

Confini Multimediali

In un mondo che diventa sempre più "villaggio globale", in un'Europa che sta riducendo i confini a pura nozione geografica, parlare di confini nel mondo multimediale potrebbe sembrare fuori luogo. Non mi sembra però inopportuno cercare di chiarire qualche concetto.

di Dino Joris

Alla sua nascita questa rubrica, nel dicembre 1993, portava il nome di "CD-ROM", perché, di fatto, si occupava esclusivamente di prodotti distribuiti su questo tipo di supporto, fossero o no multimediali (circolavano già allora molti CD-ROM contenenti solo programmi shareware, che erano venduti a prezzi che oggi possiamo definire quanto meno "stravaganti", visto che si avvicinavano alle duecentomila lire caduno!).

Con il passare del tempo e con l'ampliarsi della produzione multimediale, la rubrica era dedicata sempre di più ai prodotti con contenuti culturali e educativi, lasciando sempre meno spazio agli altri.

La scelta dei titoli da recensire è stata, di fatto, sempre effettuata tenendo in considerazione i contenuti piuttosto che la multimedialità.

Non è facile piantare dei "paletti di confine", sia pure solo virtuali, per delimitare con precisione delle aree che spesso s'incrociano. Probabilmente alcuni paletti sono a volte stati rimossi, almeno temporaneamente, altri sono sta-



ti mantenuti sempre in posizione.

Ad esempio, i giochi sono apparsi in questa rubrica solo quando avevano natura educativa: ne sono così stati esclusi sistematicamente molti, anche molto belli, di perfetta natura multimediale (ovvero, quelli che contengono davvero tutti i mezzi di comunicazione multimediale: animazioni, filmati, realtà virtuale, suoni, musica). Paletto fisso.

Nei giorni nostri potrebbero, a buon diritto, essere definiti multimediali anche molti software applicativi che "allie-

tano" l'utente con suoni e animazioni. Anche il software, tuttavia, trova spazio in altre rubriche specializzate, non in questa. Altro paletto fisso.

In tempi abbastanza recenti sono apparsi anche dei prodotti che possono essere definiti multimediali solo in virtù del fatto che propongono, assieme ai testi, delle parole parlate. È il caso di alcuni dizionari che propongono campioni di pronuncia delle parole, italiane o straniere che siano. Non so dire se questo sia sicuramente sufficiente per classifi-

carli come multimediali (ma i prodotti "bimediali" non sono considerati). Certo è che ne sono apparsi diversi in questa rubrica. Paletto rimosso.

Questo fatto ha creato un precedente che mi permette di inserire nelle recensioni di questo numero i dizionari Zanichelli, malgrado il fatto che sono dichiaratamente - è "strillato" in copertina a beneficio della SIAE - privi di contenuti multimediali.

Anche in questo numero, insomma, troverete "di tutto un po".

Colosseo

Produttore:
Hochfeiler

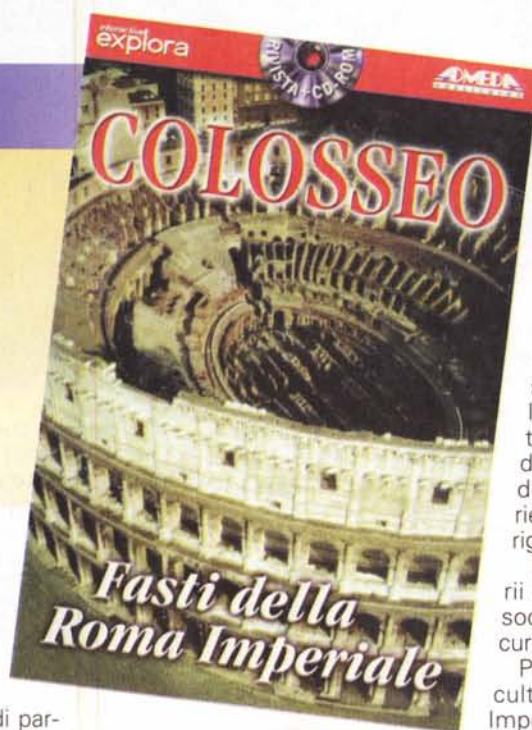
Distributore:
ADMEDIA S.r.l.
Piazza Mancini 4
00196 Roma
Tel.: 06 3232506
Fax: 06 3232563
E-mail: admedia@flashnet.it

Ambiente: Windows

Requisiti multimediali: standard

Prezzo: lire 29.900

Il Colosseo parla, oltre che del monumento simbolo della città, dei fasti della Roma imperiale. La competenza ed accuratezza della trattazione - ovviamente sempre a livello divulgativo - sono assicurate dalla firma degli autori del gruppo Hochfeiler, di cui ho già avuto occasione di parlare bene. La qualità delle immagini e della grafica è pari a



quella dei contenuti.

