

I ritmi terrestri per gli astronauti che viaggeranno a lungo nello spazio

L'equipaggio di un volo spaziale verso un altro pianeta o in servizio sulle stazioni in orbita terrestre non dovrà essere isolato dal suo ambiente anche familiare. Con avanzati sistemi di comunicazione dovrà essere costantemente in contatto anche con la famiglia e gli amici e questo consentirà di mantenere un ritmo circadiano terrestre, senza cioè sconvolgimenti che potrebbero essere dannosi per la salute in un viaggio della durata di mesi. È quanto è stato affermato oggi a Fiumicino all'apertura del convegno dell'Associazione nazionale di medicina aeronautica e spaziale (Aimas). L'isolamento e confinamento che potranno soffrire gli astronauti nei lunghi viaggi, ha sottolineato il presidente dell'Aimas prof. Aristide Scano, è una condizione certamente perturbante, ma non coinvolgerà un gruppo di persone selezionate e fortemente motivate dei due sessi e ben addestrate con un lungo addestramento al suolo. Ciò non toglie che grossi problemi psicologici, già segnalati nei voli orbitali con due o tre astronauti, esistono e saranno aggravati dalle caratteristiche di un equipaggio multietnico formato da personalità forti e ambiziose, operanti in ambienti di modesta cubatura, affaticato da ritmi di lavoro necessariamente impegnativi e con una subcosciente ma sempre presente sensazione di rischio.

Appello del Wwf ai paesi asiatici: «Salvate le tigri dall'estinzione»

Il Fondo mondiale per la natura (Wwf) ha rivolto un appello ai governi dei paesi asiatici perché contribuiscano al salvataggio delle tigri allo stato selvaggio che altrimenti potrebbero scomparire in meno di dieci anni. Braccaggio e riduzione dell'habitat naturale delle tigri - afferma una nota del Wwf diffusa a Gland (cantone elvetico del Vaud) - hanno ridotto ormai le tigri a circa 7.000 capi nel mondo. Venti anni fa, il primo aprile 1973, il Wwf aveva già varato un «progetto tigre» in collaborazione con il governo indiano, progetto che permise di aumentare la popolazione delle tigri. Oggi si trovano in India circa il 65 per cento delle tigri esistenti nel mondo. Ma negli altri paesi asiatici il numero delle tigri è ormai scesa a soli 2.000 capi e dalla metà del secolo sono scomparse ormai tre delle otto sotto-specie di questa animale ed una quarta e in via di eliminazione. Una delle principali cause della caccia delle tigri è ormai divenuta la medicina tradizionale cinese che sfrutta le loro ossa per speciali medicamenti. Poi la progressiva distruzione delle foreste pone un altro problema difficile da risolvere. Esplosione demografica, aumento degli allevamenti bestiame, utilizzo del legname delle foreste e agricoltura sono i principali fattori del fenomeno.

Gli «annusatori» addestrati a individuare gli uffici inquinati

L'organizzazione olandese per la ricerca applicata (Tno) sta addestrando un gruppo di «annusatori» umani da inviare nei Paesi europei per visitare uffici utilizzando il proprio naso per stabilire la qualità dell'aria negli ambienti. L'iniziativa, a cui la Cee contribuisce con oltre un milione di dollari, coinvolge otto Paesi europei (anche non comunitari): Danimarca, Gran Bretagna, Grecia, Francia, Belgio, Svizzera, Finlandia, Norvegia. Studi recenti hanno dimostrato che quasi un terzo degli occupanti degli uffici europei non è soddisfatto della qualità dell'aria, con conseguenze non solo sulla salute degli impiegati e sul comfort del luogo di lavoro, ma anche sulla produttività e sulle assenze. Gli «annusatori» valuteranno la qualità dell'aria partendo dal presupposto, afferma la Tno, che il naso umano è superiore nel valutare la qualità dell'aria a molte tecniche fisiche e chimiche.

