

FUTURSHOW

Bologna, 13-17 aprile 1996

Con un'affluenza di quasi 270.000 visitatori, il FuturShow di Bologna, la prima fiera interamente dedicata al multimediale e alle moderne tecnologie, ha registrato un successo superiore ad ogni aspettativa. Patron della manifestazione Claudio Sabatini, imprenditore bolognese alla testa dell'omonimo Gruppo che opera nel settore degli allestimenti e delle manifestazioni fieristiche. A condividere gli obiettivi e gli entusiasmi della manifestazione, un nutrito gruppo di partner di rilievo tra cui Vobis Microcomputer, Canon, Mondadori Informatica, Disney Interactive, Apple, CTO, IBM, Telepiù, Univideo (Unione Italiana di Produttori, Distributori, Importatori di videogrammi, opere e supporti audiovisivi multimediali), Telecom, Italia Com, Radio DeeJay, Italia On Line, che hanno confermato con presenze significative la loro adesione al progetto.

Visitando i numerosi padiglioni della esposizione bolognese si respirava un'aria particolare. I visitatori, in prevalenza giovani, avevano la possibilità di conoscere e sperimentare le tecnologie più moderne, in modo facile, divertente e appassionante. Nelle giornate di sabato e domenica, com'era ampiamente prevedibile, c'è stato il vero e proprio «pienone». Nelle ore di grande affluenza si riusciva a stento a circolare tra gli stand, tutti interessantissimi e pronti ad accogliere il grande pubblico. Gli espositori erano

ben 178 - tra aziende italiane e internazionali - e hanno offerto il meglio della loro produzione attuale, mostrando le anticipazioni più interessanti delle tecnologie presto disponibili. È il caso, ad esempio, di Apple Computer che nel corso della conferenza stampa organizzata per annunciare l'importante accordo di distribuzione in esclusiva dei prodotti di intrattenimento Disney (vedi riquadro) ha mostrato la prima applicazione della piattaforma Pippin: la console per videogiochi (il termine è assolutamente riduttivo visto che si tratta di un Power Macintosh formato famiglia) Atmark prodotta da Bandai, colosso giapponese dei giocattoli, nota per aver creato, tra l'altro, i diffusissimi Power Ranger.

Madrina d'eccezione del FuturShow è stata Alba Parietti, il direttore artistico Luca Barbareschi che ha assunto il compito «complesso e stimolante» con grande entusiasmo:

«Voglio realizzare un evento che sia divertente, coinvolgente, rassicurante.

Divertente, perché FuturShow è molto di più di una fiera: un grande happening dove scatenare la fantasia e la creatività di ogni visitatore. Coinvolgente, poiché FuturShow è l'occasione in cui tutti, giovani, giovanissimi e adulti, hanno la possibilità di venire a contatto con il mondo delle tecnologie digitali che non è solo il nostro domani, ma già il nostro oggi. Rassicurante, per comunicare al pubblico che il nostro futuro è digitale: digitali saranno i nostri elettrodomestici, i sistemi di comunicazione, tutto il nostro microcosmo».



Nel mondo di FuturShow

Suddiviso in tante «isole informatiche e interattive», il mondo spettacolare di FuturShow ha offerto ai suoi visitatori un inconsueto viaggio nel «presente volto al futuro».

- L'editoria multimediale, l'edutainment, il sapere interattivo sono notoriamente settori in costante e sorprendente espansione e hanno occupato ampi spazi espositivi all'interno della fiera.

- La simulazione e la realtà virtuale è stata senza ombra di dubbio l'attrazione principale del FuturShow. Ovunque si sperimentassero attività di realtà virtuale si formavano capannelli di visitatori quanto mai interessati alla futuribile esperienza. Anche al costo, come a volte accadeva, di accettare lunghe attese per il proprio turno.

- L'entertainment e i media interattivi. In questo campo si concentrano oggi giorno tutti i settori coinvolti della rivoluzione digitale/interattiva. Dai media che diventano «personal media» (computer, radio, televisione, dischi, film, stampa, fotografia, ecc.) ai luoghi della società, dalla discoteca alla moda, allo sport, al cinema, alla pubblicità.

