

# L'officina multimediale

**Nuovo, complesso, affascinante. È il mondo di chi crea i CD-ROM, con i suoi effetti speciali e le manipolazioni multimediali...**

di Riccardo Montenegro

Abbiamo incontrato i responsabili della "Gabo Multimedia Design & Production", Andrea e Luca Gaboardi, per parlare di multimedialità dal punto di vista di chi la progetta e la realizza.

Ha risposto alle domande Luca Gaboardi.

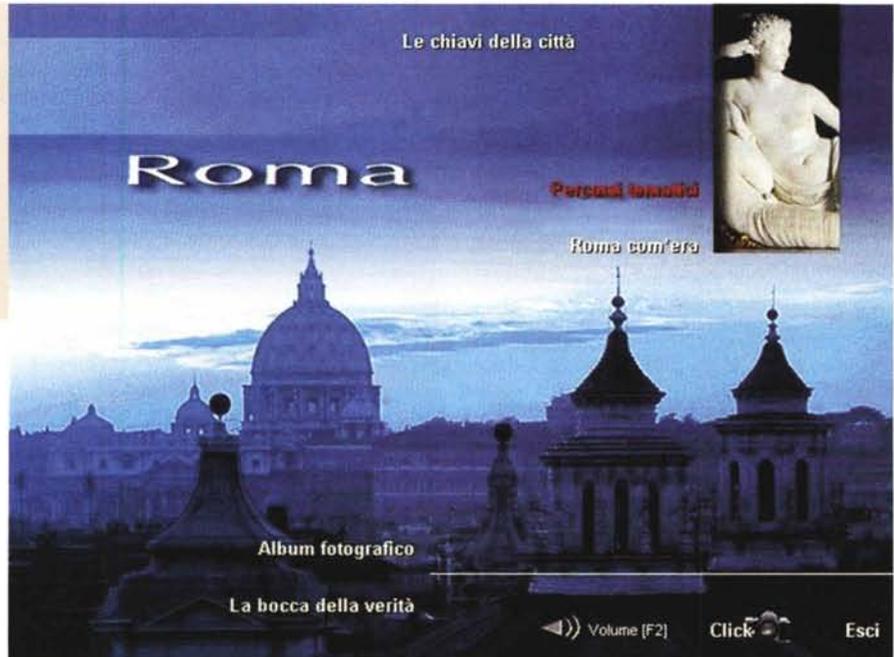
## Da quanto tempo vi occupate di multimedialità?

Da più di quattro anni. Proveniamo da esperienze diverse, io sono architetto (Luca Gaboardi, n.d.r.) e mi sono avvicinato alla multimedialità partendo dal CAD con la rappresentazione tridimensionale dei progetti. Mio fratello (Andrea, n.d.r.), laureato in fisica, ha iniziato a lavorare con la società Asia di Anagnina, di cui era socio, dove ha avuto modo di conoscere a fondo il settore dell'Informatica, nelle sue diverse diramazioni e problematiche.

Abbiamo esperienze in quasi tutti i settori del cosiddetto multimediale: dalla comunicazione aziendale, con la realizzazione di sofisticate brochure elettroniche su CD, ai Sistemi Esperti, dai CBT (Computer Based Training) ai chioschi informativi, dai database gestionali ai video e modelli 3D. Ma i settori che consideriamo strategici per il nostro lavoro sono l'editoria elettronica ed Internet.

## Cosa avete realizzato finora?

Molte cose... per esempio un CD-ROM su Salvador Dalí, prodotto da Artel ed Edigroup, distribuito in Francia dalla Emme Interactive che presto arriverà anche in Italia, Spagna, Germania e nei paesi anglosassoni... ma il progetto a cui teniamo di più è l'ultimo..., un CD-ROM su Roma, realizzato per l'Editoriale Domus, di cui siamo particolarmente soddisfatti. In genere siamo anche gli autori di ciò che realizziamo: la società che abbiamo costituito, io e mio fratello, si propone di creare i prodotti dalla fase di



ideazione fino al master finale... il semplice editing grafico/informatico, pur praticandolo, ci interessa un po' meno.

## E per Internet...?

Sì, certo, abbiamo curato alcuni interessanti servizi per il Web soprattutto per l'Editore Colombo di Roma.

