

Prodotti Multimediali

Prezzi e prodotti

Una recente scoperta mi offre lo spunto per qualche riflessione sul mercato dei prodotti multimediali: una società romana di produzione e distribuzione ha da poco ritoccato verso il basso il suo intero listino, presentando un prezzo unico a dir poco contenuto. Potrà avere dei riflessi sul mercato e contribuire a qualche cambiamento?

di Dino Joris

Recentemente ho avuto l'occasione di ricordare ai lettori che i primi CD-ROM con prodotti shareware, all'inizio degli anni '90, erano offerti a prezzi "stravaganti" (anche 180.000 lire cadauno!). Arrivò sul mercato italiano anche un imprenditore canadese, ma italiano d'origine, che fu tra i primi a calmerare quel settore offrendo inizialmente prodotti shareware, poi anche opere multimediali, a prezzi molto inferiori alla media.

Lo stesso imprenditore si presenta oggi sul mercato con un ribasso generalizzato del listino: offre tutto a lire 9.900 per disco, con una linea chiamata appunto "9&nove".

L'offerta si basa solo su titoli di sua produzione, prevalentemente frutto di localizzazioni da software nord americano, pur non mancando delle "produzioni locali". In passato avevo avuto occasione di recensire due titoli, *World Drink Dictionary* (in italiano, nonostante il nome) ed *Enciclopedia del Vino*, descrivendoli come titoli che potevano invogliare l'acquisto, sia per i contenuti, sia per i prezzi ragionevoli. Oggi il loro prezzo

d'acquisto è diminuito da circa cinquantamila, a meno di diecimila lire! In catalogo si trova anche CD Tel, l'elenco di tutti i numeri di telefono d'Italia, che recentemente abbiamo visto in vendita a prezzi molto superiori, in edizioni d'altri.

I programmi di distribuzione sono aggressivi, visto che i profitti debbono necessariamente derivare dai volumi di vendita, piuttosto che dai margini ovviamente risicati (costi di programmazione, diritti, disco di policarbonato, scatole, stampa copertine, pubblicità, trasporti, rappresentanti, profitti dei rivenditori, IVA: lo spazio per il profitto unitario non può essere molto...).

Non è improbabile che questa politica di vendita possa dare i suoi frutti e sfociare nel successo. Potrà incidere in qualche modo sul mercato in generale? Una certa influenza è senza dubbio possibile. La diffusione negli scaffali dei computer shop e delle librerie di prodotti di largo consumo potrà favorire il ritocco dei prezzi verso il basso (è stata questa la tendenza dell'ultimo anno, in ogni caso).



Certamente non ci possiamo aspettare che tutti i produttori, di punto in bianco, diminuiscano i loro prezzi ad un quinto dell'originale! Non è improbabile, tuttavia, siano costretti a qualche ritocco. Con beneficio dei consumatori e probabilmente anche del mercato, che sembra essere oramai destinato ad un buon ritmo di sviluppo (cosa che può favorire anche la qualità della produzione, oltre che l'abbassamento dei prezzi).

Vediamo intanto un prodotto software che può farci diventare tutti musicisti, con un investimento minimo: lire novemila novecento, appunto.

Beat 2000

Microforum Italia S.r.l.
Via Antonio Musa, 13
00161 Roma
Telefono: 06 4424 3033
Telefax: 06 4424 2836
E-mail: info@microforum.it
Internet: www.microforum.it

Requisiti multimediali standard

Ambiente: Windows 95

Prezzo: lire 9.900



dio del direttore d'orchestra, per dire a questo o a quell'orchestra di fare una pausa...). Per molto tempo ho cercato di capire, durante l'ascolto di brani musicali d'orchestra, quali fossero gli strumenti suonati, ma le uniche volte che sono stato confortato da successo sicuro si sono avute nei concerti alla televisione, quando la telecamera inquadra un particolare maestro strumentista, o gruppo di questi...

Con Beat 2000 ci si può esercitare a comporre e scomporre suoni, in maniera che ho trovato divertente.