La trattazione non si limita al Colosseo per sé, ma spazia a quanto lo circonda (o circondava): dal Colosso di Nerone, la statua di dimensioni gigantesche che superava addirittura il Colosso di Rodi, all'Arco di Costantino, alla Domus Aurea.

I filmati che mostrano il Colosseo sfumano improvvisamente per prendere l'aspetto di ricostruzioni in 3D che fanno vedere l'anfiteatro Flavio come era ai tempi della Roma Imperiale (una domanda sorge spontanea: ma dove sono tutte le statue che riempivano le dozzine di archi oggi rigorosamente vuoti?).

La trattazione sui giochi gladiatori e sulle battaglie navali è atta a soddisfare più di qualche legittima curiosità.

Per chi ama l'approccio ludico alla cultura, c'è anche la Galleria degli Imperatori, per giocare e imparare. Certamente un buon acquisto.



Art Gallery: Velasquez

Produttore: I-Book by IBM e Mediarès

Distributore: ADMEDIA

Ambiente: Windows e Macintosh

Requisiti multimediali: standard

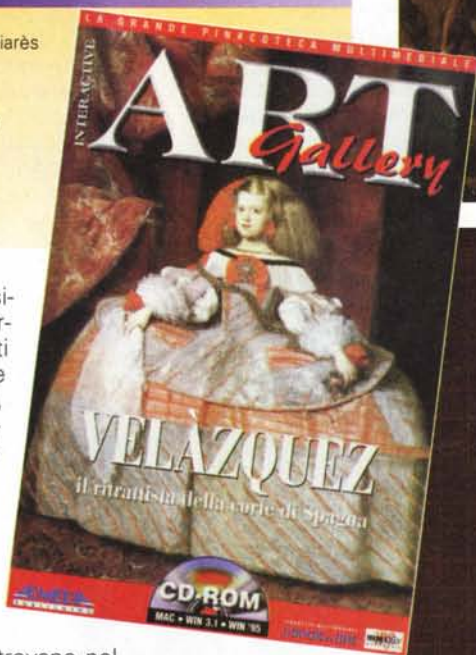
Prezzo: lire 29.900

Quando si tratta di recensire dei prodotti dedicati all'arte ci si trova davanti a molti problemi, posti dal fatto che apparentemente sono tutti, dal punto di vista strutturale, eguali: una miscela di schede di testo, immagini, un po' di musica di sottofondo e qualche gioco a quiz. I più sofisticati offrono la possibilità di effettuare visite virtuali in 3D.

Cosa giustifica allora le differenze di prezzo che si trovano nel settore (da un minimo di 12 mila a oltre 130 mila lire)?

L'esperienza mi ha insegnato che ogni produttore ha il suo sistema di trattare le immagini e quindi la loro qualità sullo schermo può variare in modo abbastanza forte anche se mai veramente significativo. Anche le funzioni di zoom sono sempre soggette all'interpretazione del programmatore (zoom fisso oppure con effetto di scorrimento dell'immagine? Ma la sostanza rimane quella: siamo limitati dal mezzo di visualizzazione, il monitor).

Significative differenze si possono riscontrare, a mio avviso, nella trattazione della materia, in altre parole nella preparazione delle schede biografiche, storiche o specificamente dedicate ai vari capolavori.



Diego Rodriguez de Silva y Velázquez

IL PITTORE DEL RE

Ahime, non sono in grado di esaminare criticamente questo aspetto delle opere dedicate all'arte e quindi mi astengo da giudizi. Mi sembra di poter dire però che mai ho visto una sola opera di prezzo contenuto che non valesse la spesa. Beninteso, per chi nutre interesse per l'arte in generale e per l'artista in particolare quando si tratta di monografie.

Quest'opera presenta le più importanti opere di Velasquez assieme a note biografiche, sul contesto storico e sull'ambiente artistico, sulla tecnica. Se vi piace Velasquez, non potete sbagliare.