Ricerca Usa: nel '97 saranno 25 milioni le vittime dell'Aids

Il numero delle vittime dell'Aids in tutto il mondo è destinato a toccare la drammatica cifra di 25 milioni entro il 1997, con il risultato di far balzare la sindrome in testa alla classifica dei mali più letali della storia. La pessimistica previsione è frutto di una seria elaborazione delle attuali proiezioni statistiche effettuata da un team di ricercatori dell'ospedale Johns Hopkins di Baltimora, guidato dal dottor John Bartlett, responsabile del reparto malattie infettive. Vari studi, tra cui quello della Global Aids Policy Coalition americana, confermano che in questi anni sono deceduti a causa della sindrome due milioni e mezzo di persone, tra cui centomila negli Stati Uniti, ma che i contagiati ammontano già ufficialmente a 12 milioni e novecentomila, un dato che secondo gli esperti entro il duemila è destinato a salire alla vertiginosa cifra di 110 milioni. L'emergenza riguarda, ha tenuto a precisare Bartlett, non tanto l'occidente che ha sferrato vere e proprie offensive per la prevenzione della malattia, quanto alcuni paesi asiatici, in primo luogo India e Thailandia, e soprattutto le nazioni africane subsahariane, l'America latina e i Caraibi.

MARIO PETRONCINI



Movimenti di contro cultura, pubblicazioni, programmi politici: i patiti della realtà virtuale non si fermano ai videogiochi. Sono schiavi delle macchine?

L'avventura cibernetica

L'impegno cibernetico si manifesta in molti modi: movimenti politici che rivendicano la libertà d'informazione sorgono accanto a bande di hackers, i pirati informatici che violano le banche dati. Il rischio è che i giochi si tramutino da ribellione all'esistente in una subalternità totale alle macchine. Per gli appassionati di cyberpunk si svolgerà un convegno a Londra il 6 e 7 aprile.

FABIO GIOVANNINI

Fino a poco tempo fa termini come ciberspazio e realtà virtuale venivano utilizzati e capiti solo da ristrette cerchie di competenti. Oggi sono parole di uso quasi comune, e appaiono sempre più frequentemente sulla stampa e nei vari mass media. L'avvicinarsi di un nuovo millennio, infatti, si sta connotando per l'impatto crescente sulla nostra vita quotidiana delle nuove tecnologie informatiche.

Era quindi inevitabile che attorno a questo grande fenomeno epocale sorgessero movimenti e culture. Del resto su questi temi un movimento di «contro cultura» cibernetica agisce già da quasi un decennio, pur avendo trovato solo di recente una sua visibilità e concretezza. E in pochi anni queste nuove tendenze cibernetiche hanno costruito una vera rete culturale che va dalle riviste (la più popolare è l'americana *Mondo 2000*) ai libri (un consistente filone letterario «cyberpunk») fino ai videogiochi (in Italia il movimento cyber sta per proporre una versione economica dei giochi basati sull'immersione nella realtà virtuale).

Questi movimenti «cibernetici» hanno ormai una propria identità con caratteri sovranazionali. Si riconoscono persino in un'essenziale ma interessante programma politico: nelle numerose convention internazionali da anni i vari gruppi politici che agiscono nella realtà cibernetica hanno stabilito alcuni punti fermi. Rivendicano la libertà d'informazione, il decentramento nella gestione dei dati, la diffusione di massa delle tecnologie più avanzate.

E alle versioni «politiche» dell'impegno cibernetico si affianca il fenomeno dei cosiddetti hacker, i pirati informatici, moderni fuorilegge che violano le banche dati segrete. A loro è stato di recente dedicato un libro *Cyberpunk. Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, scritto da due collaboratori del *New York Times*, Katie Hafner e John Markoff. Gli

chi indossa il casco cibernetico, ma è ancora più impressionante vedere questi individui totalmente isolati dal mondo esterno che agitano il corpo e le braccia in una lotta immaginaria dentro a un mondo virtuale.

