

46a Fiera del Libro di Francoforte Electronic Media

Due i temi base dell'edizione '94 della Fiera del Libro di Francoforte: il Brasile e, ormai per il secondo anno, gli Electronic Media. La fiera nella quale viene rappresentato il mercato editoriale mondiale ha quindi un'area specializzata dedicata ai media digitali che dimostra come il CD si è ormai definitivamente inserito tra i supporti ufficiali dell'editoria

dal nostro inviato Gerardo Greco



L'edizione '94 della Fiera del Libro di Francoforte è stata caratterizzata da un livello di attività particolarmente elevato tra i suoi partecipanti. Il motivo principale di questa rinata attività va ricercato nell'entusiasmo che deriva dalla fine della recessione economica che aveva rallentato specialmente le nuove attività negli ultimi due anni.

L'enorme successo raccolto dall'iniziativa dedicata agli Electronic Media sin dallo scorso anno ha convinto gli organizzatori a dedicare un'attenzione particolarissima a quest'area. La superficie occupata è raddoppiata raggiungendo almeno 9000 metri quadri e gli espositori sono passati a 220 da 18 nazioni. A questi vanno aggiunti almeno altri 200 editori che nel loro catalogo indicano tanto libri stampati che elettronici e vengono quindi ospitati nelle aree «tradizionali» della fiera.

È chiaro che, specialmente in un mercato tradizionale come quello dell'editoria, il nuovo causa ansietà e resistenze al cambiamento che si esprimono nel domandarsi se abbiamo veramente bisogno di CD-Rom, delle autostrade elettroniche e della televisione interattiva. Possiamo anche lamentarci della riduzione del senso della realtà a causa dell'esposizione ad una realtà creata digitalmente dai nuovi media. O possiamo lamentarci della riduzione della complessità ad immagini e statistiche elaborate digitalmente, con la difficoltà ad esprimere correlazioni complesse attraverso serie di 0 e 1. Ma

tutto questo non riesce ad aiutare nemmeno l'editore più tradizionale davanti ad una chiara tendenza dell'industria editoriale. Il direttore della fiera Peter Weidhaas cita a questo proposito Harry Pross e la sua teoria della «economia del segnale»: la legge che prevede uno sforzo sempre minore per raggiungere sempre più persone nel minor tempo possibile. Ed ancora Ludvig Halser che aggiunge che: «La regola della aumentata stimolazione fa parte dell'economia del segnale; in altre parole, se il CD-ROM e la televisione interattiva sono più stimolanti che leggere un libro e guardare passivamente la TV, prima o poi un mercato emergerà per essi».

Dal 5 al 18% della produzione editoriale si prevede farà uso dei media digitali entro fine secolo, almeno secondo un'ancora vaga previsione degli studiosi di questo fenomeno. Il libro conserverà generalmente la sua importanza e quindi quota di mercato, ma i media digitali rappresenteranno sicuramente una nuova stella nella galassia Gutenberg, splendente oggi di una luce forse accecante a causa dell'effetto sorpresa.

Il libro non morirà mai. Peter Kindersley alla Fiera del Libro

Il libro non morirà mai!

Avete mai sentito questa affermazione? A molti degli incontri degli editori sull'editoria elettronica ho ascoltato affermazioni lapidarie come queste, una

chiamata alle armi spesso salutata da scrosci di applausi.

Il loro desiderio di conservare il vecchio mondo è irrilevante, mi dispiace. Il libro sarà quel che sarà.

«Non è forse ora che il libro cambi o anche muoia nella forma che ha oggi?»

Dopo tutto il libro è rimasto lo stesso dopo più di cento anni, non è cambiato in nessun aspetto significativo; noi stampiamo, incolliamo e rileghiamo ancora nello stesso modo sin dalla prima volta; scriviamo ancora le informazioni nello stesso modo, introduzione, capitoli e conclusione. In sostanza niente è cambiato nel modo in cui descriviamo il mondo intorno a noi.

Ed il libro sta perdendo una battaglia nel competere con tutti i nuovi media, la battaglia dell'informazione contro la distrazione senza l'uso della testa: i videogiochi, la realtà virtuale, MTV, i film. La generazione cresciuta davanti ai computer e alla TV non avrà la stessa fedeltà al libro della generazione precedente.

Allora forse gli editori hanno il dovere di fare qualcosa? Dopo tutto che cosa è la pubblicazione delle informazioni? Come la si può fare con maggiore efficacia, come possiamo effettuare il trasferimento delle informazioni in maniera più efficace e divertente? Gli editori hanno sempre cercato di creare mondi artificiali attraverso le parole e le immagini. Quindi sicuramente lo scopo finale è di creare un'informazione che assomiglia da vicino al mondo reale.