Mesopotamia

Produttore: Ediorom

Distributore: ADMEDIA

Ambiente: Windows e Macintosh

Requisiti multimediali: standard

Prezzo: lire 29.900

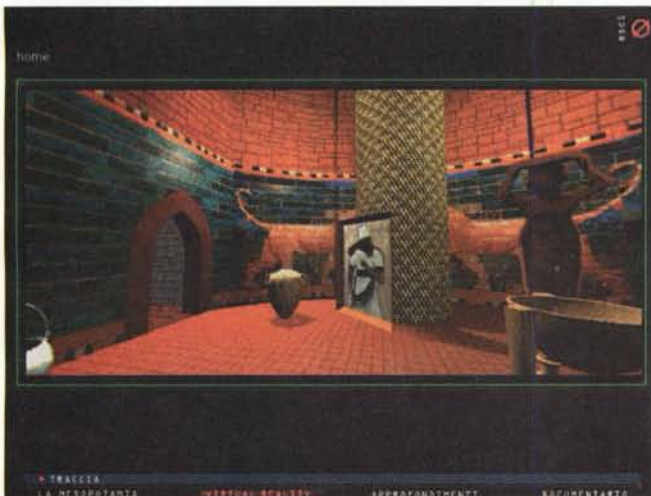
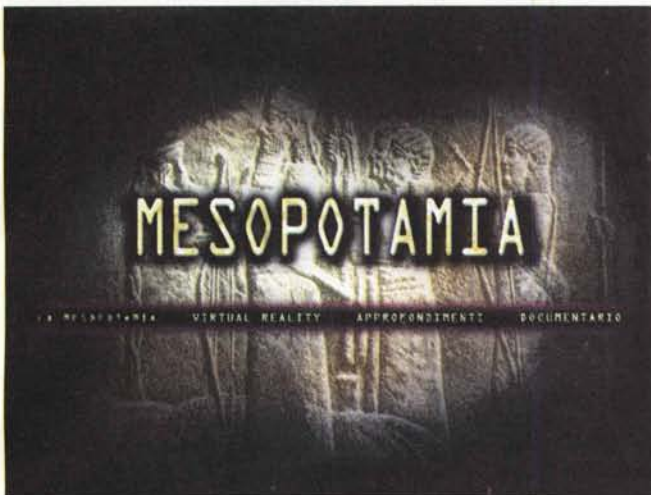
Come altri prodotti multimediali dedicati all'archeologia, anche Mesopotamia ricorre alla realtà virtuale. Curiosamente però, non lo fa per consentirci delle libere visite agli ambienti ricostruiti.

L'ambiente virtuale, infatti, non è altro



che un ambiente sotterraneo di fantasia, contenente una serie di oggetti di varia natura, dai dipinti ai vasi, ai bronzi, ai plastici, eccetera, che al passaggio del mouse indicano il titolo dell'argomento e al doppio clic ne attivano la scheda.

Credo proprio che si possa parlare di una sorta di menu piuttosto che di un vero ambiente virtuale. La sua realizzazione grafica non mi sembra da lodare, tutt'altro. Neanche le soluzioni grafiche del resto dell'opera possono impressionare favorevolmente. Tuttavia, questa si riscatta nel repertorio fotografico di buona qualità visiva e con uno zoom di testo, il primo in cui mi imbatto: lo zoom fa scorrere il testo ingrandito in una finestrella a riga singola ed è regolabile su tre velocità di lettura.



Windsurf dove quando

Produttore:
Fabrica Art Media

Editore:
Tecnice Nuove S.p.A.
Via Ciro Menotti 14
20129 Milano
Tel.: 02 75701
Fax: 02 7570205
Internet: www.tecnet.it
E-mail: libri@tecnet.it