## Torniamo ai CD-ROM...

Realizzare un CD-ROM è un lavoro piuttosto complesso perché richiede la conoscenza e la padronanza di un modo di comunicare totalmente nuovo. I contenuti, infatti, vengono proposti al fruitore in modo non lineare attraverso un "montaggio" diversificato, dove la presentazione degli argomenti avviene attraverso una complessa struttura di co-

municazione, un vero e proprio sistema linguistico-tecnologico.

## È possibile descrivere cosa succede da quando gli autori vi consegnano il materiale (testo, foto, filmati, audio) al master definitivo?

Sì, certo... ma prima è meglio precisare che l'errore più frequente che commettono i produttori di CD-ROM, e spesso gli editori, è quello di credere di poter "tradurre" del materiale esistente, un libro per esempio, in un CD-ROM con qualche video, un po' di grafica e uno speaker. Il CD-ROM per essere un buon prodotto deve essere creato totalmente e non adattato da un altro "media".

Comunque... diciamo che dal momento in cui abbiamo a disposizione tutti i materiali - testuali, iconografici, audio e video - si mette a punto il progetto grafico, l'interattività e l'architettura generale dell'applicazione (se non l'abbiamo già fatto precedentemente). Definiti questi elementi progettuali si passa alla digitalizzazione e al relativo "trattamento" di tutti i materiali disponibili. Terminata questa fase di preparazione dei materiali si passa al loro assemblaggio attraverso la realizzazione di un software specifico. Il software può essere creato con vari linguaggi di programmazione oppure mediante i cosiddetti "programmi autore", che sono linguaggi di programma-





zione dedicati alla gestione di componenti multimediali e ipertestuali.

Come abbiamo detto prima l'architettura, l'interfaccia e la struttura funzionale sono importantissime. Per esempio, una scheda descrittiva può essere un semplice testo, una voce narrante oppure un vero racconto a più livelli, audio-video-ipertesto. Elaborare un argomento significa tener conto delle possibilità offerte dalla tecnologia, della disponibilità o meno di immagini, di contributi filmati o di brani sonori... si tratta, insomma, di impostare il lavoro come una vera e propria sceneggiatura multimediale.

### Nella realizzazione di un CD-ROM c'è una fase particolarmente delicata e/o difficile?

Il preventivo al cliente!

### ... non solo nel vostro lavoro, mi pare...

È vero... Un CD-ROM può essere tante cose e tutte molto diverse, coinvolge tante problematiche e tutte strettamente connesse. Quando si masterizzano 650 Mb di audio, ipertesto, immagini, video, QuickTime Vr, sofisticati motori di ricerca e di navigazione, l'errore è sempre in agguato, una virgola da cambiare, poi, comporta una nuova masterizzazione, altre ore di test, antivirus, reinvio all'editore... Dal punto di vista operativo, probabilmente, la cosa più complessa è proprio il coordinamento, l'ottimizzazione tra le varie fasi della produzione che sono relazionate in modo stretto e dove errori stupidi, ripeto, possono comportare grandi perdite di tempo (e di risorse). Senza contare che un prodotto di un certo livello generalmente è rivolto anche al mercato internazionale, questo significa che tra i molti problemi vanno messi nel conto anche la localizzazione e cioè la traduzione e l'adattamento dell'opera.

### Quanto tempo ci vuole per realizzare un prodotto di buon livello?

Se il progetto è ben fatto e i contenuti sono organizzati razionalmente, possono essere sufficienti anche due mesi. In realtà la complessità di questo tipo di produzioni è tale che raramente è possibile realizzare un buon prodotto in meno di sei mesi.

### Che ne pensate dei prodotti disponibili oggi?

Le reali potenzialità di comunicazione del nuovo mezzo stanno emergendo molto lentamente. Forse questo è il momento in cui gli editori saranno costretti a fare i conti anche con la qualità di ciò che offrono - non solo della quantità - e sforzarsi di sviluppare in modo creativo e serio le possibilità enormi di questo nuovo linguaggio... comunque la maggior parte dei prodotti oggi disponibili è pur-



troppo di scarsa qualità al punto che molti fruitori mostrano una certa diffidenza nei confronti dei CD-ROM.

### Si vedono pochi CD-ROM dedicati all'architettura: è una questione di mercato oppure l'argomento è più complesso da affrontare rispetto alla storia, l'arte figurativa o una enciclopedia...?

