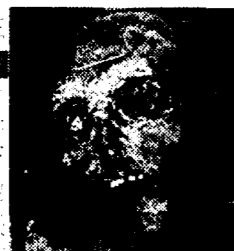


Italia - Austria duello aperto per la mummia del Similaun



Ombre fra Bolzano e Innsbruck sulla futura conservazione dell'uomo del Similaun, la mummia neolitica rinvenuta in Alto Adige e conservata in Tirolo, hanno oscurato le ultime battute del congresso internazionale sulle mummie...

Estinzione dei dinosauri: più grande del previsto il meteorite killer

La teoria secondo cui l'estinzione dei dinosauri sarebbe stata causata dalla caduta di un gigantesco meteorite avrebbe acquisito qualche punto in più. Le ricerche condotte da un gruppo di geologi americani e messicani nei pressi del villaggio di Chicxulub nella penisola dello Yucatan, in Messico, descritte nell'ultimo numero della rivista Science, hanno concluso infatti che il meteorite era molto più grande di quanto non fosse stato stimato in precedenza.

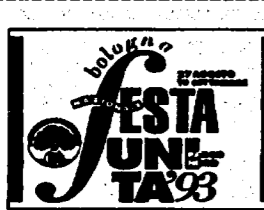
Nuove lampade contro l'inquinamento luminoso

Lampade al sodio a bassa pressione tendenti al giallo, lampade a basso abbagliamento con fascio luminoso in una sola direzione che consentono di risparmiare energia e, infine, apparecchiature che riducono fino al 50% il flusso luminoso.

Test obbligatorio anti-Aids per lavorare in Egitto

Una circolare del ministero egiziano del lavoro indirizzata il 28 luglio al dipartimento immigrazione, che impone il test dell'Hiv a tutti gli stranieri che chiedono un permesso di lavoro in Egitto, sta provocando molta inquietudine nelle comunità straniere.

MARIO PETRONCINI



Partito Democratico della Sinistra

L'Italia da ricostruire

Video sulla Festa Nazionale de l'Unità 27 agosto/19 settembre 1993

Se desideri ricevere a casa il video della Festa compila questo coupon e spedisilo in busta chiusa a

Federazione PDS via Barberia, 4 40123 Bologna

Il costo del video è di L. 35.000 comprensivo delle spese di spedizione postale, pagabili in contrassegno

cognome e nome

via

cap città prov.

tel.

Desidero ricevere n. video

L'informatica e il nostro rapporto con la realtà Un libro di David Gelemerter, scienziato a Yale, Usa, svela che cosa ci attende davvero nel futuro prossimo venturo

Il suk del virtuale

Indossare la tuta sensoriale, i guanti manipolatori e il casco multimediale e poi partire per un viaggio fantastico, senza limiti temporali e spaziali, sfuggendo alle regole elementari di una realtà troppo stretta. Un significato diverso per la parola viaggiare.

ANTONIO NAVARRA

La realtà virtuale e la sua tecnologia. Non sono un insieme di gadget per fornire esotiche sensazioni. Ma un metodo per simulare la realtà nella sua dinamica, nella sua evoluzione, nelle sue complesse interazioni.

Beh, se queste sono le immagini che vi vengono in mente quando si parla di realtà virtuale, avete preso una cantonata. La rivoluzione informatica alle cui soglie ci troviamo avrà effetti giganteschi ma i trucchi da baraccone e i brividi a buon mercato non saranno che una piccola parte di uno sconvolgimento che cambierà il modo in cui le persone interagiscono tra di loro e con la natura.

Bisogna dire che se vi siete fatti fuori la colpa non è interamente vostra. I mondi virtuali sono un soggetto dove si perde facilmente la trebbionda, dove, scusate il gioco di parole, è difficile distinguere il reale dal virtuale, il software dal vaporware, la letteratura dall'anticipazione.

Il libro è un tentativo di rendere accessibile a un pubblico non specializzato la situazione presente e le implicazioni future della ricerca nel campo delle simulazioni della realtà. La realtà virtuale è infatti un arcipelago di campi di ricerca che vanno al di là del semplice problema di simulare la realtà da un punto di vista sensorio (i guanti, i joystick, e i caschi di cui si parlava prima): è il tentativo di simulare la dinamica della realtà, i suoi processi, la sua evoluzione e le sue interazioni.

Il libro è un tentativo di rendere accessibile a un pubblico non specializzato la situazione presente e le implicazioni future della ricerca nel campo delle simulazioni della realtà. La realtà virtuale è infatti un arcipelago di campi di ricerca che vanno al di là del semplice problema di simulare la realtà da un punto di vista sensorio (i guanti, i joystick, e i caschi di cui si parlava prima): è il tentativo di simulare la dinamica della realtà, i suoi processi, la sua evoluzione e le sue interazioni.

