

MILIA 1997 Dietro le quinte

Durante l'annuale appuntamento con il mercato multimediale europeo del MILIA di Cannes i visitatori, numerosi, hanno potuto meditare sull'evoluzione del mercato multimediale, oltre che rimanere frastornati dal numero elevatissimo di prodotti e società presenti. Questo articolo vuole essere un'occasione di riflessione sui trend più recenti che toccano il mercato e l'industria multimediale.



di Gerardo Greco

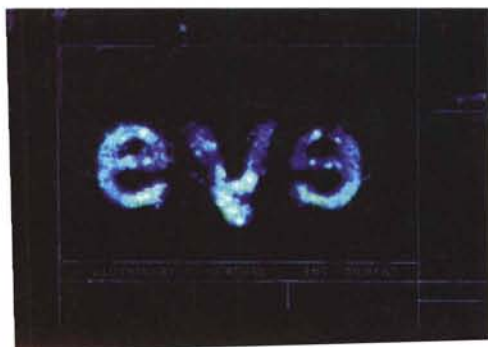
Il MILIA, per quei pochi che ancora non ne fossero al corrente, è innegabilmente il punto di riferimento internazionale ed europeo per il mercato della multimedialità. Europeo perché praticamente tutte le società europee sono presenti durante i quattro giorni di esposizione. Internazionale perché, a differenza di alcuni eventi che si svolgono negli Stati Uniti d'America, ospitano anche buona parte delle società degli altri continenti. Quindi a mio avviso una dimensione veramente internazionale è possibile ottenerla piuttosto

al MILIA che in altri eventi. Questo però non significa che questo evento non abbia niente di francese perché, nonostante le parole che ho appena usato, le quattro giornate di Cannes sono, e probabilmente rimarranno, sempre francesi. Per il contorno della meravigliosa città, per lo staff presente, per l'atmosfera delle cerimonie, per il gusto che esprime un'attenzione che, per fortuna, va oltre la dimensione del mercato puro e semplice per riuscire ad offrire uno spessore che sa di cultura, di non contingente, di non moda.

Le impressioni



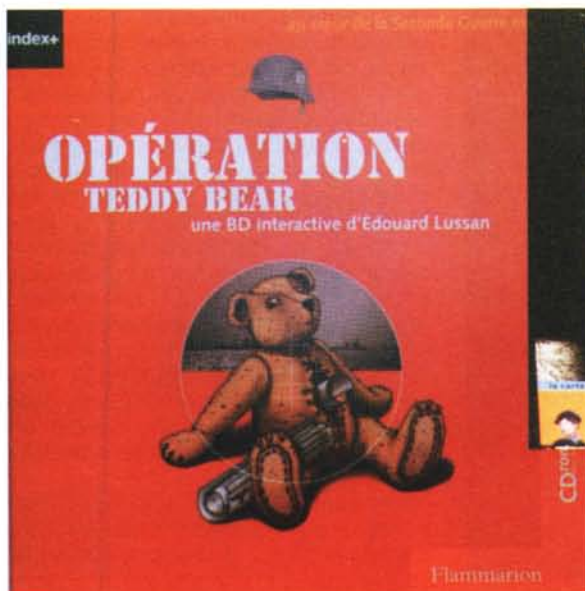
Innanzitutto il mercato multimediale al quale abbiamo assistito durante il MILIA 97 è un mercato fatto sempre più di categorie che non rendono assolutamente giustizia alle categorizzazioni. Pur facendo riferimento in maniera molto lata all'arte, all'educazione, al gioco, all'informazione,



ecc., i prodotti presenti, o almeno i prodotti più rappresentativi dell'ultimo anno, sono sempre più delle opere a sé stanti, delle opere uniche che, inserite in un catalogo, fanno a pugni con altri titoli più o meno arbitrariamente inseriti nello stesso gruppo. Ma l'esigenza di sistematizzazione vince sempre dal momento che il tempo per provare tutti i prodotti non è umanamente disponibile. In sostanza molti prodotti si elevano dalle categorie tradizionali con un "sì, però" che invita ad una prova personalissima piena di sorprese.