Crediamo che potenzialmente il CD-ROM sia un mezzo molto adatto a trattare temi di architettura: la possibilità di ri-

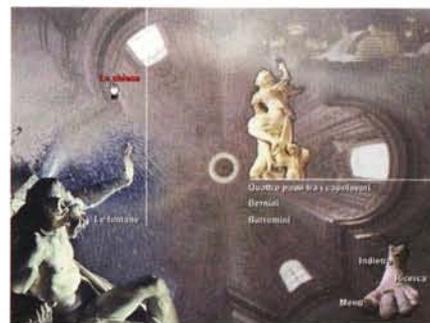


produrre tridimensionalmente un edificio o uno spazio urbano, esistenti o allo stadio progettuale, è una caratteristica peculiare di questa tecnologia. Oggi è possibile mostrare in tre dimensioni spazi e ambienti sia simulando il movimento sia consentendo al fruitore di muoversi nell'ambiente virtuale in maniera autonoma (Realtà Virtuale). In questo modo si offre qualcosa che non si può avere da un li-

bro, da una rivista su carta o da un VHS: qualcosa, insomma, di veramente nuovo, utile e significativo. Oggi questo tipo di supporto non ha ancora una diffusione tale da stimolare gli investimenti necessari allo sviluppo di nuovi prodotti editoriali, ritengo comunque che nei prossimi anni, con l'innalzarsi della qualità media, si amplierà significativamente anche la loro diffusione.

### È vero, ma c'è anche un altro aspetto che sembra confondere la gente e rallentare la diffusione dei mezzi informatici: la babele dei linguaggi utilizzati per il funzionamento dei computer e la visione di quanto viene prodotto con essi. Esiste qualcosa di paragonabile al linguaggio HTML utilizzato in Internet e che rende la Rete accessibile a tutti gli utenti?

Dal punto di vista tecnico l'HTML è un ottimo formato per la realizzazione di ipertesti ma non è senz'altro l'unico formato o linguaggio multiplatforma. I documenti in formato PDF gestiti da Adobe Acrobat sono multiplatforma, i docu-



menti di testo RTF (Rich Text Format) sono da tempo leggibili con programmi di videoscrittura per Dos, Windows, Mac, Unix, VMS, ecc..., anche i linguaggi di programmazione C e Java lavorano su diversi sistemi operativi e molti altri sono gli esempi che si potrebbero portare. Comunque moltissimi prodotti multimediali sono sviluppati in linguaggio multiplatforma ovvero Win-Mac, dal punto di vista degli strumenti di sviluppo Macromind Director, della Macromedia, è diventato quasi uno standard operativo.

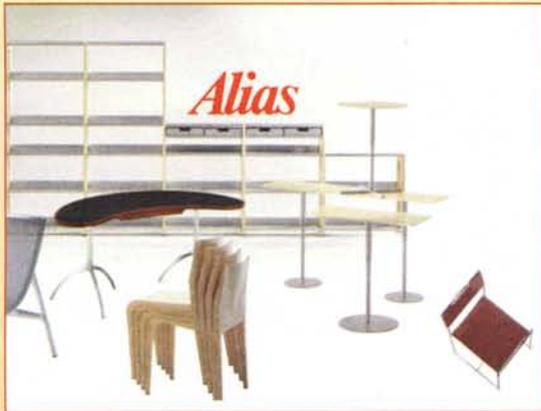
L'HTML si distingue da tutti poiché è il formato del WEB, la ragnatela ipertestuale di Internet; ma il fenomeno su cui è opportuno riflettere è La Rete nel suo complesso e non gli standard tecnologici che gli permettono di funzionare.

### Secondo voi il CD-ROM ha un futuro o sarà superato da altri media?

Il CD-ROM è solo un supporto. La vera rivoluzione è il trattamento digitale delle

## In libreria

**"Alias in progress". Storia e catalogo della produzione di Alias e Danese in CD-ROM a cura di Mara Canvelli e Roberto Tagliabue. Milano 1997. Per Macintosh e Windows 3.1 e '95. Informazioni: Tel. 035-4420240.**



Realizzato in collaborazione con la Domus Academy (che già si è distinta nella creazione di altri ottimi prodotti multimediali), questo CD-ROM delinea tutta la produzione di mobili e oggetti di Alias e Danese dagli inizi a oggi.

Addentrando nel CD-ROM vediamo scorrere davanti ai nostri occhi le opere di molti dei protagonisti del design italiano contemporaneo: da Munari a Botta,

da Mari a Belotti, da Rizzato a Meda. Il racconto interattivo si snoda attraverso gli incontri, le idee, gli avvenimenti, i progetti e le persone che hanno creato la linea produttiva e culturale di Alias e Danese.