Infatti il rischio è proprio che questi affascinanti giochi si tramutino, invece che in una ribellione all'esistente, in una subalternità totale alle macchine. L'individuo invece di risultare valorizzato finirebbe per essere mutilato dall'essenziale e «caldo» rapporto con l'altro, per rimanere un atomo in connessione esclusiva con una macchina.

Ma al di là delle preoccupazioni filosofiche ed esistenziali, la realtà virtuale è comunque un business in grande ascesa, su cui sono impegnate piccole e grandi aziende. La nuova frontiera

«virtuale» dei computer permette infatti già oggi delle straordinarie applicazioni in medicina come in architettura, nell'industria turistica come nell'aviazione. Per gli operatori del settore, che stanno diventando sempre più numerosi, il prossimo appuntamento è per il 6 e 7 aprile a Londra, dove si svolgerà il convegno «Virtual Reality International '93». Si tratta di una conferenza, unita a mostre ed esemplificazioni pratiche, che investe sia gli impatti sociali e culturali della realtà virtuale, sia gli sviluppi delle applicazioni industriali. Per due giorni il nostro futuro sarà rappresentato ed esibito nella stessa città che mise in mostra, nel secolo scorso, la novità dirompente di quell'epoca: la locomotiva a energia elettrica.



Iper testi, cyberpunk Tutte le voci della simulazione

Realtà Virtuale. È la simulazione tramite computer di ambienti e oggetti: l'individuo può partecipare in tempo reale a quanto avviene nello schermo video, in un ambiente tridimensionale generato dal computer.

Per accedere a questo ambiente virtuale occorre dotarsi di sensori che connettono direttamente l'individuo alla macchina. Con un data-glove (un guanto) si può maneggiare e muovere un oggetto che appare sullo schermo del computer o ci si può muovere nello spazio virtuale. L'utente viene quindi «innestato» nel computer.

Iper testi. Testi scritti su computer e con i quali il lettore può dialogare. Si può scegliere una parola o un tema e seguire solo quel percorso.

Scompare la sequenzialità del libro (pagine in progressione) e appare invece la soggettività di chi legge. Il lettore può ad esempio scegliere come far proseguire una storia, e costruire quindi un «suo» romanzo, diverso da quello cui accederà un altro lettore. Esistono già racconti, saggi e riviste ipertestuali.

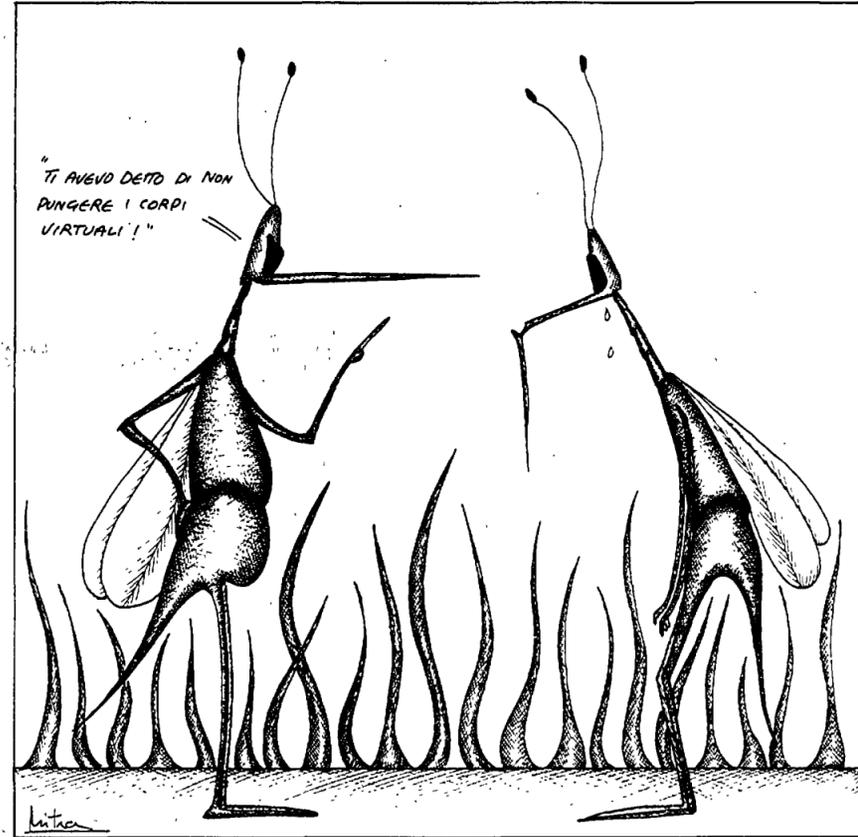
Interattività. Nuova frontiera del rapporto con computer, tv e cinema.