Grazie ad una casuale chiacchierata con un noto direttore d'orchestra, ho avuto conferma del fatto che lo strumento informatico è tenuto in gran considerazione, oggi, anche presso i musicisti professionisti più tradizionali (il mio interlocutore dirige all'Opera di Roma e su simili palcoscenici, ed è ultra settantenne).

Beat 2000 è un software d'elaborazione della musica in vari formati: wave, au, aiff e RA 3.0 (solo export). Con Beat 2000 è possibile effettuare i mixaggi sia basandosi sui molti brani musicali (liberi da royalty) forniti su CD, sia effettuando registrazioni attraverso quei sistemi di input che la vostra scheda audio consente, il microfono per primo.

Come le immagini che vi propongo possono probabilmente indicarvi, i mixaggi e le elaborazioni dei suoni avvengono con l'ausilio di schermate che rappresentano graficamente lo stato della vostra composizione e che vi consentono di rielaborare i suoni in molti modi diversi, visualizzando la posizione delle varie parti a schermo.

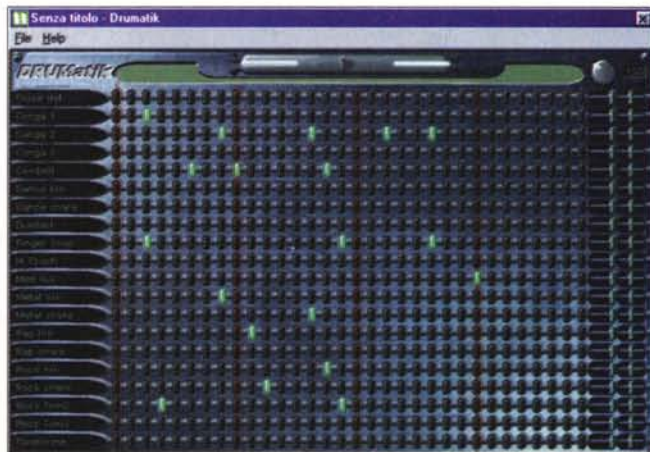
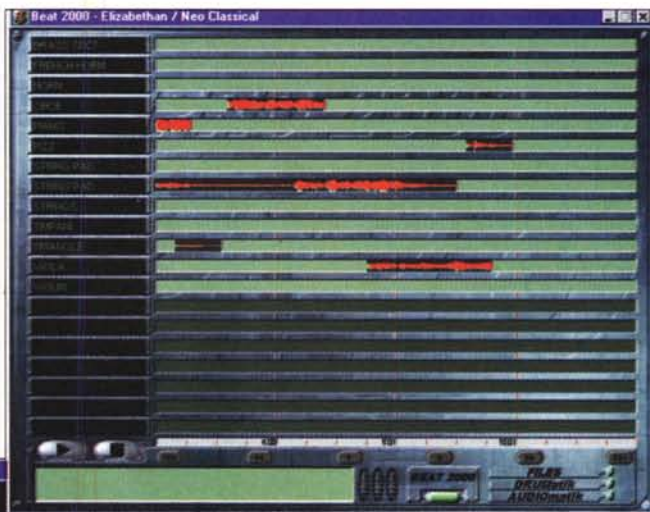
Nella schermata d'avvio vi sono molti pulsanti che controllano i vari elementi orchestrali, che non solo possono essere inseriti o disinseriti a volontà, ma anche controllati nelle loro caratteristiche sonore.

Una volta caricato il brano, giocare a renderlo diverso, secondo le proprie esigenze, diventa un esercizio facile e divertente.

L'isolamento dei singoli strumenti è un esercizio decisamente inusuale, per chi non usa questo genere di software (o non ha la possibilità di salire sul po-

Non voglio con questo suggerire che Beat 2000 sia uno strumento da professionisti, perché è chiaro che le attività professionali d'orchestrazione sono molto complesse e richiedono, di conseguenza, degli strumenti molto potenti e sofisticati (oltre, ovviamente, alle capacità di composizione).