Il rovescio della medaglia è che sono in pochi quelli che, grazie all'esperienza acquisita, alla fiducia consolidata verso autori o case di produzione determinate, o grazie al tempo disponibile riescono ad esprimere una valutazione compiuta rispetto ai titoli disponibili. Non esiste, a mio avviso, un parametro o dei termini di riferimento culturali sufficientemente consolidati da permettere di esprimere un giudizio sulla qualità nelle brevi visite a queste fiere. I prodotti più visibili sono spesso quelli sorretti da iniziative di marketing più efficaci, con confezioni più alla moda, fatti più di contenitore che di contenuto. E le gemme, spesso nascoste, sono difficili da individuare senza un buon naso. Per fare un paragone con altri generi di prodotti di comunicazione di massa, come il libro o il cinema, potrei dire che l'evoluzione del marketing in questi ultimi due casi non ha impedito la sopravvivenza di una capacità critica più o meno diffusa tra le persone comuni, nata durante anni di frequentazione in librerie o nelle sale cinematografiche. Nel caso della multimedialità, accanto ad una recente crescita esponenziale delle risorse di marketing e quindi del bombardamento degli utenti con informazioni dollar-oriented, non possiamo dire che il tempo sia stato sufficiente affinché si sviluppasse que-

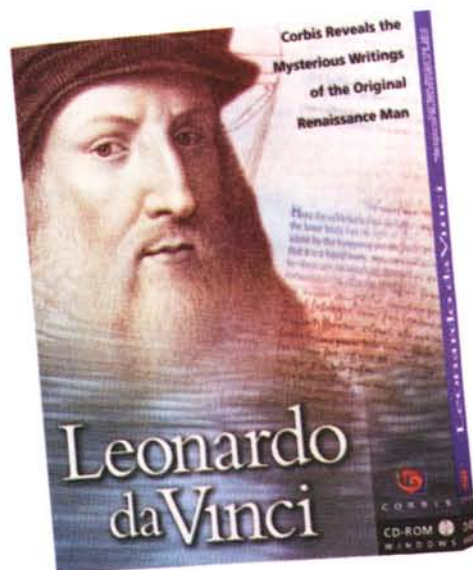
I fondali di "Eve", il nuovo titolo multimediale di Peter Gabriel che ha vinto il Gran Prix del MILIA d'Or.



"Opération Teddy Bear" di Index + e Flammarion, dal cuore della Seconda Guerra Mondiale un fumetto interattivo su un intrigo nella Francia del 1944.

sta capacità di giudizio tra il pubblico. Per cui l'informazione disponibile tra gli utenti risulta pesantemente penalizzata da questa situazione insolita. Quanti di voi hanno timore di acquistare l'ennesimo imbroglio quando scelgono il CD-ROM sigillato in negozio, in edicola, o addirittura peggio, per corrispondenza. E quanto spesso capita che le riviste attraverso le quali sono disponibili informazioni e recensioni sui prodotti disponibili finiscano per essere impegnate direttamente nella commercializzazione di alcuni titoli multimediali. Certo bisogna fidarsi di quei nomi affidabili che hanno in passato informato con obiettività, ma il paradosso rimane. Nei giorni del MILIA non potevo fare a meno di osservare, in compagnia di Bernd Seiler di Organa, quanto fosse elevata la pressione dell'informazione "dollar-oriented" e quanto passasse quasi in secondo piano l'informazione ricca e differenziata disponibile nelle numerose conferenze.