- La fotografia. Numerose aziende hanno presentato le nuove tecnologie digitali che stanno rivoluzionando il mondo della fotografia amatoriale e professionale. Fotocamere digitali, stampanti, scanner, prodotti software di fotoritocco e fotoelaborazione sono gli ingredienti principali della nuova disciplina, ampiamente proposta al grande pubblico negli stand di FuturShow.

- Telecomunicazioni e telefonia. La rete GSM collega cellulari di diversi paesi, ma anche i personal computer portatili e addirittura i nuovi tele-palmtop per la connettività Voice/Fax, Internet e World Wide Web a portata di tasca.

- Televisione. Oltre alle interazioni tecnologiche nelle riprese, nel montaggio e nella distribuzione, FuturShow strizzava l'occhio alle TV digitali, in particolar modo alla proposta di Atena (Società del gruppo Telepiù) con la sua Digital Satellite Television, già disponibile da gennaio '96 con otto canali televisivi e dieci canali audio.



Al Museo del VideoGame, organizzato da Francesco Carlà, erano esposti numerosi videogiochi d'annata più alcuni flipper realizzati in legno.



I grandi eventi

Nei cinque giorni di FuturShow si sono svolti numerosi eventi importantissimi che hanno offerto un ricco panorama di incontri, iniziative, presentazioni col preciso intento di soddisfare i gusti, le

passioni, le aspettative di grandi e piccini. Tra i tanti ricordiamo:

- *L'Oscar del CD-ROM*. Una giuria internazionale composta da giornalisti, esperti ed operatori del settore ha selezionato le nominations dei cinque migliori CD-ROM nei settori Action, Adventure, Sumulatori, Strategici & Role Playing, Film Interattivi, Musicali, Educational, Reference e ha attribuito il Premio Speciale della Critica al titolo Evolution della Mondadori. Per ogni categoria l'Oscar

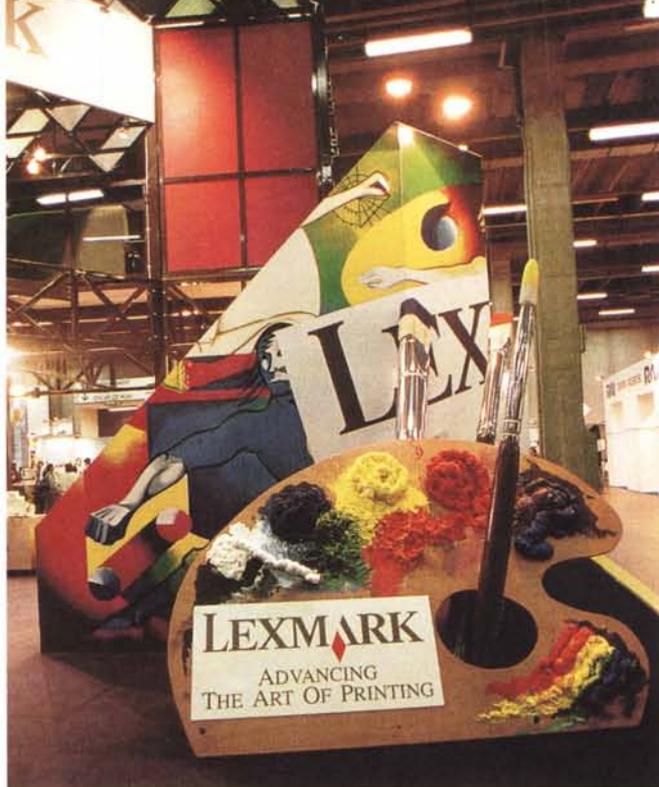


Allo stand di MCmicrocomputer era disponibile il tanto atteso CD-ROM dell'annata 94-95. Nell'area Internet World (in basso a sinistra) era presente, naturalmente, anche MC-link.





A sinistra «La Città di Giotto», esperienza di realtà virtuale nella Basilica di S. Francesco in Assisi. A destra il coloratissimo (e non poteva essere altrimenti) stand Lexmark.