Questa «esperienza» completa dell'oggetto che l'informazione cerca di descrivere è lo scopo. Il mondo senza movimento e senza suoni del libro diventerà sempre meno efficace nel mondo elettronico. Noi vogliamo ed abbiamo bisogno di usare tutti i nostri sensi.

Nella nostra casa editrice, Dorling & Kindersley, abbiamo sempre detto: «Attraverso l'immagine vediamo la realtà e attraverso le parole la comprendiamo».

Bilanciando parole ed immagini, un design intuitivo e pagine estremamente illustrate abbiamo esteso l'idea del libro informativo ancora più che in passato. Come prova valga la collana DK Eyewitness, una rivoluzione fatta di 15 milioni di copie vendute in tutto il mondo che continua ancora oggi.

Credo che questo significhi che il pubblico è alla ricerca di nuove strade, anche se gli editori non lo sono ancora.

Quindi di cosa ha veramente bisogno il libro ora?

Ha bisogno di essere esteso ancora per diventare più attivo e meno passivo, una specie di «fare», non più seguire le scelte di qualcun altro su come vedere le informazioni, ad esempio iniziate passivamente qui, andate avanti finché non arrivate alle conclusioni dell'autore, ma solo seguendo la vostra strada personalissima; voi stessi e l'argomento in questione al lavoro insieme per arrivare alle vostre conclusioni.

Per poter fare questo il libro ha bisogno di diventare **interattivo**.

Per raggiungere questo obiettivo dobbiamo buttare via la colla, la carta, l'inchiostro, altrimenti non possiamo aggiungere l'interattività così come non possiamo aggiungere suono, movimento ed animazione, sostanzialmente gli altri sensi che rendono ciò più vero rispetto al mondo reale nel quale viviamo.

Rimane comunque un libro. Un buon design, uno scritto buono insieme ad un contenuto buono, una buona tipografia ed una buona struttura sono tutti elementi ancora fondamentali.

Si tratta di un genere di libro più accattivante, non solo per competere con quegli altri media intorno a noi oggi, ma anche per funzionare meglio!

Un tale libro è facile da usare, non relega le nostre menti ad un mondo passivo ad una dimensione, non relega i nostri incredibilmente potenti occhi solo a guardare segni neri su pezzi di carta, ci eccita e ci motiva a meravigliarci nel nostro straordinario mondo.

Questa è la sfida per gli editori!

Il Multimedia, la sua abilità di attivare più sensi, di fornire una «esperienza» più grande è un'importante opportunità per gli editori, ma anche un'opportunità



per cineasti, per la TV e l'industria delle comunicazioni. Tutti useranno la nuova tecnologia in modi diversi.

Negli ultimi anni si è parlato molto di «convergenza». Anche di come un prodotto multimediale dovrebbe essere qualcosa di completamente innovativo e diverso rispetto al libro ed ai film. Sicuramente tutti noi l'utilizzeremo in modi diversi, i creatori di divertimento, di giochi, i cineasti, gli editori e quelli nella comunicazione. Sarebbe semplicistico pensare che un uso specifico del multimedia che tutti noi siamo intenti a trovare.

Dorling & Kindersley vede se stessa nella stessa area nella quale ha sempre lavorato, produrre informazioni in una forma che è facile e fornisce più piacere, ed i libri elettronici permettono che questo accada molto più concretamente.

Alcuni si preoccupano per il fatto che il piacere viene introdotto nell'imparare. Sono d'accordo con quanto David Macaulay ha detto recentemente:

«Ho sentito la parola «edutainment», e mi si è quasi bloccata in gola. Si tratta di una novità? La abbiamo appena inventato? Non so come educare real-

mente senza divertire e non credo che io potrei essere educato senza essere in qualche modo divertito».

Per questo motivo il libro non morirà mai per gli editori. Rimarrà in giro per molto, molto tempo, ma non sono sicuro che si tratterà ancora della vecchia tecnologia della carta e della stampa.