"On-Line" è stato un termine utilizzato molto di frequente durante gli inter-



venti delle varie conferenze e tra gli stand della fiera. Il concetto tradizionale di multimedialità abbinato al CD-ROM veniva concretamente esteso al





DiMMi è l'iniziativa della Camera di Commercio di Milano per promuovere la multimedialità italiana nei mercati esteri, con una serie di iniziative promozionali per i visitatori del MILIA.

mondo di Internet e WWW. Questa potrebbe sembrare una cosa scontata, ma in effetti non lo è dal momento che tradizionalmente al MILIA si parla di contenuti, di titoli con una valenza di

mercato piuttosto che di tecnologie, con l'eccezione di cui parlerò subito dopo. Quindi costituiva sicuramente una novità la presenza di servizi e di contenuti on-line, prevalentemente destinati ad Internet, che arricchivano sicuramente la gamma del multimediale realistico dal punto di vista commerciale. La fusione dei due mondi off-line e on-line ha sicuramente un risultato positivo in termini di ampliamento delle opportunità tecnologiche e creative disponibili per la realizzazione di contenuti e titoli multimediali, per non parlare poi dei prodotti ibridi che sono allo stesso tempo off-line e on-line, ovvero di quelle soluzioni che fanno ricorso allo stesso tempo del supporto di riferimento CD-ROM accompagnato dalle possibilità di integrazione dei dati attraverso il collegamento alla rete delle reti.

Un ulteriore elemento di novità presente in questa edizione del MILIA è stata la presenza di due aree nell'ambito della fiera destinate a piattaforme specifiche: Macintosh e Intel. Già in passato la Apple era stata presente con stand di una certa importanza, ma quest'anno l'area dedicata esclusivamente alla mela era di dimensioni sicuramente importanti. Segno della necessità di mostrare chiaramente il valore di questa piattaforma in un periodo che ha visto la società di Cupertino afflitta da notevoli incertezze per la rapida va-

riabilità del top management e l'andamento penalizzante a Wall Street. E sotto gli occhi del pubblico venivano raccolti titoli e risorse tecnologiche, alcuni dei quali nati in casa Apple ma per la verità disponibili anche in altri ambienti. Non dimentichiamo infatti che nel mondo delle realizzazioni multimediali, tanto off-line che on-line, la piattaforma Apple costituisce uno strumento di produzione fondamentale, anche se il mercato di riferimento per la distribuzione dei prodotti finiti appartiene prevalentemente all'ambiente Intel. A questo catalogo di gioielli faceva da contrappeso un'area Intel, di dimensioni più ridotte, nella quale venivano presentate alcune risorse tecnologiche dell'ultima ora come il sottosistema MMX che nasce appunto per la multimedialità e vuole essere ponte tra il mondo Intel tradizionale semplicemente adattato alla multimedialità e Talisman, l'attesa piattaforma multimediale hardware/software di Microsoft che nascerà proprio sotto il segno della multimedialità.

Identità multiple sullo schermo



A mio avviso l'esperienza più ricca e stimolante tra quelle del MILIA 1997 è stata quella dell'intervento d'apertura di Sherry Turkles, una psicologa

clinica che ha fatto dei comportamenti umani legati all'utilizzo della rete il proprio ambiente di ricerca e di vita. Se mi permettete il termine, il suo intervento è stato addirittura "illuminante" e capace quasi di far scattare quella "sospensione dell'incredulità" che più spesso si verifica quando assistiamo ad un buon film.

L'argomento affrontato dalla dottoressa Turkles è quello delle personalità multiple tra gli utenti dei sistemi on-line come AOL e Compuserve e, più di recente, Internet e WWW. La stessa signora Turkles è un esempio di personalità multipla: se vogliamo esiste una Sherry francese che ha studiato post-strutturalismo a Parigi negli anni '60. Poi possiamo scoprire la Turkles delle scienze sociali, forte delle ricerche in antropologia, psicologia della personalità e sociologia. Poi c'è la dottoressa

MILIA d'Or

Anche quest'anno uno degli appuntamenti più attesi è stata la serata di gala durante la quale si assegnano i premi alle migliori produzioni multimediali dell'anno, il 1996 in questo caso.

Ed il primo premio, il Gran Prix del 1997 MILIA d'Or è stato assegnato a Peter Gabriel per il suo "Eve", un progetto multimediale angloamericano realizzato da Real World Multimedia e Starwave Corporation.