Chiarisco con un esempio: Beat 2000 sta ad un programma per professionisti come una videocamera amatoriale sta ad una di quelle usate dalla RAI o in Mediaset. Questo non significa che chi usa questo strumento non possa avviare una seria carriera di musicista. Non dobbiamo dimenticare, infatti, che è possibile fare un paragone parallelo con l'avventura di Nanni Moretti nel cinema: non iniziò forse la sua carriera girando con un modestissimo SuperOtto?



Inchiesta sulla Sindone

Giunti Multimedia s.r.l.
Ripa di Porta Ticinese, 91
20143 Milano
Telefono: 02 8393374
Fax: 02 58103485

Requisiti multimediali standard

Ambiente: Windows 95/Macintosh

Prezzo: lire 29.900

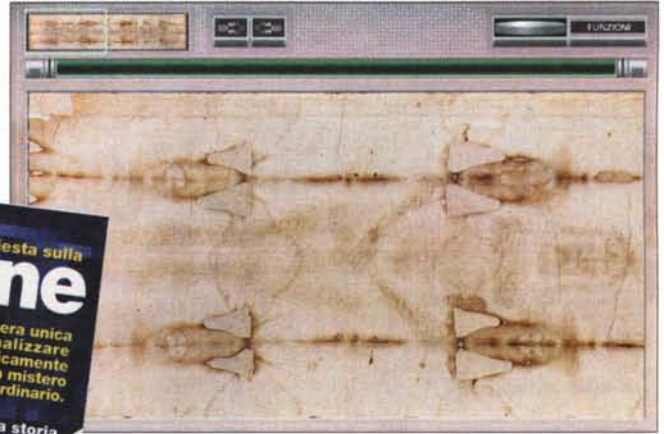
Non c'è italiano mediamente informato che non abbia qualche notizia sulla Sindone: sui mass-media sono apparsi servizi di tutti i generi, in televisione e sulla carta stampata. Qualcosa (probabilmente pochissimo) ne sappiamo tutti.

Non c'è italiano - e questa affermazione assume un carattere più personale, e quindi discutibile, della precedente - che vedendo l'immagine della Sindone non abbia provato un'emozione piuttosto forte, fosse o no propenso a credere di trovarsi di fronte al sudario di Gesù (non è comunque una forte emozione vedere il segno antico e inequivocabile di una morte incredibilmente violenta e crudele inflitta dall'uomo sull'uomo?).

Molte sono le persone che hanno potuto, recentemente, vedere la Sindone da vicino, a Torino e molte sono le persone che riusciranno a vederla, provando probabilmente un'emozione indicibile.

Gli altri, i tanti che non avranno questa opportunità, potranno trovare più che interessante documentarsi con questo CD-ROM. Certamente, le emozioni saranno diverse, meno forti. La lettura multimediale, tuttavia, anche grazie alla bella e curata ambientazione grafica, non sarà avara di emozioni e potrà contribuire alla formazione, da parte del lettore, di un'idea più precisa sulla reliquia, sulla sua natura e sulla possibilità che sia davvero il sudario in cui fu accolto il Cristo dopo la deposizione dalla croce.

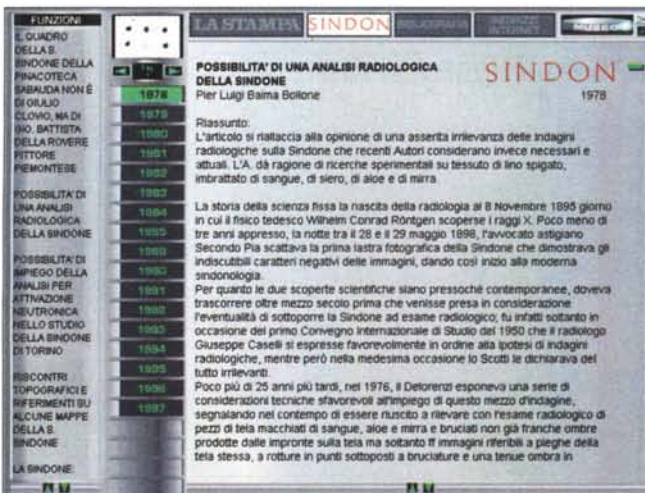
La redazione della documentazione è stata curata dalla Edi-



trice La Stampa in collaborazione con il Centro Internazionale di Sindonologia.