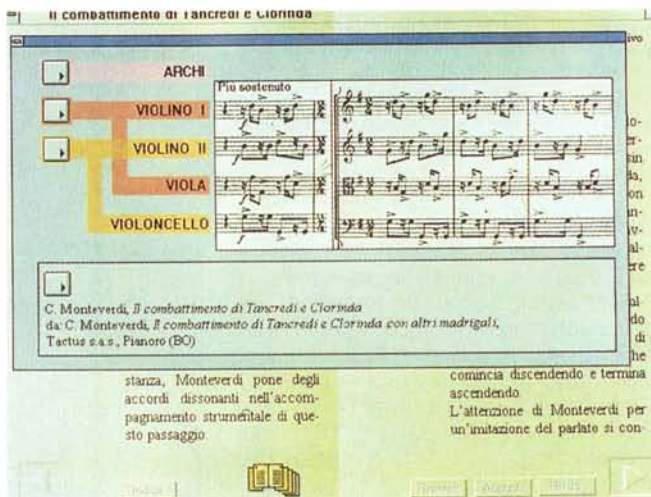
Electronic Media Centre

L'area espositiva dedicata alle diverse versioni del «libro elettronico», come auspicato da Peter Kindersley, era costituita da un vasto salone che ospitava tutte quelle società specializzate in multimedia. Abbiamo anche accennato al fatto che numerose delle società di editoria tradizionale mostravano anche alcuni titoli elettronici, sparsi quindi su un'area totale di oltre 130 mila metri quadri. Una delle novità della fiera elettronica era la presentazione del primo volume della storia della civiltà europea a cura di Umberto Eco. Abbiamo intravisto degli strani PC-TV, oltre a tanti titoli tedeschi ed europei in genere seriamente dedicati ad un mercato di massa, quindi non solo più commesse sperimentali finanziate quasi esclusivamente con denaro pubblico di dubbia efficacia commerciale.

Opera Multimedia

La presentazione di EncycloMedia, il primo volume multimediale della storia della civiltà europea a cura di Umberto Eco, è stato presentato non a caso approfittando della Fiera del Libro di Francoforte che simboleggia il regno del li-





EncycloMedia. L'opera "Il Seicento - Guida Multimediale alla Storia della Civiltà Europea" a cura di Umberto Eco, è stata presentata dall'autore in persona a Francoforte.

bro. L'opera completa è composta da quattro volumi, ciascuno relativo ad uno degli ultimi quattro secoli della civiltà europea.

Il volume presentato, il Seicento, permette di descrivere sinergicamente la storia di quel secolo attraverso gli avvenimenti storici integrati, grazie alla ipermedialità, dalla tecnologia, la storia economica e sociale, le arti visive, il teatro, la musica, la filosofia e la religione.

Si riesce così a far interagire i filmati disponibili con le musiche, i testi, le animazioni, le fotografie in un approccio concretamente interdisciplinare, coe-

rente con la concezione contemporanea del sapere.

Si parte dalla metafora di una scrivania dalla quale si può accedere alla biblioteca, allo schedario, alle cronologie interattive e all'atlante storico animato. Nella biblioteca sono presenti 200 libri dedicati agli argomenti trattati; i libri stessi sono poi multimediali, contenenti oltre 2000 immagini, animazioni, musiche ed altri oggetti multimediali, oltre alle immancabili informazioni bibliografiche.

EncycloMedia è un CD-Rom Multimediale Interattivo per piattaforma MPC che sarà disponibile al pubblico

agli inizi del '95 ad un prezzo di 399.000 lire.

Il PC diventa TV e la TV diventa PC

Due figli dei nostri tempi hanno fatto capolino alla fiera di Francoforte, direttamente dal Giappone. Si tratta di prodotti non ancora disponibili sui nostri mercati che ci mostrano però come sarà lo strumento multimediale «personale». Una prima versione, quella di IBM, è chiaramente un PC al quale sono cresciuti gli attributi tipici della TV. PS/V Vision è quindi un PC multimedia-



Panasonic LK-RP10, una TV che è anche un PC multimediale, solo per il mercato giapponese, per adesso.

PS/V Vision IBM, un PC multimediale che è anche TV, solo per il mercato giapponese, per adesso.



le con processore 486SLC2 da 66 MHz, 8 Mb di RAM, disco rigido interno, lettore di CD-ROM, 16 milioni di colori, sintonizzatore TV e sistema operativo Windows, capace di funzioni quali TV, entrata ed uscita video, riproduttore di CD musicali, di PhotoCD, di Electronic Book, ecc. Il prodotto della Panasonic, LK-RP10, assomiglia più tradizionalmente ad un TV, ma ha anch'esso un PC interno con sintonizzatore TV, scheda audio compatibile con Sound Blaster, disco rigido, lettore di CD-ROM. Ma l'Italia può essere un mercato per prodotti del genere? C'è chi dice di sì!