È un'occasione per riflettere su ciò che nel mondo viene definito "italian style", uno stile, ma sarebbe meglio dire una filosofia del progetto, dove i valori della forma non sono mai fini a se stessi ma riflettono sempre una sperimentazione in perfetto equilibrio tra la sapiente pratica artigianale e l'alta tecnologia. Basterà citare i deliziosi oggetti che per anni Bruno Munari (il portacenone "Cubo" del 1957 e la lampada "Falkland" del 1964) ed Enzo Mari (il metafisico cestino "In attesa" del 1971 e l'attaccapanni "Tricorno 3" del 1980) hanno creato per Danese, dove, con un programmato minimalismo, a funzioni semplici corrispondevano oggetti in forma di poesia.

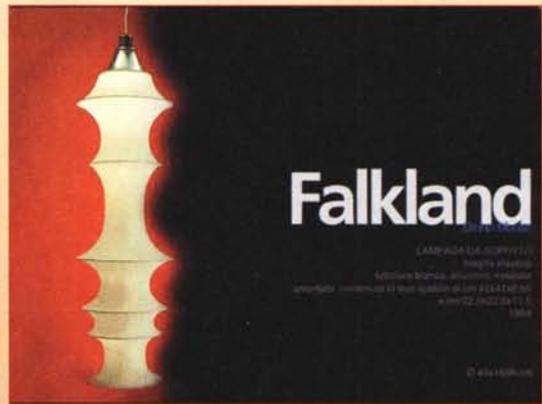
Uno spirito analogo permea la più recente produzione di Alias con i bellissimi mobili di Mario Botta (le sedie "Laton-

da", "Quinta", "Seconda" e i tavoli "Terzo" e "Tesi"), la serie "Frame" di Alberto Meda o le eleganti variazioni di tavoli e sedili girevoli, tutti a tre gambe, di Paolo Rizzato.

Ciascun prodotto è corredato da una scheda essenziale con informazioni sui materiali, le dimensioni e l'anno di realizzazione. È possibile navigare in "Alias in progress" scegliendo alcune opzioni che raggruppano i prodotti per azienda, per tipologie o per designer.

Il CD-ROM presenta inoltre interessanti sezioni sui materiali, sulla tecnologia e sulla filosofia industriale che sono alla base della raffinata produzione di Alias e di Danese.

(R.M.)



informazioni che successivamente possono essere veicolate attraverso il CD-ROM oppure messe a disposizione su Internet. Il CD-ROM e i suoi successori come il DVD (Digital Video Disk) rimarranno quali strumenti di immagazzinamento e diffusione di informazioni estremamente efficaci in diverse situazioni di utilizzo. Se è vero infatti che un ipertesto su Internet consente collegamenti e contributi praticamente infiniti, tuttavia la velocità di accesso è oggi insufficiente per alcuni tipi di applicazioni in particolare quelle ove sono presenti rilevanti quantità di immagini, di contributi video o materiali sonori. Dal nostro punto di vista comunque quale che sia il veicolo di diffusione si tratterà sempre di progettare e realizzare applicazioni multimediali ed interattive, per molti aspetti infatti la realizzazione di un sito Internet presenta forti analogie progettuali e tecniche con la realizzazione di un CD-ROM.

## Le immagini

Le immagini che illustrano questa intervista sono tratte dall'ultimo lavoro realizzato dalla "Gabo Multimedia Design & Production". Si tratta di un CD-ROM pubblicato dalla Editoriale Domus, distribuito in questi giorni nelle librerie e nei negozi specializzati, dal titolo **"Le città d'arte: Roma"**. Il CD-ROM, in edizione bilingue italiana e inglese, è leggibile con le versioni di Windows 3.1 e '95. Il CD-ROM contiene oltre 500 fotografie e una serie di 70 visite virtuali, realizzate in QuickTime VR, in tutte le più belle piazze di Roma con percorsi guidati alla scoperta di chiese, fontane e altri capolavori dell'arte di Roma. A fianco delle immagini che ritraggono la Roma di oggi, il percorso si arricchisce con le fotografie storiche tratte dall'archivio dell'Editore Colombo, per vedere il volto della città nel secolo scorso. Hanno collaborato per le riprese fotografiche e in QuickTime VR Gregory Acs e Pierfrancesco Giordano.