Nell'opera si esaminano gli aspetti storici, geografici, tecnici e biochimici, si guardano le analisi di laboratorio per la datazione, si presentano filmati, immagini e ricostruzioni tridimensionali.

Non sarà certo quest'opera a sciogliere i dubbi sull'origine della Sindone, ma la sua lettura multimediale potrà certamente indurre tutti noi a riflettere.



The Jungle World Beauty's World

Giunti Multimedia s.r.l.
Ripa di Porta Ticinese, 91
20143 Milano
Telefono: 02 8393374
Fax: 02 58103485

Requisiti multimediali standard

Ambiente: Windows 95/Macintosh

Prezzo: lire 99.000

Queste due opere dedicate alla lingua inglese per i giovanissimi sono state scritte, dirette e coordinate da Suor Caterina Cangia, come si legge anche in copertina. Alla creazione hanno contribuito, tra gli altri, i giovani attori de "La Bottega d'Europa" (che immagino siano anche attori canterini, visto la folta presenza, su entrambi i CD-ROM, di



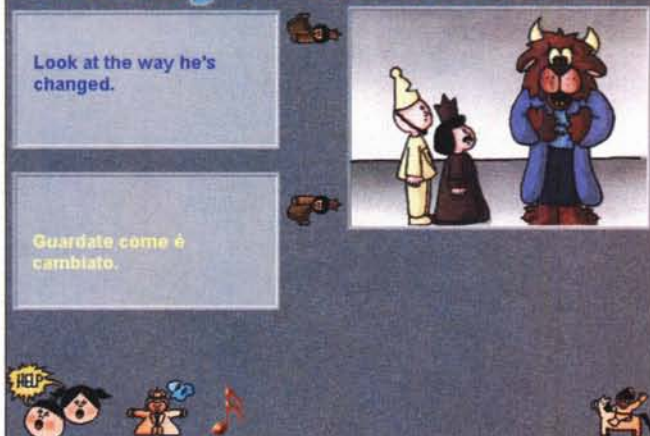
ve si tenta veramente di insegnare l'inglese ai bambini. Tanto da confezionare delle opere come queste, che richiedono già una quantomeno discreta conoscenza della lingua.

Sia le canzoni cantate in coro, sia le favole narrate, anche se tutte accompagnate da sottotitoli, richiedono almeno una discreta capacità di comprensione della lingua, frutto di un'esposizione abbastanza prolungata.

Mi sembra utile indicare al lettore che queste opere, a mio avviso, anche se destinate a bambini in tenerissima età, non si prestano a dare delle basi di conoscenza, ma solo a contribuire al loro rafforzamento ed a consentire al bambino di rafforzare delle conoscenze già acquisite.

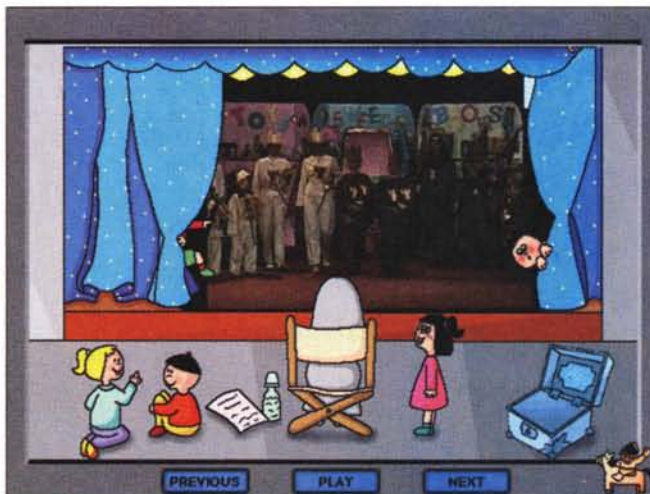
Il genitore quindi non potrà semplicemente avviare il computer e lasciare che il "pargolo" giochi e impari per