Gli altri vincitori, categoria per categoria, sono stati i seguenti:

On-line

Oro a "Discovery Channel On Line", (www.discovery.com) Discovery Communications. Argento a "Ski IN" (skiin.com) di Idea Net. Bronzo a "Mapquest" (www.mapquest.com) di GeoSystems Global Corporation.

Off-Line

Gioco: "Monty Python & the Quest for Holy Grail" di 7th Level e "Pink Panther's Passport To Peril" di Wanderlust Interactive, ex aequo. Il titolo di Monty Python mette insieme scene e animazioni dal film con interattività di gioco e puzzle per un risultato esilarante (humour inglese, of course). La Pantera Rosa è invece in un viaggio interattivo, un detective che vola da una parte all'altra del mondo.

Educativament: "Opération Teddy Bear" di Index + e Flammarion. Si tratta di un fumetto interattivo ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

Ricreazione/Come si fa a...: "Interactive Wave" di LVI Presse e Les Editions Numériques, una rivista multimediale che mescola musica, cinema e tecnologia.

Educazione/Reference: "L'Océan Des Origines" di Microfolie's Editions che esplora la vita di un oceano preistorico, con immagini di 113 specie.

Arte e Cultura: "The National Museum Of American Art" del museo statunitense con lo stesso nome, con le mostre delle collezioni eclettiche spiegate anche per i non esperti.

Turkles, psicologa clinica. Esiste una Sherry Turkles autrice di libri quali "Politica psicoanalitica" del 1978 e "Il secondo sé: i computer e lo spirito umano" del 1984. Infine c'è la professoressa Sherry che ha seguito le tesi degli studenti del MIT di Boston per almeno vent'anni. Se vogliamo, con un po' di attenzione troviamo anche un' esploratrice del cibernautico, una donna che può collegarsi in rete ed essere un uomo o un'altra donna, o semplicemente una sigla, ST.

A fine 1995 la dottoressa Turkles ha pubblicato un nuovo libro, "Vita sullo schermo: identità nell'era di Internet" che rimane ancora oggi un'occasione di riflessione preziosa per comprendere molti dei fenomeni e dei comportamenti diffusi senza però avere alcuno spirito di giudizio o, peggio, di accusa verso aspetti della personalità umana che Internet ha solo recentemente messo sotto i riflettori delle notizie che fanno scalpore. In questo libro si parla di come il computer e la rete stanno cambiando profondamente il nostro modo di pensare e di come le idee collegate alla tecnologia vengono digerite dalle persone ed adattate ai propri scopi, di come i computer cambiano non solo le nostre vite, ma anche il senso del "sé". Uno dei pregi di questo libro è appunto quello di riuscire a creare un ponte tra comportamenti che ad alcuni possono sembrare nuovi o addirittura "legati" o "conseguenza" di Internet ed il comportamento umano di tutti i giorni. Con uno spirito ottimista e costruttivo che è prerogativa di chi fa di questo mondo un'occasione di studio e di approfondimento piuttosto che l'opportunità per una notizia facile da mandare in copertina a caratteri cubitali.

Quelli che seguono sono alcuni frammenti del suo appassionato intervento, il più affollato degli appuntamenti di riflessione del MILIA 1997, che è realizzato su brani tratti appunto dall'ultimo libro di Sherry Turkles.

Il concetto alla base del lavoro della dottoressa Turkles è l'aver scoperto che tra

i mutamenti indotti dalla tecnologia possiamo annoverare anche il fatto che oggi ci muoviamo da una cultura modernista del calcolo ad una cultura postmodernista della simulazione. Infatti la vita sullo schermo permette di "proiettarci nelle nostre storie, storie nelle quali siamo produttori, registi e personaggi... Gli schermi del computer sono il nuovo ambiente per le nostre fantasie, tanto erotiche che intellettuali. Noi usiamo la vita sullo schermo del computer

per metterci comodi riguardo a nuovi modelli di pensiero circa l'evoluzione, le relazioni, la sessualità,

quando progettiamo "organismi" in una simulazione dell'evoluzione darwiniana proposta dal programma SimLife? O quando costruiamo una stanza in un MUD con una porta che ci dia tutti i giorni dell'anno tranne uno il messaggio "Buon non-compleanno!" all'apertura?