Lo spettatore diventa attivo e può intervenire via cavo scegliendo non solo i canali tv, ma anche i contenuti dei programmi: attraverso una tastiera gli spettatori possono intervenire sulla vicenda che appare sullo schermo. Si può scegliere il protagonista preferito e farlo agire in modo da modificare l'andamento della trama.

Il primo film interattivo è stato programmato in una sala cinematografica di New York. Si tratta di *I Am Your Man*. Della durata di venti minuti per un costo di 370mila dollari.

Cyberpunk. Termine nato nel 1984 con la pubblicazione dei primi romanzi di fantascienza cibernetica di William Gibson. Si è rapidamente esteso alla politica per indicare gruppi che agiscono per un gruppo alternativo delle tecnologie informatiche.

Spesso vengono, in parte impropriamente, definiti cyberpunk anche i cosiddetti hacker, pirati informatici che violano le banche dati segrete e rivendicano un uso sociale dell'informazione cibernetica.



Disegno di Mitra Divshali. In alto, lo scrittore William Gibson

Sono 56 milioni gli infettati Malattie sessuali Crescita in Usa

NEW YORK. Con l'attenzione rivolta all'epidemia di Aids - ormai più di un milione di ammalati - le autorità sanitarie e l'opinione pubblica americana avevano dimenticato le altre malattie che si trasmettono per via sessuale. A ricordare che queste malattie colpiscono oggi più di un americano su 5 è il Gutmacher Institute, che pubblicava ieri un rapporto dal quale risulta che ci sono oggi negli Usa 56 milioni di ammalati di malattie virali e batteriche trasmesse per via sessuale, dalla epatite di tipo B all'Herpes, alla Chlamidia, alla Gonorea. In alcuni quartieri abitati in prevalenza dai neri, queste malattie colpiscono fino al 60 per cento della popolazione. I soggetti più esposti sono soprattutto le donne e i teenager. Le donne, perché i sintomi del contagio non sempre sono evidenti. Ma anche perché - si legge sempre nel rapporto - i programmi federali per combattere queste malattie vengono di solito attuati in cliniche frequentate prevalentemente da uomini. I teenager perché

Ma io propongo: cancelliamo questa «parolaccia»

Sotto l'etichetta «cyberpunk» una fiorente industria vende di tutto un po'. La storia di una sorta di truffa culturale che nasce dalla fantascienza

RICCARDO MANCINI

E continuano a chiamarlo cyberpunk. Giurano in molti che si tratti di un esercizio in crescita, mentre i maniaci del sensazionale già parlano di «autentico boom». Così nelle ultime settimane abbiamo visto presentarsi su alcuni settimanali approfondite inchieste che esaltavano il tardivo trionfo italiano per un genere letterario che è già completamente estinto negli Stati Uniti. In realtà il cyberpunk non è mai esistito, non è che una moda culturale mai nata, un'invenzione massmediologica a cui è mancato il riconoscimento persino da parte del suo stesso padre-creatore, quel William Gibson che nel 1985 con il romanzo *Neuromante* (Ed. Nord) vinse il premio Hugo (l'Oscar della letteratura fantascientifica Usa). Disperatamente Gibson da anni cerca di scrollarsi da

zato con Blade Runner (pur troppo non proseguito da Dick), quello di un futuro metropolitano grigio fumo, non troppo remoto, ad alto impatto tecnologico: un domani dove la vita umana vale meno di un chip. Con Gibson, Sterling, Shirley, Shepard e pochi altri, si tira un sospiro di sollievo. Sono loro gli autori emergenti e originali, i narratori affascinanti dalle nuove tecnologie, in particolare dall'elettronica e dall'informatica: proprio ciò che è richiesto dai lettori (e dagli editori).