The song of the Chess Set



canzoni inglesi per bambini cantate in coro). La Bottega d'Europa è a Roma, Suor Caterina Cangia non ha un nome anglosassone, i nomi dei vari collaboratori specializzati sono prevalentemente italiani, con l'eccezione di due casi certi (Laxton e Lawless) ed uno incerto (Cataldo sì, ma Carol: americana d'origine italiana?).

Parto quindi dal presupposto che queste opere siano state create (nulla nasce dal nulla) da un'esperienza didattica fatta in qualche scuola elementare romana. L'impressione è che non siano fatte in una qualsiasi scuola romana, ma in una do-



necessario rigore, comprendono i fenomeni dell'apprendimento, della memoria, della conoscenza, delle emozioni, della percezione, dell'intelligenza, dell'attenzione, dell'inconscio, della risoluzione di problemi, della robotica e dell'intelligenza artificiale.

La mente è qui esaminata quindi in tutti i suoi maggiori aspetti conosciuti. La consultazione di quest'opera potrà rivelarsi di grande interesse per chiunque, e non è improbabile che possa sorprendere il lettore con qualche informazione diversa, particolare, e arricchirne le conoscenze, probabilmente assieme allo spessore umano.

Nella parte dedicata all'intelligenza ho letto con interesse che

ad un elevato quoziente intellettuale non corrisponde necessariamente un gran successo pratico, tutt'altro. In altre parole, i geni possono essere dei perfetti cretini, almeno da un punto di vista pratico, ed i cretini degli uomini di successo (forse la tesi di Forrest Gump?): non credete anche voi che sia un'analisi consolante per chiunque, qualunque sia la schiera d'appartenenza?

Se volete saperne di più, non vi resta che scrivere o telefonare a Le Scienze (I Segreti della Mente, infatti, è già stato distribuito in edicola con la rivista lo scorso settembre, e ora è disponibile solo presso l'editore).

Belle scoperte

Comecon S.r.l.
Viale Premuda, 14
20129 Milano
Telefono: 02 5410 4224
Fax: 02 54104225
Internet: www.comecon.com
E-mail: info@comecon.com

Requisiti multimediali standard

Ambiente: Windows 95/Macintosh

Prezzo: lire 39.900



Con Belle Scoperte il bambino può probabilmente essere lasciato solo più a lungo, a confrontarsi con i meccanismi di gioco ed apprendimento. Il genitore può decidere, insomma, se avviare il bambino e poi lasciarlo continuare da solo (non si trova sempre il tempo per fare tutto...) oppure se rimanere accanto a lui per aiutarlo nelle scoperte.

Le opere della serie "Belle Scoperte", destinata ai bambini dai tre anni in su, sono capaci di intrattenere e strappare un sorriso a tutti, oltre che fornire nozioni interessanti per il livello d'età. Spesso i giochi educativi, specialmente quelli dedicati ai più piccoli, mancano di un sufficiente equilibrio tra le parti dedicate al gioco e quelle dedicate all'apprendimento. In questa serie mi sembra di rilevare, invece, un buon equilibrio tra i due aspetti.

La maggioranza delle opere destinate ai più piccoli richiede, in genere, almeno qualche forma di controllo e di collaborazione da parte del genitore, non solo in fase d'installazione e avvio, ma anche in corso di consultazione.

Visitiamo lo Spazio porta il bambino attraverso lo spazio, anche su Marte e su Giove, apprendendo piccole cose che li riguardano. Tutto avviene tra una miriade di buffi personaggi interattivi, musiche e rumori vari. I più piccini potranno divertirsi anche senza molta assistenza parentale.

Oltre a Visitiamo lo Spazio, MagicaMente propone o ha proposto: Visitiamo il Mondo, Giochiamo con la Natura, Visitiamo gli Stati Uniti, Giochiamo con il Passato.