Oggi l'insegnamento dell'informatica ha ben poco a che fare con il calcolo e le regole, piuttosto che con la simulazione, la navigazione e l'interazione. Quindici anni fa la maggior parte dei computer veniva utilizzata per digitare comandi. Oggi si utilizzano macchine che comunemente permettono di manipolare scrivanie simulate, disegnare con pitture e pennelli simulati e di volare in cabine di volo simulate.

Nei giochi della serie Sim (SimCity, SimLife, SimAnt e SimHealth) - alcuni dei favoriti del passato di chi scrive questo articolo - si costruisce una comunità, un ecosistema o una politica amministrativa. L'obiettivo è quello di realizzare un insieme di successo da complessi e distinti componenti. Tim ha 13 anni e con i suoi amici ha spesso conversazioni su quelli che lui considera i "Sim segreti". "Tutti sanno che premendo Shift-F1 si immettono un paio di migliaia di dollari in SimCity" confida Tim.

Ma il gioco favorito di Tim è senza dubbio SimLife perché "anche se non è un gioco è possibile giocare come se lo fosse". Questo vuol dire che, proprio come in un videogioco, sono gli eventi a far andare avanti le cose nel mondo Sim. "I miei trilobiti si sono estinti; devono aver finito le alghe. Non ho messo alghe a sufficienza. L'ho dimenticato. Lo farò adesso". Tim è capace di agire seguendo un vago senso intuitivo di quello che funziona anche quando non ha un modello verificabile del comportamento del gioco sottostante.

Questa è la conversazione con Tim quando uno di questi organismi si estingue nel gioco.

ST: Perché si è estinto?

Tim: Non lo so; è qualcosa che succede così.

ST: Non sai perché è successo?

Tim: No.

ST: Non ti importa di non sapere il perché?

Tim: No. Non voglio essere scoccato da quelle cose. Non è ciò che conta.

I bambini si sentono a loro agio con l'idea che oggetti inanimati possano sia pensare che avere una personalità. Ma non si preoccupano più dell'eventualità che una macchina possa o non possa



la politica e l'identità".

Dalla prospettiva odierna, gli insegnamenti fondamentali legati all'informatica sono sbagliati. La programmazione non è più un'azione fredda e distaccata. Possiamo dire che programiamo quando personalizziamo il nostro software di videoscrittura? O

essere viva. Sanno che non è così. Ormai questo problema è stato rimosso da quando è stato risolto. Ma la nozione della macchina si è espansa fino ad avere una psicologia. Parlando di computer in modo psicologico i bambini lasciano che le macchine da calcolo possano conservare una traccia animistica, un segno dell'aver superato uno stadio nel quale quello della vita del computer era un argomento di intensa considerazione.

Il concedere ai computer una psicologia può significare che gli oggetti nella categoria "macchine", proprio come gli oggetti nella categoria delle "persone" o dei "cuccioli", sono partner adatti al dialogo e alle relazioni. Sebbene i bambini considerano sempre più i computer come delle semplici macchine, sono sempre più propensi ad attribuire ad essi qualità che mettono in crisi la distinzione tra macchina e persona. I bambini sviluppano i due concetti in parallelo e considerano quella che a loro sembra essere l'attività psicologica del computer (l'interattività, ma anche il parlare, il cantare e fare calcoli) come segni di coscienza. Ma insistono sul fatto che il respirare, l'aver il sangue, essere nati e, come diceva un bambino, "l'aver pelle vera" come i veri segni della vita. I bambini oggi considerano le macchine come qualcosa di intelligente e cosciente ma non vivo.

