli specialisti. Anche le compagnie di spedizione hanno necessità analoghe quando, ad esempio, una nave ha un problema tecnico a largo: in questo caso un collegamento satellitare permette al tecnico di bordo di prendere delle decisioni con la collaborazione quasi dal vivo dei tecnici della sede centrale.

Nella stessa area possiamo inserire anche applicazioni quali la diagnosi medica remota, con possibilità di partecipazione attiva di specialisti non disponibili fisicamente nello stesso studio medico, magari in località di periferia.

Esiste ormai una convergenza sulla visione di Asynchronous Transfer Mode, ATM, come la tecnologia chiave per la gestione dei segnali digitali in maniera compressa per un certo numero di anni a venire; sulla stessa rete ISDN è possibile utilizzare questa tecnologia, nel modo più «normale», il Broadband ISDN. Questo significa per l'utente un numero molto più elevato di canali disponibili sulla rete esistente ISDN, probabilmente a prezzi più contenuti, quando la nuova tecnologia sarà implementata. Da circa un anno esiste un laboratorio Olivetti a Cambridge nel Regno Unito che lavora sul progetto Pandora, un prototipo già pronto che permette di fare oggi videoconferenza desktop fino a 16 utenti su una rete locale proprietaria particolarmente veloce, Cambridge Fast Ring, sulla quale viene sperimentato appunto ATM.

Olivetti partecipa anche ad un progetto comunitario Eureka con lo CSELTE e SIP che partirà nell'area di Torino nella seconda metà del '93 e che utilizzerà la tecnologia ATM anche su un sistema di chioschi di informazione pubblici collegati in rete. Possiamo notare



principalmente il Telemarketing, il Teleservice ed i Teleservices. Il Telemarketing permette di ottenere una riduzione degli spostamenti per motivi di lavoro, con possibilità concrete di lavoro a casa o di telecommuting, una sorta di pendolarismo virtuale, oltre ad applicazioni quali le conferenze desktop in ufficio, a video trading, transazioni in video, in aree che risultano particolarmente sensibili a queste tecnologie quale il lettore finanziario e bancario. In questi casi clienti particolari quali grosse società possono concludere affari con le banche attraverso un contatto visivo delle persone coinvolte, con scambio di documenti e redazione in modo cooperativo di contratti, senza alcuno spostamento. Altre applicazioni sono quelle dedicate al giornalismo. Esiste un progetto di realizzazione di una sala stampa in Parlamento nella quale intervistare i

ma sempre più vasta. Con queste premesse esistono difficoltà a comunicare a tutte le filiali le informazioni sui prodotti più innovativi, con costi elevati; con il nuovo strumento l'operatore di filiale riceve una documentazione cartacea di massima sui prodotti bancari e attraverso il proprio PCC può consultarsi con l'addetto della sede centrale sulla base dei dati reali raccolti dal cliente e realizzare in cooperazione un contratto immediatamente utilizzabile.

Un'altra applicazione bancaria è quella della automatizzazione del punto di informazione, il terminale self-service; si tratta certamente di un'implementazione più semplice per servizi e prodotti meno articolati; anche nel settore assicurativo è possibile integrare una serie di applicazioni analoghe.

Con il PCC le presentazioni di progetti ed idee saranno realizzabili anche in

Un fumetto computerizzato realizzato con strumenti multimediali per un punto di informazione da Elemedia.



come anche in questo caso il cerchio si chiude con interessanti ricadute per una gamma di servizi innovativi che si affiancano alle attività di produzione e vendita di sistemi, più tradizionali per la società di Ivrea.