Il loro mondo è interamente controllato da reti di computer intercomunicanti piegate agli interessi di grandi holding da cui fanno capolino gli uomini spietati della Yakuza, la malavita organizzata giapponese. Chi vuole ribellarsi non può che farlo utilizzando tecnologie elettroniche altrettanto raffinate. Tutte le armi sono bene accette, da pistole ad aghi ad affilate unghie retrattili, ma l'asso nella manica è sempre un buon computer che permette di entrare nelle cittadelle fortificate delle banche dati delle odiate corporation niponiche. L'ambientazione è un convincente noir metropolitano e gli interpreti sono battitori liberi, o al più microban-

de, dei deserti urbani che non accettano di piegare la testa davanti al potere della tecnologia. In buona evidenza, droga e sesso.

A questo punto non basta che trovare al neonato un nome a effetto, un'etichetta di successo, e il gioco è fatto. Ed ecco la trovata: cyberpunk. Cyber per sottintendere cibernetica più cyborg (cybernetic organism) e punk... perché fa tanto antagonismo alternativo. Viene creato un Movement che raccoglie alcuni autori che si accodano allo stile di Gibson. Fondato nel 1985, dura soltanto pochi mesi.

Il genere, finché dura, si ammantava di una schematizzazione di sinistra (contro lo strapotere delle multinazionali dell'informatica, per una libera circolazione dei dati) ma le caratteristiche dell'eroe solitario sono identiche a quelle descritte dalla tanto criticata fantascienza. L'articolo si intitolava: «Cyberpunk, esiste ancora?». La risposta era, già allora del tutto negativa. In conclusione si può affermare che si è determinata un'ascia di picce o con una tastiera se in entrambi i casi lo si fa da soli e soltanto per il proprio interesse o per un non meglio specificato senso dell'onore?

Se una revisione adulta e critica del termine cyberpunk ha da tempo trovato spazio negli Usa, in Italia sono in molti a continuare impunemente a usarlo, e il più delle volte a sproposito. Facciamo qualche esempio. Mondadori nel 1991 pubblica il romanzo di Gibson dal titolo «Monna Lisa Overdrive» presentandolo come «Monna Lisa Cyberpunk». Nella presentazione all'incalpevole Gibson viene affibbiata addirittura la presidenza di una fantomatica scuola cyberpunk di recente in una discoteca romana è stata lanciata una serata cyberpunk con tanto di dautratrici vestite niente meno che... alla Barbarella. La consacrazione televisiva del cyberpunk è ottenuta dalla sigla di apertura della trasmissione di Rai 3, Avanzi. Ricordate l'atmosfera del fumoso cyber-night-bar dove si balla al ritmo di Dna music? Rokko Smiltherson, alias Corrado Guzzanti, viene raggiunto da un dischetto che gli si inserisce all'altezza della cervicale e provoca terribili e inaspettate reazioni. Ma che entrano le automobili alla Mad Max? In un teatro della capitale nei giorni scorsi è stato presentato uno spettacolo dal titolo Cybergatto. L'attrice protagonista però non rubava informazioni alle multinazionali

che di notorietà). Una soluzione però c'è, ed è per di più onesta: cambiamogli nome e gettiamolo nella spazzatura, finalmente anche noi in Italia, un termine ambiguo e poco significativo. E gli hackers saranno solo hackers, inapplicabili giudizi di banche dati; e gli appassionati di arte virtuale si potranno chiamare appassionati di arte virtuale: e chi vuole potrà parlare di cyberart, e i punk anarchici saranno costretti a inventarsi un «travolgente genere».