Questi bambini che senza alcuno sforzo separano la coscienza dalla vita sono i precursori di un movimento cul-



La dottoressa Sherry Turkles, o almeno il suo avatar per il discorso d'apertura del MILIA 1997.

turale più vasto. Gli adulti, meno disposti dei bambini a concedere che anche le più avanzate macchine moderne possano essere vicine ad avere una coscienza, non puntano più verso l'idea di una macchina con autocoscienza. Anche una decina d'anni fa l'idea dell'intelligenza di una macchina avrebbe sollevato un forte dibattito. Oggi la controversia sui computer non si lega più alla capacità di essere intelligenti, quanto alla capacità di essere vivi. Noi siamo disposti a concedere che queste macchine possano avere una psicologia, ma non che possano essere vive.

La gente accetta l'idea che alcune macchine possano suggerire l'idea di intelligenza e possano meritare una ri-

spettosa attenzione. Si può avere a che fare intellettualmente con i computer in una varietà di situazioni. Eppure quando si prova a considerare cosa possa costituire un elemento di differenziazione fondamentale tra computer e umani, si finisce per dedicare molto tempo a quegli aspetti delle persone che sono legati alla sensualità e alla personificazione fisica della vita. E' come se volessero ammettere che, sebbene le macchine di oggi possano avere una psicologia dal punto di vista cognitivo, esse non possano averla in ciò che comprende le nostre relazioni con i nostri corpi e con le altre persone. Alcuni computer possono essere considerati intelligenti ed anche diventare coscienti, ma non saranno nati da madri,

cresciuti in famiglie, non conoscono il dolore della perdita o vivono con la certezza che un giorno moriranno.

Robbie, una bambina di dieci anni che ha ricevuto un modem per il suo compleanno, sottolinea non tanto la comunicazione quanto la mobilità nel considerare se le creature che ha fatto evolvere con SimLife siano vive o no. "Penso che siano un po' vive nel gioco, ma se si spegne il computer non si possono salvare. Se si riuscisse a scoprire il modo di farlo, in modo da salvare il gioco... se il modem fosse acceso le creature potrebbero uscire dal computer ed andare su America On Line".

Sean, un bambino di 13 anni che non ha mai usato un modem, propone



Ospite della presentazione di Progressive Networks era George Michael in RealVideo e dal vivo.

Progressive Networks ha introdotto in occasione del MILIA 97 RealVideo, la soluzione dedicata al video su Internet da parte della stessa società che ha realizzato l'ormai standard RealAudio.

una variante dell'idea di Robbie a proposito del viaggio. "Le creature potrebbero essere più vive se potessero andare nel DOS. Se fossero nel DOS, potrebbero essere come un virus informatico e potrebbero andare a finire su tutti i nostri dischetti, e se prestassimo i dischetti ai nostri amici, per queste creature sarebbe come viaggiare".

Le creature in uno spazio di simulazione pongono delle sfide linguistiche ai bambini per trovare nuovi modi di parlare di essi e del loro stato, così come fanno i robot mobili che vagano, che "decidono" dove andare. Quando il professor Rodney Brooks del MIT chiese alla sua bambina di 10 anni se i suoi robot semoventi fossero vivi, lei rispose: "No, controllano solo dove vanno". Per questa bambina, nonostante il lavoro del padre, la vita è biologica. Si può avere coscienza ed intenzionalità senza essere vivi. Alla fine dell'Artificial Life Conference del 1992 la dottoressa Turkles si sedette vicino ad una undicenne di nome Holly mentre osservavano un gruppo di robot semoventi dotati di diverse personalità mentre erano in competizione tra loro in una specie di Olimpiade. La dottoressa le disse che stava studiando i robot e la vita, ed ecco che Holly diventò pensosa. Poi all'improvviso disse: "E' come Pinocchio. Prima Pinocchio era un burattino. Non era per niente vivo. Poi diventò un burattino vivo. Poi diventò un bambino vivo. Un vero bambino. Ma era vivo anche prima di diventare un vero bambino. Io penso che i robot siano come lui. Sono vivi come Pinocchio, il burattino, ma non come veri bambini".

