

## OPERE MULTIMEDIALI

**Terminologia.** *Multimediale* significa “che usa molti mezzi di comunicazione (*media*)”. Un’applicazione multimediale unisce diversi elementi: testo, immagini fisse, immagini in movimento e suoni. Le immagini in movimento prodotte con disegni che cambiano si chiamano *animazioni*, quelle prodotte da riprese reali si chiamano *video*. Immagini e suoni occupano molta memoria; per questo motivo in genere vengono registrate su CD-ROM, che hanno grande capacità di memoria, ma ciò non significa che tutti i CD-ROM contengano applicazioni multimediali. Una caratteristica tipica delle applicazioni multimediali è l’*interattività*; l’utente può spostarsi nell’ambiente semplicemente cliccando su una zona del video che contiene un *hyperlink* e da qui nasce il termine ipertesto che spesso si associa alle applicazioni multimediali.

**Ricerca in un’opera multimediale.** Date le dimensioni notevolissime di un’opera multimediale, le tecniche di ricerca al suo interno sono molto importanti. Ne esistono diversi tipi: per *parole chiave*, per *argomento* e *full text*. Quest’ultima esamina tutto il testo dell’applicazione. I risultati delle ricerche sono in genere elenchi di articoli o di pagine che contengono le parole cercate, che sono collegamenti ipertestuali al punto corrispondente nell’applicazione.

**I campi delle multimedialità.** Gli hyperlink consentano una consultazione non più lineare dell’opera e questo rappresenta una grossa innovazione metodologica, soprattutto per opere di tipo letterario. *Giornali e riviste*, che sono concettualmente prodotti ad accesso casuale, sono certamente arricchiti dalla possibilità di una presentazione multimediale e ipertestuale. Inoltre la notevole capacità dei CD-ROM si presta a raccolte di immagini, di elenchi e cataloghi dei più diversi prodotti. Le applicazioni multimediali hanno trovato una larga diffusione nei *giochi* e nel *software educativo* per bambini e per ragazzi, nel settore delle *enciclopedie* e dei *dizionari*, nei *viaggi simulati*, nelle visite ai *musei* e a luoghi artistici importanti (celebre la visita a una tomba egizia scoperta di recente e non visitabile nella realtà), e naturalmente nelle presentazioni su Internet (fig. A).

**La creazione di un CD-ROM.** Le fasi di produzione di un prodotto multimediale sono: progetto, creazione di un *prototipo*, preparazione dei file sorgenti, integrazione, test, *premastering* e produzione dei CD-ROM su larga scala. In fase di progetto vanno definiti i requisiti hardware e software del prodotto, va prodotta la *storyboard* (tavole che illustrano gli elementi e i collegamenti) e naturalmente vanno fissate scadenze e risorse economiche. Il prototipo è di fatto l’interfaccia utente, che va predisposta prima dei contenuti. Il *premastering* è l’assemblaggio di tutto il materiale che dovrà poi essere trasferito su CD-ROM.

**DVD (Digital Versatile Disc).** È un supporto multimediale, basato sulla stessa tecnologia dei CD-ROM ma con una capacità molto superiore, che consente di registrare interi film. Le capacità vanno da 4,7 a 17 Gigabyte. I DVD sono disponibili anche in versione cancellabile e quindi riutilizzabile.

**Multimedia ToolBook.** È un ambiente di sviluppo di applicazioni multimediali che opera sotto Windows. Oltre a gestire in modo integrato testi, immagini e suoni è in grado di utilizzare oggetti prodotti da altri programmi, come testi, fogli elettronici e data base. Per i suoi prodotti usa la metafora del libro: quindi i file si chiamano *book* e sono suddivisi in *page*. Il suo funzionamento si basa sia sul paradigma a oggetti sia su quello a eventi (fig. B).

**Cataloghi di opere multimediali.** La fonte di maggiori informazioni è Internet (v. per esempio [www.utet.com/cdrom/](http://www.utet.com/cdrom/)) (fig. C).