Ambiente: Windows 95/NT e Macintosh

Requisiti multimediali: standard

Prezzo: lire 24.000

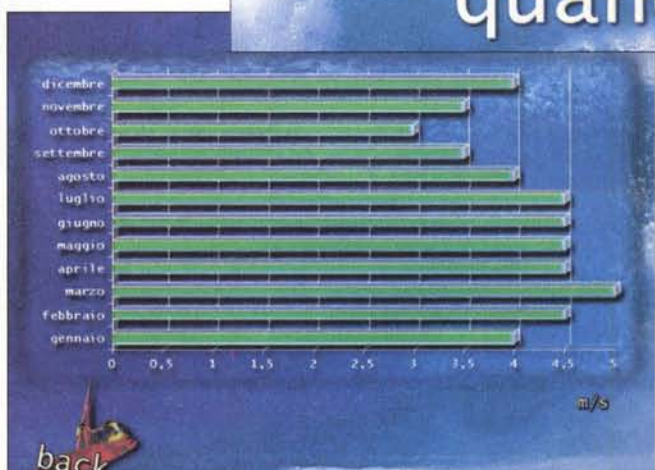


Chi pensa che il windsurf sia da praticare solo in agosto, in vicinanza di spiagge affollate e quando il vento è leggero, troverà la presentazione di quest'opera fuori luogo e fuori tempo. Chi invece pensa che il windsurf debba essere praticato in qualunque stagione e luogo, purché ci sia vento da forza quattro in su, apprezzerà questa segnalazione.

In Windsurf dove quando sono, infatti, elencati tutti i migliori "spot" d'Italia e del mondo, sono fornite indicazioni sui venti, sulle capitanerie di porto (è sempre utile informarsi prima), sui negozi, sui siti Internet dedicati all'argomento.

Questa guida offre certamente informazioni interessanti su molti argomenti e può rivelarsi utile all'appassionato che debba decidere dove andare a fare windsurf, e quando.

Debbo però rilevare che l'inserimento di qualche bella fotografia degli spot e qualche informazione di valore pratico (indirizzi e telefoni di alberghi, pensioni, scuole e noleggi di windsurf, eccetera), non avrebbe certo guastato. Mi auguro di vedere la prossima edizione arricchita in tal senso.



ra, alta, media e bassa. Questa novità l'ho accolta con molto piacere, utile com'è per chi ha problemi di lettura con i caratteri piccoli.

La struttura generale dell'opera, al di là dell'ingenuità dell'ambientazione grafica, mi sembra capace di rispondere alle esigenze del lettore che desidera rinfrescare o rafforzare le conoscenze scolastiche sulla "culla della civiltà". Le schede di testo, le fotografie, i filmati, i riferimenti ad Internet sono quantitativamente e qualitativamente adeguati allo scopo.

Le isole greche

Editore: Tecniche Nuove
Ambiente: Windows
Requisiti multimediali: standard
Prezzo: lire 39.000

Per una vacanza virtuale o per la preparazione di una vacanza vera: ecco due delle possibili destinazioni di quest'opera di sapore turistico.

Se volete saperne di più su Mikonos, Rodi, Delo, Creta, Santorini, Corfù, eccetera, partite da una mappa geografica cliccabile, su cui compaiono evidenziate le varie località. Traghetate da un posto all'altro con un clic (il viaggiatore virtuale può fare a meno delle pillole contro il mal di mare...) e scoprite località, storia, ristoranti, negozi, hotel e spiagge.

Non mancano immagini e filmati, ma anche i riferimenti agli operatori turistici che offrono servizi nell'isola e itinerari di rilevante interesse artistico e naturalistico.

Questo CD-ROM contiene anche delle pagine che elencano le proposte di cinque importanti tour operator italiani, con molte informazioni utili: orari di arrivi e partenze delle crociere, scali giornalieri, eccetera.

Informazioni e fotografie sono senza meno adeguate, ma è bene sottolineare che la realizzazione grafica dell'opera è di qualità piuttosto modesta (anche a causa del software d'au-



tore utilizzato, che non è certo il migliore), e questo riduce la godibilità della sola vacanza virtuale, costringendoci a considerarla come mera preparazione per quella reale.

Visti i contenuti di natura promozionale (per la Grecia e per i tour operator), suggerisco all'editore di farsi dare dei contributi dai beneficiari della promozione, per poter ridurre il prezzo di vendita. Mi sembra corretto che chi si deve accontentare della vacanza virtuale riceva un contributo, sia pure indiretto, da chi in vacanza ci va davvero...

Lo Zingarelli 1999

Editore e distributore:
 Zanichelli S.p.A.
 Via Imerio, 34
 40126 Bologna
 Tel.: 051 293265
 Fax: 051 243437
 Internet: www.zanichelli.it

Ambiente: Windows

Prezzo: lire 98.000 solo CD-ROM, 136.000 con volume su carta



cato nel 1988 un volume dal titolo "Flessioni, rime, anagrammi: l'italiano in scatola di montaggio". Giustozzi si lamentava del fatto che Zanichelli non avesse colto al volo l'occasione di sfruttare le potenzialità di computer e CD-ROM per offrire qualcosa in più.