è stato assegnato dal pubblico che ha preso visione «in diretta» di vari prodotti e ha potuto esprimere il giudizio. Hanno vinto la statuetta: MechWarrior

(Software & Co.); The Dig (C.T.O.); Fifa Soccer 96 (C.T.O.); TechnoMayas (Italsel); Il Re Leone (Disney Interactive); Il Ballerino (Poligram); Edusex (Giunti Edi-

tore); Il Seicento (Horizons Unltd.).

- *Il museo del videogame.* Qui il padrone di casa era Francesco Carlà (curatore della nostra rubrica PlayWorld), che ha esposto - mettendoli gratuitamente a disposizione del pubblico - buona parte della sua collezione privata di videogiochi. Da Pong, il primo videogame della storia realizzato nel lontano 1971, a Space Invaders, Asteroids, Donkey Kong, Pac Man, Tetris, Out Run. Il tutto ambientato in una scenografia da foresta magica, dove era possibile ammirare anche vecchie Slot Machine e i primi flipper realizzati interamente in legno.

- *Internet World.* La visita del FuturShow aveva una tappa forzata nel cantiere della telematica si incontrano personaggi, si realizzano collegamenti via satellite, si dibattono argomenti di attualità, si ospitano concerti virtuali e non. Non poteva mancare in questo spazio né lo stand di MC-link, né un Internet Bar dove navigare nelle acque virtuali sorseggiando un drink... reale.

- *L'asta del computer.* Un avvenimento dedicato agli appassionati dei «cult» dell'informatica. Organizzata dalla Compagnia Italiana Computer, all'asta sono stati battuti pezzi ormai introvabili e acquistati a prezzi imbattibili. È stata anche l'occasione per trovare accessori non più in commercio e componentistica d'annata.

- *Verso le città digitali.* I Sindaci delle dodici principali città italiane si sono confrontati sul futuro delle «città cablate» spiegando come, già oggi, tanti cittadini possano operare tranquillamente da casa quando i comuni e i servizi pubblici sono disponibili «on line». Per erogare telematicamente i servizi della pubblica amministrazione sono neces-

Apple Magic Collection

Apple Magic Collection è una proposta innovativa nel panorama del personal computer: si tratta infatti di una serie di volumi, in italiano, con i grandi successi Disney su CD-ROM multimediali. Fanno parte del primo volume della Collezione i titoli «Il Re Leone» e la «Bottega dei giochi di Aladdin», oltre a una presentazione interattiva su CD-ROM del film Toy Story.

Il programma Apple-Disney Interactive si arricchirà nel prossimo futuro di altri volumi della Apple Disney Collection by Disney Interactive. Ecco alcuni dei titoli che

sono già stati previsti: Pocahontas, Winny the Pooh, L'albero del miele, Gamebreak!, i Giochi nella Giungla di Timon & Pumbaa.

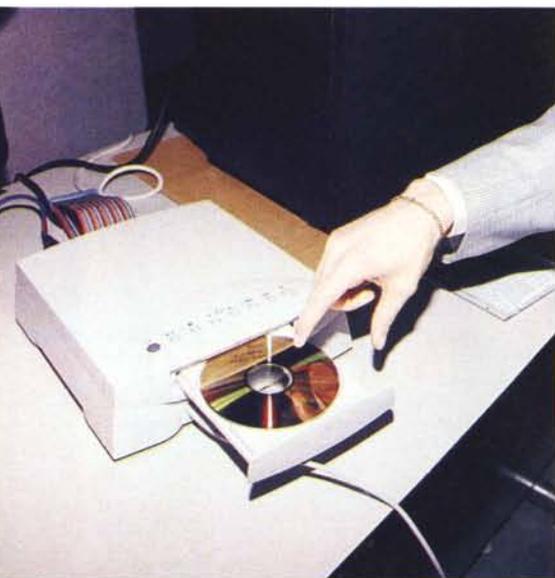
Le due società hanno messo a punto un programma congiunto di marketing operativo ufficializzato in occasione del FuturShow di Bologna. La collaborazione è già iniziata con il lancio di Toy Story presso 25 centri commerciali su tutto il territorio italiano, dove alcuni Macintosh Performa con la presentazione interattiva del film erano a disposizione del pubblico, e con la presenza reciproca negli stand del FuturShow.