▲ «Sulle Tracce di Gesù», il titolo multimediale sul quale sta lavorando Zapa.

► «Gerusalemme, quaranta secoli di Storia», il secondo titolo religioso sviluppato da Zapa.

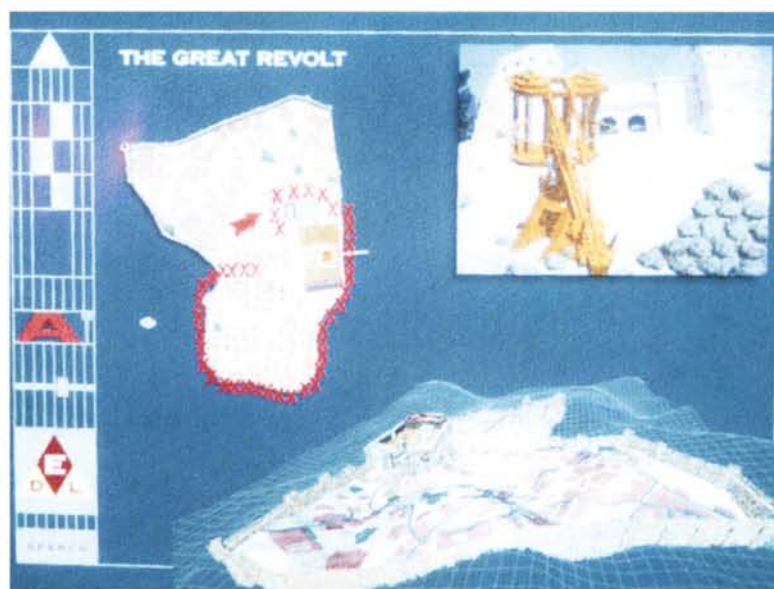
INSIGHT into Information, il potente engine di Enigma per creare database per ricerca di testo.

Zapa e Enigma

La religione va forte, anche come prodotto multimediale. Dopo i primi prodotti, bruttini per la verità, ecco apparire sul mercato i primi prodotti sviluppati anche con un certo gusto grafico. «Sulle Orme di Gesù» e «Gerusalemme, Quaranta Secoli di Storia» sono i due interessanti titoli dedicati il primo dedicato alla vita di Cristo ed il secondo alla storia della Città Sacra, sviluppati entrambi da Zapa, una società israeliana. I prodotti non sono stati ancora completati, ma il sapore delle versioni dimostrative è piacevolmente quello di Myst. Collabora con i prodotti di Zapa anche Enigma, una società che ha fatto dei sistemi di ricerca testuali il suo cavallo di battaglia. Il prodotto principale è INSIGHT into Information, un potente software multilingua bidirezionale per Windows per creare database per ricerca di testo e per costruire database separati come titoli CD-ROM.

Springer

La medicina si sta ormai appropriando della multimedialità. Provate ad im-



▼

Insight For Windows

File Edit Query Window Zoom Publisher Annotation Customize Help

Part 2 - Standards evolve

First in CD-ROM Technology And Still Leading The Way

DISC-ROM works with all versions of Rainbow and Netscape compatible network software to make CD-ROM drive simultaneously accessible by multiple users. With DOS

The Environment

er such unique advances in compute while ensuring those standards are preserving our plant and the wildlife

CD-ROM m satisfy the while trying part time h

Safeguarding our environment so the

Table Of Contents

- The CD-ROM story
 - Part 1 - The early days
 - Chapter 1 - How it all began
 - Chapter 2 - New ideas
 - Part 2 - Standards evolve
 - Part 3 - Gaining new grounds

Query Response

CD (968) And (1713)
ROM (745)
HARDWARE (95) And (10)
LAN (227) And (10)
SOFTWARE (363)

Documents found: 100
Words found: 1713

maginare la descrizione di una patologia cardiaca. E poi vedere la foto dell'ecogramma relativo. Aggiungete il video dell'intera ecografia, l'elettrocardiogramma e la registrazione audio del «soffio» tipico. Questa sì che è didattica moderna multimediale. Provate adesso a partire dal suono del «soffio» e scoprite di quale patologia si tratta. Su queste basi sta lavorando Springer con i titoli «Atlante Interattivo di Elettrocardiografia Doppler a colori Transesofagea ed Immagini Intraoperative», «La Sindrome di Parkinson» e «La Classificazione delle Fratture, parte 1: Le Ossa Lunghe».