Per quanto mi riguarda, lamentavo l'approccio un po' troppo informatico alle ricerche e nessuna concessione alla ricerca di piacevolezze grafiche e multimediali.

Nell'area dei giochi di parole, lo Zingarelli 1999 concede qualcosa: tutte le parole contenute nel dizionario possono essere esaminate per anagrammarle (quando questo è possibile, ovviamente).

Dieci mesi or sono, nel numero 178 di MC del novembre 1997 mi ero occupato dello Zingarelli 1998 nell'ambito di una panoramica dedicata ai dizionari su CD-ROM, scritta anche da Corrado Giustozzi.

Riguardo allo Zingarelli, Giustozzi lamentava l'assenza di qualunque elemento di gioco (di parole, ovviamente), sorprendendosene perché proprio da Zanichelli era stato pubbli-



Per il resto non vi sono novità di rilievo: l'aspetto è sempre quello, anche se le funzionalità di ricerca sono un po' migliorate. La cosiddetta "navigabilità" tra le varie voci di menu non è del tutto facile e intuitiva, come sarebbe augurabile per un software che dovrebbe poter essere usato da chiunque.

Lo Zingarelli rimane comunque un dizionario di prestigio e una scelta sicura per chi vuole avere un riferimento linguistico affidabile. Malgrado il software poco amichevole.

Naturalmente, molte sono le novità di buona sostanza dal punto di vista linguistico. Tra queste, come ha segnalato il TG3 nell'edizione delle ore 19 di pochi giorni or sono, il verbo

"cazzeggiare". Sapreste anagrammarlo? Lo Zingarelli lo sa fare, dando il solo risultato possibile: "cazzeggerai". Questa parola è molto usata dai giovani d'oggi: forse perché non rimane loro molto altro da fare, vista la scarsità delle offerte dal mondo del lavoro?

Il Museo che non c'è

Produttore:

Fabrica Art & Media

Editore:

Tecniche Nuove S.p.A.

Ambiente: Windows 95/NT

Requisiti multimediali: standard

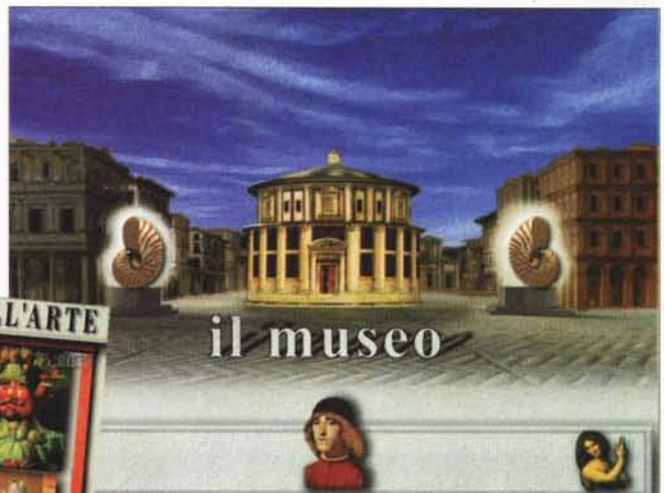
Prezzo: lire 49.000

Tutti sappiamo quanto sono grandi il Museo del Louvre o la National Gallery di Londra, almeno grosso modo. Ma come potremo mai stabilire la dimensione di un Museo che non c'è? La valutazione possiamo forse farla in base al numero dei CD-ROM in cui è contenuto, che sono due, ma meglio contare su quanto dichiara l'editore: oltre 2.000 opere di 115 artisti.

Il che è un vantaggio in fatto di quantità di informazioni che riceviamo in un'opera sola, ma comporta anche degli scambi di disco in corso di consultazione (inserire il CD n. 2... o 1).

Il Museo che non c'è offre una panoramica sulla pittura italiana dal 1300 al 1800, sia attraverso una modalità di visita virtuale che attraverso un catalogo degli artisti presenti.

Le ambientazioni per le visite virtuali sono ispirate per il 1300 a una sala che ricorda la Basilica di San Francesco ad



Assisi, per il 1400 ad un palazzo ducale, per il 1500 alla Cappella Sistina, per il 1600 a una sala barocca, per il 1700 a un'architettura tardo-barocca. Infine, un ambiente neoclassico ospita le maggiori figure del 1800.