Elemedia

Elemedia si occupa della realizzazione di titoli multimediali su commessa, prevalentemente nel campo della formazione e della didattica. Un prodotto tipico di questo gruppo è il progetto Centrale Italtel UT sviluppato appunto per Italtel per la formazione di circa 5000 persone in tutta Italia su una centrale elettronica di telefonia. Fino ad oggi erano stati utilizzati dei CBT (Computer Based Training) tradizionali senza l'utilizzo di tecnologie multimediali. Questa nuova applicazione invece parte con il vantaggio dell'esperienza acquisita nell'utilizzo di metafore multimediali, integrate con le tecniche classiche di formazione. È stato quindi utilizzato uno storyboard di tipo cinematografico, ma interattivo, per organizzare i vari eventi e le possibilità di navigazione. Il risultato finale è una vera e propria formazione multimediale, un'esperienza multisensoriale e multidisciplinare: audio, video, testo, interazione e feedback grazie a competenze di broadcasting televisivo, di cinema, di editoria elettronica, di grafica, di pubblicità, di comunicazione, in generale di psicopercezione, integrate in competenze più tradizionali, ma ampliate di didattica ed informatica. In questo modo l'utente non è più spettatore e non dipende più dalla disponibilità fisica del formatore competente in materia, ma prende in mano le redini della propria crescita professionale attraverso uno strumento che è disponibile in qualsiasi momento e, grazie all'interazione, efficace nel trasmettere le idee secondo la naturale espressione della curiosità individuale. Quindi la formazione e l'educazione in genere in questo modo

diventano un servizio attivabile autonomamente e separato da infrastrutture quali l'aula dedicata, in una prospettiva che vede lo strumento PC multimediale veramente «personal», quindi parte di quella tecnologia sempre più ineliminabile e diffusa al punto da diventare casalinga.

Casa Guida è invece un progetto di presentazione di qualità particolarmente elevata che si serve di oggetti comunicativi solitamente presenti in un cartone animato, ma che vengono assemblati in un punto di informazione grazie a tecnologie tipicamente multimediali. Vuole educare il cliente tipo di una società di servizi ad apprezzare i vantaggi degli stessi attraverso una metafora a cartone animato con una famiglia tipo interessata a migliorare la propria situazione economica. L'esecuzione di questo titolo è tale da riuscire ad attirare i passanti verso il punto di informazione, anche per una fruizione soltanto passiva.

Nel recente V Congresso Internazionale Informatica e Attività Giuridica la Olivetti ha avuto modo di presentare alcune funzionalità della banca dati del

Centro di Documentazione Elettronica della Cassazione attraverso una presentazione multimediale interattiva sviluppata appunto da Elemedia. In questo titolo viene sottoposto all'utente un problema: individuare qual è la mozzarella confezionata a norma di legge tra le sei proposte. Una volta scelta una confezione il sistema attiva una ricerca simulata sul CED e sottolinea, in caso di errore, la norma di riferimento che ne esclude la regolarità. Il messaggio è immediato e la tecnologia multimediale rimane completamente trasparente agli occhi dell'utente.

Energia per la Natura è un prodotto didattico ipermediale che è stato già acquistato dal Ministero della Pubblica Istruzione francese e sarà utilizzato negli istituti professionali italiani che dal '91 hanno una nuova materia di studio, Scienze della Terra. Per aggiornare tanto gli insegnanti che gli studenti in un modo dinamico è stato scelto uno strumento ipermediale che consentisse di navigare e di vedere la realtà della materia attraverso otto moduli memorizzati su CD. In questo caso vengono utilizzati degli stupendi filmati memorizzati con tecnologia DVI che, insieme all'interfaccia di navigazione evoluta, contribuiscono a sviluppare una cultura multimediale nella scuola, il contesto ideale che potrà esaltare l'importanza della multimedialità non solo come applicazione informatica, ma soprattutto come modalità di erogazione e di coinvolgimento. Da questo prodotto è possibile concepire poi dei sottoprodotti, quali lezioni specifiche organizzate dall'insegnante e memorizzate su dischetto, una possibilità funzionale alla libertà di iniziativa concessa agli insegnanti specialmente nella scuola media inferiore.

Attualmente Elemedia sta sviluppando un progetto comunitario europeo insieme alla RAI, il Ministero della Pubbli-



Al V Congresso Internazionale Informatica e Attività Giuridica la Elemedia ha presentato i vantaggi della banca dati del CED con la presentazione multimediale interattiva soprannominata «mozzarella».

ca Istruzione e l'Università di Siena che prevede la realizzazione di una piattaforma multiuso per la formazione e comprendente anche due titoli multimediali, uno per l'insegnamento della matematica realizzato insieme ad un gruppo di autori dell'Istituto di Matematica dell'Università di Siena, un altro per l'insegnamento dell'inglese insieme ad una scuola di inglese, l'SLS di New York.