Gyldendal

«Interactive Kon-Tiki» è l'avventura

Index

- Anteromedial Septal Defect
- Valvular Septal Defect
- Single Ventricle
- Tetralogy of Fallot
- Double Outlet Right Ventricle
- Ductus arteriosus
- Transposition of the Great Arteries
- Tricuspid Atresia
- Congenital Pulmonary Stenosis
- Congenital Aortic Stenosis
- Coarctation of the Aorta
- Bicuspid Aortic Valve
- Other Applications of TEE

Cor Triatriatum

In one specimen an abnormal muscular membrane divides the left atrium into a posterior chamber, which drains the pulmonary veins, and an anterior chamber, leading to the ventricle. The degree of obstruction to pulmonary venous return varies depending on the size of the ostia from the upper to the lower chamber.

Cor triatriatum: a Two-dimensional TEE. Above, a very small ASD. A membrane (AO) divides the left atrium into two chambers.

Cor Triatriatum

Probe Motion

Type TEE: Four-chamber

Mode: Color Doppler

Probe: Monophasic

5MHz

Depth: 9cm

Frequency: 02 Hz

Display

Frequency: 02 Hz

Heart Rate: 75 bpm

«Atlante Interattivo di Elettrocardiografia Doppler a colori Transesofagea ed Immagini Intraoperative», sviluppato con il meglio delle tecniche multimediali interattiva da Springer.

PARKINSON SYNDROM

David Koval, Christoph Lang und Susika Kobay

CoBal
Computer Based Learning

14 Einträge

Grundlagen Substanzen Anwendungen Glossar

Stichwörter

Einführung Pathophysiologie Klinik Therapie

MC-Fragen Indexregister Hilfe Beenden

«La Sindrome di Parkinson» sviluppata sempre da Springer.

multimediale nel mondo dell'esploratore Thor Heyerdahl, famoso per aver attraversato l'Oceano Pacifico nel 1947 su di un vascello autocostruito di balsa.

INTERACTIVE KON-TIKI MUSEUM

The Maldives Thor Heyerdahl Tigris Ra Easter Island Galapagos Tucume

Credits Overview Help Museum Languages Play Scene Next Topic Go Back

«Interactive Kon-Tiki», l'avventura multimediale dell'esploratore Thor Heyerdahl a bordo del suo vascello primitivo di balsa.

appunto il Kon-Tiki costruito seguendo antichi progetti. Con questo avventuroso esperimento Thor ha provato la sua teoria secondo la quale i primi abitanti della Polinesia sono in realtà dei marinai pre-Europei partiti dalle coste dell'America Latina. Il CD-ROM è la documentazione di questo viaggio, con stupendi filmati e testimonianze preziose.

GROUP 21-A

In trochanteric fractures, the femoral cortex is broken, medially (A1), medially-midportionary (A2), laterally and medially (A3).

In the trochanteric fractures the fracture line passes between the lesser trochanter medially and below the crest of the lesser trochanter laterally. To be classified as comminuted, the fracture must have its center above the transverse line which delineates the inferior part of the trochanteric area. If the center is below this line, the fracture is considered as subtrochanteric, (GROSS and DECT).

21-A Fracture proximal

A1 Trochanter area fracture, anteroposterior view

CODES: 1 - A

Side Selection Database Quit

"A classification is useful only if it considers the SEVERITY of the bone lesion and serves as a basis for TREATMENT and EVALUATION of the results" Maurice E. Müller.

PROPOSED TREATMENT BY REDUCTION OF FEMORAL FRACTURE

3rd Ed. 1991 SPRINGER-VERLAG

For a discussion of Fractures of the Femur see page 118.

«La Classificazione delle Fratture, parte 1: Le Ossa Lunghe», un primo titolo di una lunga serie di titoli multimediali di Springer.

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC4720 e tramite Internet agli indirizzi mc4720@mclink.it e 71562.516@compuserve.com.

Motivo raffinato.
Bello da vedere.
Struttura unica.
Piacevole al tatto.
Linea elegante.

NUOVO
MOUSEMAN SENA.
Desidererai metterci
le mani sopra.



MouseMan Sensa
Deep Wood



MouseMan Sensa
Black Chess



MouseMan Sensa
Silver Pearl



Rappresentata: MouseMan Sensa Blue Leopard

Metti la mano sul Mouse più sensazionale presso rivenditori e catene di negozi qualificati come:

COMPUTER DISCOUNT, COMPUTER UNION, MEDIA WORLD, METRO, VOBIS,

o contatta LOGITECH, Tel: 039 605 65 65. Fax: 039 605 65 75



LOGITECH

The Senseware Company