I giochi sono tutti strutturati nello stesso modo, anche se i contenuti si differenziano per i vari argomenti trattati. Facile affermare che se ne piace uno, piacciono tutti.



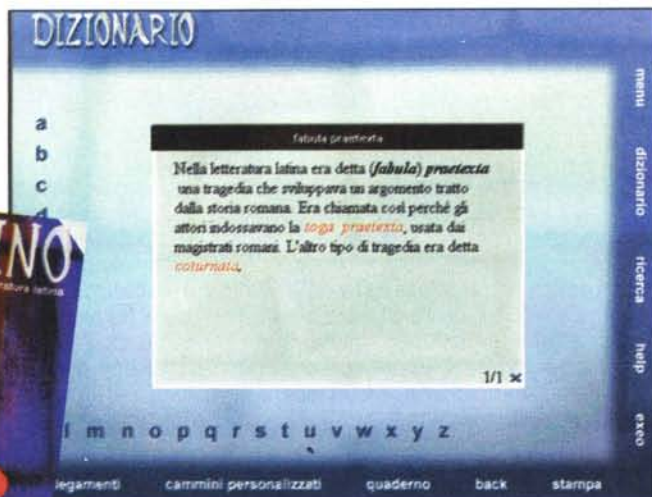
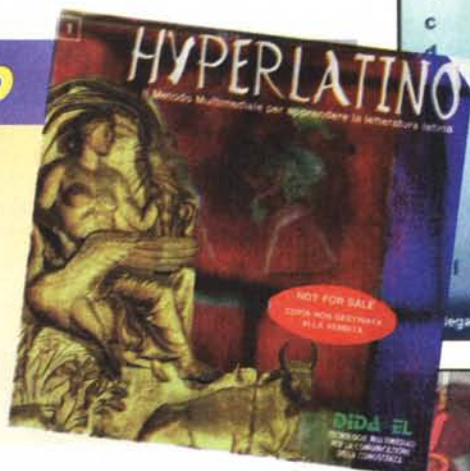
Hiperlatino

DIDA*EL
Via Lamarmora, 3
20122 Milano
Telefono: 02 541 8901
Fax: 02 551 81 751
E-mail: info@didael.it
Internet: www.didael.it

Requisiti multimediali standard

Ambiente: Windows 95

Prezzo: lire 190.000



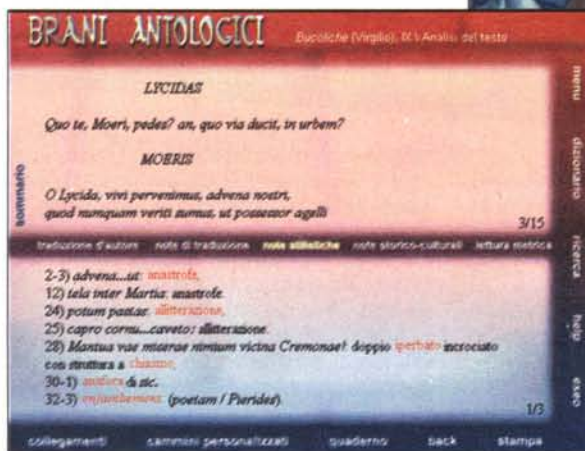
Non sono molte le occasioni che mi si presentano per parlare da queste pagine di prodotti propriamente educativi, un po' per scelta redazionale (l'indirizzo dato alla rubrica), un po' a causa del fatto che spesso i produttori cercano con maggiore determinazione i canali specializzati di comunicazione, per diffondere le loro opere, e la redazione di MC non è inondata di materiale con connotazione fortemente didattica, come questo. Mi occupo volentieri di questo argomento, per il fatto che mi riporta indietro di qualche decennio (la letteratura latina, che già mi guardava in cagnesco ai tempi di scuola, non è certo stata compagna delle mie serate di relax in anni recenti...).