Opera Multimedia

L'iniziativa del multimedia publishing per Olivetti è particolarmente nuova, tanto che ha preso la forma di una società distinta appena nata, Opera Multimedia, con sede a Milano e laboratori a Pozzuoli. Le persone che lavorano con Opera hanno già maturato competenze multimediali in altri gruppi di Olivetti e sono già qualificate per lo sviluppo di titoli multimediali.

L'obiettivo di Opera è di realizzare un catalogo di titoli multimediali sviluppati soprattutto all'interno della società, ma anche commissionati all'esterno o acquisiti sul mercato internazionale.

Il titolo guida di Opera sarà la Guida Multimediale alla Cultura del '600 Europeo, denominata MUG, in collaborazione con Umberto Eco ed un gruppo di persone della Facoltà di Scienze delle Comunicazioni dell'Università di Bologna per i contenuti, oltre che con la società Stilo per la grafica. La novità di questo titolo, da un'idea di Eco, è lo sfruttamento dell'interattività per mettere in relazione degli eventi storici che normalmente, per il modo in cui studiamo la storia, invece non mettiamo in relazione. Noi studiamo la storia della musica, la storia dell'arte, la storia politica, la storia economica e così via e in generale vengono sviluppate queste diverse discipline. Difficilmente saremo in grado di realizzare che mentre nella storia politica succedevano alcuni eventi importanti, nella storia della musica ne succedevano altri, magari non direttamente collegati ai primi, ma meglio collocabili se si considera l'insieme. Un modo anche per semplificare la comprensione di certi concetti che sono interdisciplinari attraverso l'utilizzo dell'ipertesto e del multimedia. È stata quindi sviluppata un'interfaccia utente che permette di raggiungere questo risultato. Un'evoluzione molto avanzata di alcuni concetti che sono già stati utilizzati su alcuni titoli CD-I dove, accanto alle opere di alcuni pittori era possibile ascoltare la musica classica coeva.

Nello studio del '600 ritroviamo i vari ambienti in relazione tra loro: musica, arte, politica, finanza, ecc. con la possibilità di fare domande specifiche e di navigare, di esplorare l'epoca sotto tutti i



La presentazione di MUG, la Guida Multimediale della Storia della Civiltà Europea in fase di realizzazione da parte di Opera Multimediale con la collaborazione di Umberto Eco.

punti di vista attraverso un'interfaccia ipertestuale molto evoluta. Quindi un'opera molto ricca dal punto di vista del contenuto, anche se, trattandosi di un'opera destinata anche a piattaforme di costo contenuto, avrà inizialmente dati prevalentemente di tipo testuale ed immagini.

Si tratterà di una collana che partirà dalla cultura del '600 per poi trattare, in altri volumi semestrali, il '500, il '700 e l'800, con disponibilità prevista a partire dai primi mesi del prossimo anno. La fattibilità di questo titolo così ambizioso è stata già verificata da tempo con un prototipo avanzato; attualmente è in fase di realizzazione la versione commerciale del volume dedicato al '600 che integra circa 250 piccoli libri ipermediali ed offre la possibilità di accedere ad uno schedario di circa 10000 schede o hot-word che contengono informazioni su eventi e personaggi del secolo. Sarà possibile con un modulo cronologico disporre secondo le esigenze dell'utente una selezione ragionata di queste schede su una cronologia selezionando il tempo, il luogo e la categoria concettuale a cui queste schede devono fare riferimento. Potremo così richiedere a MUG la cronologia della musica in Francia dal 1620 al 1640 ed il sistema genererà una selezione degli eventi rilevanti per la storia della musica in quel periodo in Francia che potrà essere posizionata su una scala dei tempi affinché i singoli eventi possano essere selezionati, con i vari rimandi ad altri libri e schede nel titolo. Viene valutata attualmente la possibilità, oltre che la necessità, trattandosi di riferimenti al '600, di utilizzare segmenti di video digitalizzato quali, ad esempio, spezzoni di opere di Shakespeare o esperimenti scientifici riprodotti con gli strumenti originali. Sicuramente ci sarà musica digitalizzata e musica codificata in MIDI con possibilità di confronti; ci saranno molte immagini, provenienti prevalentemente di opere d'arte. Il risultato sarà un singo-