L'opera è alquanto ambiziosa, ma si arena sulle secche di una visita virtuale che procede a balzi (non c'è il fluire continuo che la tecnica moderna consentirebbe) e di uno zoom inadeguato. L'opera può essere utile per una panoramica sulla pittura del periodo, ma la godibilità visiva mi sembra possa essere considerata leggermente al di sotto degli standard di settore, anche per una scelta a mio avviso impropria degli sfondi, che a volte sono di disturbo. Il lettore non mancherà di tenere nella dovuta considerazione l'ampiezza dell'opera, che da tale punto di vista supera molti concorrenti.

Lezioni di Scacchi

Editore: Tecniche Nuove S.p.A.

Ambiente: Windows

Requisiti multimediali: standard

Prezzo: lire 49.000



C'è anche un corso di strategia, in cui sono proposte 15 partite intere, che l'allievo gioca con il colore opportuno. I commenti alle mosse effettuate, i suggerimenti, le valutazioni generali sulla pratica e sulla posizione consentono un apprendimento graduale, costante e significativo.

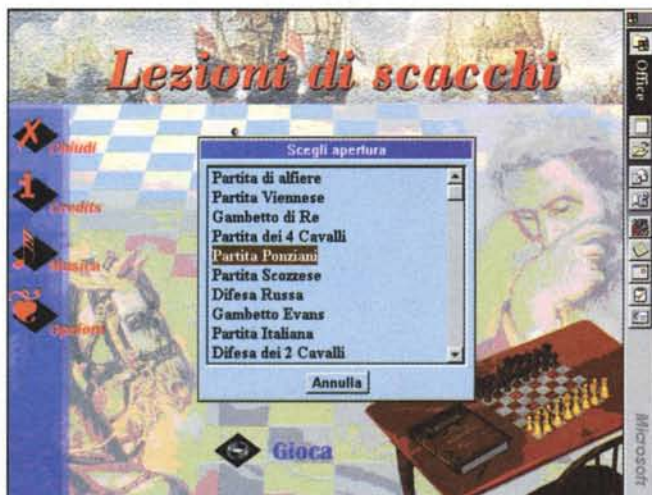
La verifica dei progressi fatti si ottiene giocando contro il computer (prima di tentare la rivincita con il figlio: il computer vince e basta, il figlio ci prende in giro...).

Lezioni di scacchi può gestire un numero infinito di allievi, ognuno con i suoi test e le sue valutazioni.

La grafica è abbastanza piacevole, così come la musica di sottofondo.

Se il computer contro di voi vince in otto mosse e la tentata rivale sui figli non ancora teen-ager finisce in disastro, allora accantonate ogni altro tentativo e avvaletevi di Lezioni di Scacchi.

Si tratta di un vero e proprio corso - ma anche vero e proprio gioco - che comprende una panoramica su 50 tipi di aperture, 200 test sulla tattica e 100 sui finali.



Fisica Interattiva - Meccanica

Produttore:
Loop Multimedia Developer - Genova

Editore e distributore:
Zanichelli S.p.A.
Via Innerio, 34
40126 Bologna
Telefono: 051 293265
Fax: 051 243437

Ambiente: Windows e Macintosh

Requisiti multimediali: standard

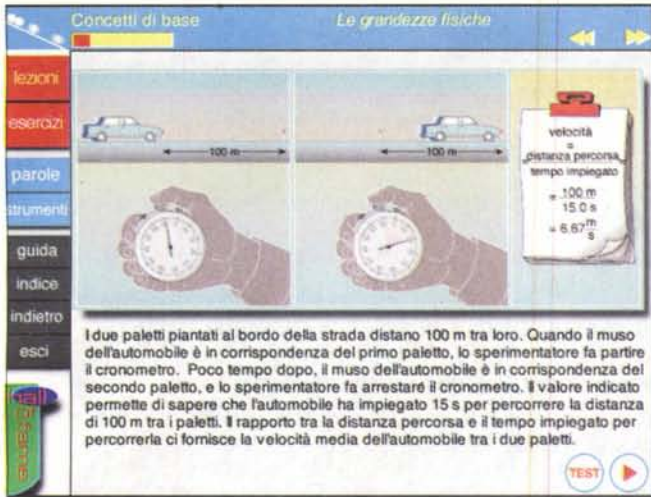
Prezzo: lire 48.000 - Confezione da 10: lire 240.000



La prima presentazione di una versione dimostrativa già molto avanzata di Fisica Interattiva avveniva oltre un anno fa.