Il libro è un tentativo di rendere accessibile a un pubblico non specializzato la situazione presente e le implicazioni future della ricerca nel campo delle simulazioni della realtà. La realtà virtuale è infatti un arcipelago di campi di ricerca che vanno al di là del semplice problema di simulare la realtà da un punto di vista sensorio (i guanti, i joystick, e i caschi di cui si parlava prima): è il tentativo di simulare la dinamica della realtà, i suoi processi, la sua evoluzione e le sue interazioni.

ATTILIO MORO

NEW YORK. Lungi dal causare bibliche catastrofi, pare che il cosiddetto effetto serra - il riscaldamento del pianeta a causa soprattutto delle emissioni anidride carbonica prodotte da automobili e impianti industriali - sia una manna.

Ne è assolutamente convinto Patrick Michaels, un meteorologo della Università della Virginia: l'aumento della temperatura - dice Michaels - ha toccato i picchi più elevati durante le notti e d'inverno. Con conseguenti notevoli risparmi sulla bolletta del riscaldamento e un effetto ingovernabilmente positivo sulle piante e sui raccolti che crescono così molto più rapidamente.

Il professore della Virginia è soltanto uno dei tanti «amici dell'effetto serra», venuti allo scoperto a poche settimane dal varo del piano che l'amministrazione Clinton sta preparando per il controllo delle emissioni per prevenire i disastri del secolo venturo. Il piano sembra sia già pronto, e la campagna degli amici dell'effetto serra era per la verità attesa. La loro filosofia è quella che Ben Bolch e Robert McCallum illustrano nel libro Apocalypse Now: le Cassandre dell'effetto serra sono in effetti nemici giurati del libero mercato e vogliono imporre all'economia un controllo burocratico finora sconosciuto al mondo occidentale.

Una rivista italiana per l'immaginario elettronico

Alla fine è accaduto. La realtà virtuale ha una sua rivista. Si chiama manco a dirlo «Virtual» (sottotitolo: mensile di realtà virtuale e di immagini di sintesi), è edito da Wilson e ha come direttore Stefania Garassini. Il primo numero si apre con una citazione di Isadora Duncan: «Se potessi dire cosa significa, non avrei bisogno di danzarlo».

Il network è il vero protagonista del libro. Se la prima rivoluzione informatica è stata caratterizzata dallo sviluppo di qualità di informazioni impensabili e passa attraverso l'introduzione di elementi di software intelligenti dappertutto, arrivando fino a prevedere informazioni pubbliche e private, che si muovono nel network.

Il network è il vero protagonista del libro. Se la prima rivoluzione informatica è stata caratterizzata dallo sviluppo di qualità di informazioni impensabili e passa attraverso l'introduzione di elementi di software intelligenti dappertutto, arrivando fino a prevedere informazioni pubbliche e private, che si muovono nel network.

La realtà virtuale ha una sua rivista. Si chiama manco a dirlo «Virtual» (sottotitolo: mensile di realtà virtuale e di immagini di sintesi), è edito da Wilson e ha come direttore Stefania Garassini. Il primo numero si apre con una citazione di Isadora Duncan: «Se potessi dire cosa significa, non avrei bisogno di danzarlo».