lo CD-ROM per ciascun secolo, con i dischi successivi forniti di uno schedario degli eventi che comprende quelli relativi ai secoli già pubblicati, quindi sempre più vasto e completo. MUG verrà sviluppato per MPC in parallelo in lingua italiana ed in lingua inglese, per il mercato statunitense nel quale si prevede di trovare una particolare attenzione verso la cultura europea. In futuro, in funzione delle richieste di mercato, potranno essere prese in considerazione anche altre piattaforme, non esistendo preclusioni di sorta se non per motivi di convenienza di mercato. In questo modo Opera si caratterizza quindi in tutto e per tutto come una vera società di publishing.

Si sta adesso valutando anche la possibilità di realizzare la versione multimediale di un dizionario enciclopedico; non possiamo che augurarci che l'esperienza di MUG accenda sempre più l'interesse di personaggi come Umberto Eco che potrebbero di conseguenza essere desiderosi di contribuire anche ad altri lavori ed in genere contribuire all'evoluzione del Multimedia. Opera curerà la realizzazione di versioni commerciali di titoli pilotati realizzati in passato da Olivetti quali Ecolandia, un titolo didattico per MPC per le scuole medie inferiori che si occupa dell'educazione a valori ecologici quali il trattamento dei rifiuti. Sempre su standard MPC verrà riproposto Savana, sviluppato originariamente su videodisco interattivo per aiutare i bambini audiolesi a riconoscere gli animali, che verrà estesa anche ai bambini non portatori di handicap.

Infine si prevede l'acquisizione anche titoli multimediali dal mercato estero, oggi principalmente da quello statunitense; esistono infatti contatti con editori multimediali quali Microsoft, per Cinemania ed i titoli sui musicisti Stravinski, Mozart, con Compton New Media, e con Broderbund per i Living Books.

WINDOWS **Draw!**TM

MILLE SOLUZIONI PER LA GRAFICA IN UFFICIO



MICROGRAFX WINDOWS DRAW!

"La facilità d'uso e la qualità di questo programma ci sembrano ottime", **PC WORLD ITALIA**.

"I pregi di Windows Draw sono

sicuramente la semplicità d'uso e la cura in ogni minimo particolare", **PC WINDOWS**.

"Il punto di forza di questo pacchetto è la disponibilità di ben 2.600 clipart, una formidabile biblioteca alla quale l'utente può attingere a piene mani", **CHIP**.

"Windows Draw, più facile che mai", **BIT**.

"Ottimo rapporto qualità/prezzo, ottimo rapporto tra le funzionalità, che sono tante, anche evolute", **MC MICROCOMPUTER**.

"Nessun utente di Windows, a cui interessi la grafica, può fare a meno di uno strumento così versatile", **PC MAGAZINE ediz. USA**.

Tutta la stampa specializzata è unanime. **MICROGRAFX WINDOWS DRAWTM** ha inventato un nuovo modo di fare grafica in ufficio. Windows Draw conta oltre 250.000 utenti ed è standard presso numerose aziende nel mondo.



WINDOWS DRAW ITALIANO V. 3.0 O.L.E.

Potente nel disegno: sagome a mano libera o geometriche, curve di Bezièr. Gestione linee. Rotazione, duplicazione, raggruppamenti, allineamenti.

Effetti speciali: sfumature, distorsioni, fusioni di immagini, gradienti, stili personalizzati.

Potente nel testo: gestione WYSIWYG, accurata visualizzazione e stampa. Oltre 30 True Type fonts compresi. Conversione testo in curve di Bezièr. Testo su una curva. Inserimenti di testi da WP.

Valore aggiunto: oltre 2.600 immagini ClipArt personalizzabili. ClipArt manager: ricerca ed inserimento, visione in anteprima. Help in italiano.

Ed inoltre: 16 milioni di colori. Bitmap 24 bit. Driver avanzati e supporto stampanti windows. 30 filtri di import/export verso i principali applicativi. Supporto O.L.E. (Object Linking and Embedding).

Nuova versione disponibile per OS/2.

**Windows Draw Italiano
V.3.0 OLE**

**OFFERTA SPECIALE
fino al 31 agosto 1993
Lit. 239.000 + IVA.**



**Se hai windows
ti serve Windows Draw!**