Come avrete già capito, non sono certo in procinto di entrare nel merito dell'opera, e mi limiterò a fornire le informazioni essenziali, di natura strutturale e multimediale, lasciando da parte ogni tentativo di analisi dei contenuti.

L'opera si presenta già bene al momento dell'installazione, che è rapida, facile e non molto esigente in fatto di spazio su disco (meno di 10 MB, che per gli standard di oggi è abbastanza poco). La struttura dell'opera è piuttosto ben congegnata e consente una buona navigabilità. Il software offre con buona prontezza quegli strumenti che sono di grande utilità per lo studente moderno: la copia e la stampa dei testi durante lo studio.

I più impazienti tra voi già si stanno chiedendo se mai giungerò ad informare sui contenuti... quindi comincio subito dicendo che Hyperlatino è un'antologia che tratta i più importanti autori della latinità, da Plauto ad Agostino, che sarà prodotta in tre volumi e che darà spazio anche agli autori in genere esclusi dalle antologie per le scuole superiori, ovvero Marziale, Svetonio, Petronio, Catone, Tertulliano.

In questo primo volume si trovano otto autori: Catullo, Nepote, Cesare, Sallustio, Virgilio, Tibullo, Propertio e Fedro, di cui sono trattate le opere principali, con brani antologici commentati



e molte pagine critiche che offrono letture d'approfondimento sulle questioni affrontate nello studio della letteratura latina.

Il titolo Hyperlatino già di per sé indica la forte connotazione ipertestuale dell'opera, che sfrutta la capacità del mezzo per offrire allo studente la possibilità di dirottare con facilità dal percorso principale per andare ad esplorare i collegamenti grammaticali, storici, geografici, retorici, mitologici, eccetera, per poi tornare in un lampo al percorso principale, senza mai "perdersi".

Il lettore potrà farsi un'idea dei contenuti attraverso le schermate proposte (in numero esiguo per esigenze di redazione). Autori, opere, contesti, esercizi, brani antologici, critica e generi, sono posti in una struttura ipertestuale che prevede collegamenti complessi ma immediati tra i vari argomenti.

In cifre, Hyperlatino offre la trattazione d'otto autori, dodici opere, tre contesti, centosettantaquattro brani antologici, più di quattro ore di lettura metrica (utilizzando il probabile ritmo usato nell'antichità, informano gli autori), otto generi letterari, novantacinque pagine di critica, novantatré esercizi, quarantuno percorsi guidati a tema, lezioni su dodici argomenti, un dizionario con circa novecento voci.

Come già detto, non entro nel merito dell'opera, ma non posso evitare di esprimere un parere, nella mia qualità di (molto) ex studente e come padre di studenti: con strumenti didattici multimediali di questo tipo, gli studenti d'oggi hanno minor diritto di quelli di ieri di "litigare furiosamente" con il latino e limitarsi a "strappare" la sufficienza.

Nella Creative dimension

I suoni non li ascolti soltanto. Senti anche da che parte arrivano

Immagina un mondo in cui sia difficile separare nel gioco la fantasia dalla realtà. Immagina anche le più evolute schede audio e le più avanzate tecnologie per la diffusione del suono in combinazione fra loro per dar vita al nuovo Environmental Audio, l'ambiente dove il suono 3D tocca i livelli più elevati di realismo e precisione.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera del suono dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

La scheda Sound Blaster Live!™ e i diffusori FourPointSurround™ rendono unico l'Environmental Audio™ per darti:

- Un'eccezionale purezza del suono, così reale da sembrare dal vivo.
- Un perfetto posizionamento sonoro tridimensionale e un pieno effetto Surround.
- Un ambiente audio estremamente realistico per dare il meglio ai nuovi giochi 3D.
- Un'elaborazione del suono così professionale da riprodurre la musica a un livello superiore.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web



CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Se volete provare questi prodotti cercate il Creative Connection Point più vicino all'indirizzo www.soundblaster.com oppure chiamate il n. 02-8228161

Schede Audio

Schede Grafiche

Altoparlanti

PC-DVD

Video