Sia Apple che Disney pongono da anni l'«edutainment», il connubio tra educazione e divertimento, fra i propri obiettivi primari: la prima per quanto riguarda la tecnologia del personal computing multimediale (semplicità d'uso e qualità della grafica, delle animazioni, del suono), Disney per quanto concerne i contenuti sui vari media (film, home video, pubblicazioni, CD-ROM, Internet). L'offerta di Macintosh Performa con Apple Magic Collection by Disney Interactive è un primo punto di incontro fra questi due mondi complementari.

L'accordo tra Apple Computer e Disney Interactive è in linea sia con la strategia di Apple, volta a fornire soluzioni di qualità per il mercato home/consumer create in collaborazione con partner di alto livello, sia con la missione di Disney Interactive, il cui obiettivo è di sviluppare prodotti multimediali in grado di offrire ai consumatori la possibilità di vivere la magia Disney in modo multimediale interattivo.



Apple e Disney annunciano al FuturShow l'Apple Magic Collection.



Atmark è la console domestica basata sull'architettura Pippin di Apple. Al FuturShow un esemplare in anteprima europea.



I videogiochi erano naturalmente di casa al FuturShow. Queste a lato non sono slot machine ma «tiri a segno» elettronici.

nostro tempo. Hanno partecipato, tra gli altri, Umberto Eco, Luca Barbareschi, Romano Prodi, Dario Argento, Gianni Pilo, Oliviero Beha e Giorgio Tosatti.

sarie infrastrutture di rete basate su fibre ottiche. Sarà così possibile il tanto atteso «telelavoro» ma anche l'attivazione di nuovi servizi, dallo sportello del cittadino fino alle informazioni turistiche, dalla certificazione a distanza alla prenotazione di esami medici, la tele-

medicina, la teleformazione, la consultazione di archivi multimediali e le informazioni cartografiche.

- *Io e il mio computer.* Personaggi della cultura, delle istituzioni, dello spettacolo hanno raccontato del loro personalissimo rapporto con il computer, partner insostituibile per l'attività professionale e nemico da cui non lasciarsi dominare. Il computer è entrato nella vita di tutti i giorni occupando in molti casi buona parte del nostro spazio e del

- *Mostra dei Cybernauti.* Nel corso di FuturShow si è svolta la terza edizione della mostra «Cybernauti 3 - Arte e vita artificiale». Articolata in più sezioni, comprendeva:

Opere e ambienti di arte tecnologica interattiva;

Ambiente e spettacolo interattivo tramite la realtà virtuale della canadese Mandala System. Il segnale ripreso dalle telecamere era interfacciato con gli ambienti grafici del computer, consentendo al pubblico di apportare modifiche in tempo reale tramite gesti, arrivando a dipingere e a suonare a distanza con il computer;

Realtà virtuale «immersiva» per navigare negli spazi della città dei futuristi, ricostruita al computer in base ai disegni dell'architetto Sant'Elia (1914);

Postazioni per l'ascolto di suoni olofonici che permettono una resa sonora tridimensionale;

Rassegna sulle ricerche nella programmazione informatica che oltrepassano il determinismo. Fra queste la robotica, i virus e l'universo dell'imprevedibile negli orientamenti della programmazione, ovvero gli hacker e le controculture elettroniche.

- *Radio DeeJay e Italia On Line.* A partire dallo scorso 13 aprile gli ascoltatori di Radio DeeJay hanno la possibilità di interagire con i loro beniamini e con i programmi della radio collegandosi via Internet all'indirizzo <http://www.deejay.it> o all'indirizzo <http://www.iol.it>. Durante il FuturShow collegamenti in videoconferenza Bologna-Milano hanno permesso di dialogare, giocare, interagire con Linus, Albertino e gli altri deejay della radio



Lo stand della Walt Disney era uno dei più belli e anche dei più visitati. Era possibile incontrare anche Topolino o Pippo... in persona.

L'Oscar del CD-ROM ha assegnato l'ambita statuetta agli otto titoli multimediali più graditi al pubblico che ha potuto esprimere il voto dopo averli testati in diretta.