Già allora l'opera, pur incompleta, indicava che il passaggio dal libro tradizionale a quello multimediale non avrebbe scalfito il prestigio degli Amaldi (ai miei tempi erano Edoardo e Ginestra, oggi è Ugo Amaldi), mantenuto inalterato in decenni di produzione di testi di fisica per le superiori. I risultati ottenuti mi paiono, infatti, molto buoni.

Quest'opera non intende sostituire il libro di testo, ma lo affianca "aggiungendogli nuove



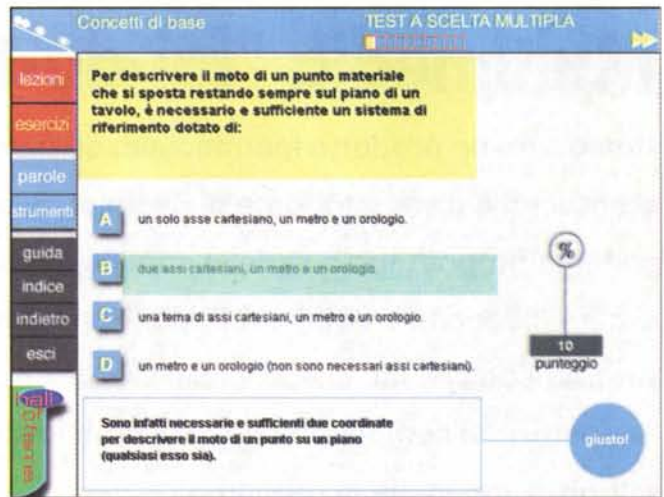
dimensioni".

Il taglio generale dell'opera, anche nella grafica, non si discosta da quello del libro di testo tradizionale, ma ovviamente sfrutta tutte le potenzialità del mezzo multimediale.

Si parte da un indice con la scelta della lezione (argomento) per accedere alle spiegazioni che sono fatte di testo, animazioni, esempi e test formativi da una parte, e da esercizi con esperimenti virtuali, problemi interattivi e test dall'altra.

C'è anche un gioco con test a scelta multipla, con la possibilità di registrazione dei punteggi, un dizionario illustrato contenente tutte le parole chiave del corso, una calcolatrice ed un cronometro.

La novità vera di questa versione è costituita dal secondo CD-ROM, quello dell'insegnante, che raccoglie materiali (immagini e illustrazioni) tratti dal libro di Ugo Amaldi e nu-



merosi filmati.

L'insegnante, grazie al contenuto di questo secondo disco, può confezionare sequenze multimediali interattive da mostrare durante la lezione e anche creare nuovi test.

Non ho dubbi sul fatto che sia gli studenti sia gli insegnanti sapranno apprezzare questo strumento didattico e utilizzarlo al meglio. Sempre che la scuola metta a loro disposizione i computer...

Il giardino delle parole

Editore: Tecniche Nuove S.p.A.

Ambiente: Windows e Macintosh

Requisiti multimediali: standard

Prezzo: lire 39.000



La forma e la sostanza, ecco due cose da giudicare in un'opera multimediale.

La prima, ne Il giardino delle parole, è decisamente piacevole: i disegni sono graziosi, le animazioni ragionevolmente ben fatte (accidenti agli standard altissimi imposti dalla Disney, con cui le animazioni sono costrette sempre a confrontarsi!).

La seconda, in altre parole la sostanza, è diventata per me "imperscrutabile", perché manco degli strumenti giusti (figli di età adatta, i miei sono cresciuti) per giudicare un'opera per bambini in fase di prima scolarizzazione.

Il genitore volenteroso dovrà scoprire da sé quanto possa

essere efficace questo strumento, aiutando i suoi piccoli ad avviarlo.

Da non trascurare, per valutare l'opportunità d'acquisto, la dichiarazione dell'editore: "Il prodotto è stato ideato e realizzato alla luce dell'esperienza, quasi quarantennale, di un insegnante. Il contenuto nella sua totalità è stato impostato per un discorso didattico ben preciso, adatto, nella sua progressione, per bambini dai 4 ai 6 anni".