Mentre rimaniamo sul limite tra reale e virtuale, la nostra esperienza ricorda quello che l'antropologo Victor Turner chiama un momento "liminale", un momento di passaggio quando nuovi simboli e significati culturali possono emergere. Quando Turner parlava di "liminalità", la considerava uno stato di transizione, ma vivere accanto ad un flusso potrebbe non essere più uno stato temporaneo. La tecnologia sta portando il postmodernismo sulla terra; la storia della tecnologia rifiuta le solu-

zioni definitive moderniste e richiede un'apertura verso punti di vista molteplici.

I punti di vista molteplici richiedono un nuovo discorso morale. La cultura della simulazione può aiutarci ad ottenere una visione di un'identità



multipla ma integrata la cui flessibilità, elasticità e capacità di gioire vengono dall'aver accesso a molti lati dell'essere noi stessi. Ma se in questo processo perdiamo il senso della realtà, avremo fatto un cattivo affare. Nel film di Wim Wenders "Fino alla fine del mondo" uno scienziato sviluppa un dispositivo che traduce l'attività elettrochimica del cervello in immagini digitali. Dona questa tecnologia alla sua famiglia e ai suoi più cari amici che diventano capaci di guardare i propri sogni attraverso piccoli schermi a batteria. All'inizio tutti guardano con estremo piacere. Guardano le loro preziose fantasie, le loro personalità segrete. Vedono le immagini che altrimenti dimenticherebbero, le scene che altrimenti reprimerebbero. Così come con i personaggi che possiamo scegliere in un MUD, guardare i nostri sogni su uno schermo può rivelare nuovi aspetti di noi stessi.

Comunque subito la storia si intristisce. Le immagini seducono. Sono più ricche ed interessanti della vita reale intorno alle persone. I personaggi di Wenders si innamorano dei propri sogni, diventano dipendenti da essi. Le

persone vagano con coperte sulla testa per poter vedere meglio gli schermi a batteria dai quali non riescono più a separarsi. Sono imprigionati dagli schermi, imprigionati dalla chiave verso il loro passato che lo schermo sembra avere.

Anche noi siamo vulnerabili all'uso che facciamo dei nostri schermi.

Le persone si possono perdere nei mondi virtuali. Alcuni hanno la tentazione di credere che la vita nel ciber spazio possa essere insignificante, una fuga o una distrazione senza significato. Non è così. Le esperienze che abbiamo in questi ambienti sono serie. Noi le minimizziamo a nostro rischio e pericolo. Dobbiamo comprendere le dinamiche dell'esperienza virtuale sia per prevedere chi possa essere in pericolo che per fare l'uso migliore di queste esperienze. Senza una comprensione profonda dei molteplici aspetti di noi stessi che esprimiamo nel virtuale, non possiamo utilizzare la nostra esperienza in quella dimensione per arricchire il reale. Se coltiviamo la coscienza di ciò che si nasconde dietro un personaggio che scegliamo sullo schermo, potremo più facilmente riuscire ad utilizzare l'esperienza virtuale per la trasformazione di noi stessi.

L'imperativo dell'autocoscienza è sempre stato alla base della ricerca filosofica. Nel Ventesimo Secolo esso trova espressione anche nella cultura psicoanalitica. Si potrebbe dire che costituisce l'etica della psicoanalisi. Dal punto di vista di quest'etica, noi lavoriamo per conoscere noi stessi non solo per migliorare le nostre vite, ma quelle delle nostre famiglie e della società. La psicoanalisi è un discorso di sopravvivenza. Nata da una visione del mondo modernista, si è evoluta in forme rilevanti in questi tempi postmoderni. Con radici meccanicistiche nella cultura del calcolo, le idee psicoanalitiche sono diventate nuovamente rilevanti nella cultura della simulazione. Alcuni credono che noi siamo alla fine del secolo freudiano. Ma la realtà è più complessa. Il nostro bisogno di una filosofia pratica dell'autocoscienza non è mai stato così forte come nel momento nel quale ci sforziamo di dare un significato alle nostre vite sullo schermo.