Ecco che arrivano i teleocchiali, per vivere ogni ora in diretta tv

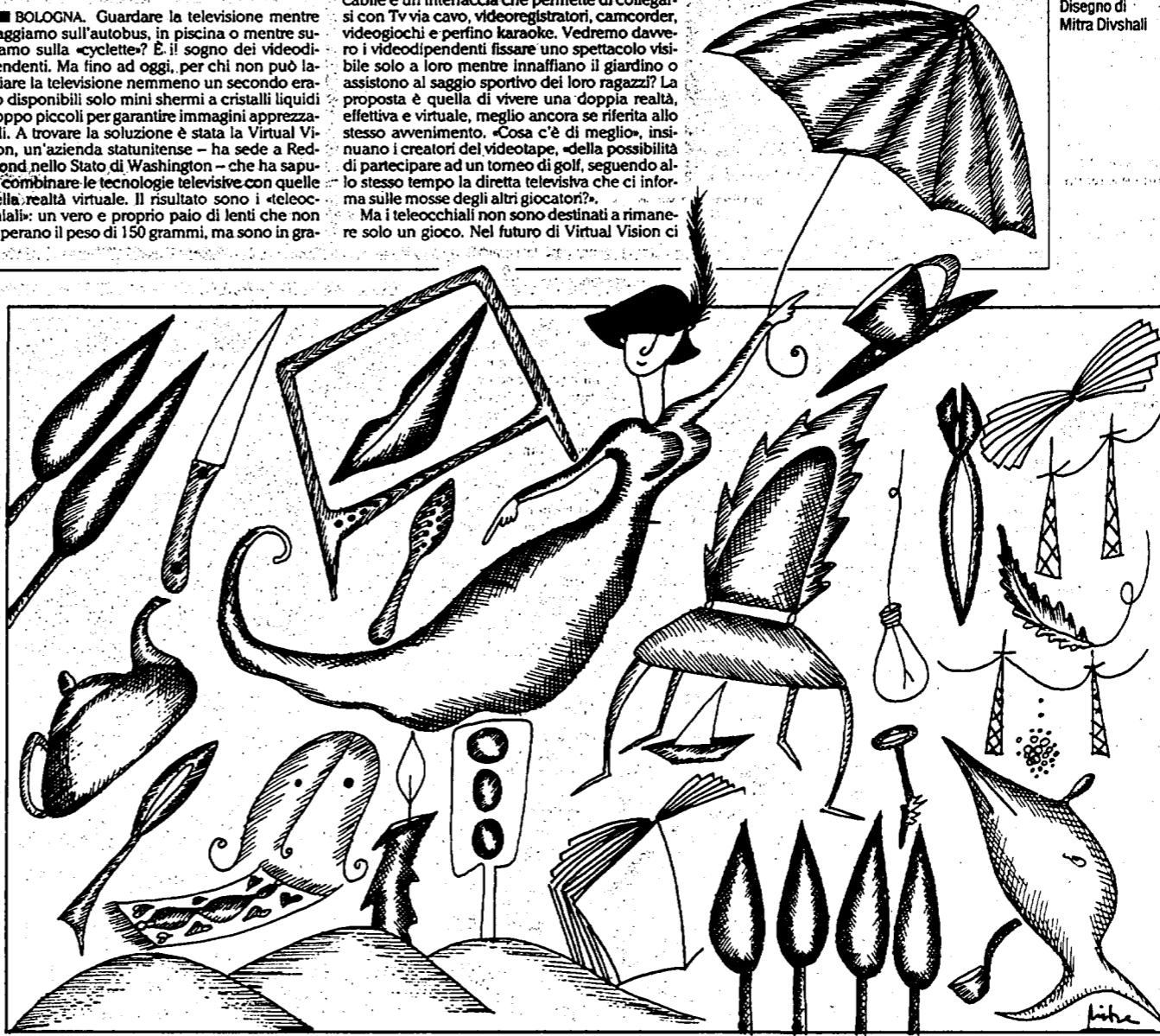
BOLOGNA. Guardare la televisione mentre viaggiamo sull'autobus, in piscina o mentre suoniamo sulla «cyclette». È il sogno dei videodipendenti. Ma fino ad oggi, per chi non può lasciare la televisione nemmeno un secondo erano disponibili solo mini schermi a cristalli liquidi troppo piccoli per garantire immagini apprezzabili. A trovare la soluzione è stata la Virtual Vision, un'azienda statunitense - ha sede a Redmond nello Stato di Washington - che ha saputo combinare le tecnologie televisive con quelle della realtà virtuale. Il risultato sono i «teleocchiali»: un vero e proprio paio di lenti che non superano il peso di 150 grammi, ma sono in grado di proiettare nello spazio, a una distanza dallo spettatore che varia da tre a cinque metri, uno schermo virtuale più grande di un normale televisore sul quale appaiono le immagini. «Virtual Vision Sport» il primo modello di «teleocchiali» presentato qualche mese fa alla grande fiera dell'elettronica di consumo che si è svolta a Los Angeles, ha riscosso grande successo. In vendita al prezzo di 900 dollari, il pacchetto contiene i teleocchiali e una cintura cui sono collegati un sintonizzatore, una batteria ricaricabile e un'interfaccia che permette di collegarsi con Tv via cavo, videoregistratori, camcorder, videogiochi e perfino karaoke. Vedremo davvero i videodipendenti fissare uno spettacolo visibile solo a loro mentre inaffianco il giardino o assistono al saggio sportivo dei loro ragazzi? La proposta è quella di vivere una doppia realtà, effettiva e virtuale, meglio ancora se riferita allo stesso avvenimento. «Cosa c'è di meglio», insistono i creatori del videotape, «della possibilità di partecipare ad un torneo di golf, seguendo allo stesso tempo la diretta televisiva che ci informa sulle mosse degli altri giocatori?».

Ma i teleocchiali non sono destinati a rimanere solo un gioco. Nel futuro di Virtual Vision ci sono minipersonal computer che consentono di lavorare in treno o sulla poltrona di casa usufruendo di uno schermo virtuale più grande di quello di un normale personal. Usati in combinazione con dei riconoscitori vocali, i teleocchiali consentiranno di leggere in diretta, su uno schermo, la traduzione di un discorso in lingua straniera. E potranno aiutare i non udenti, riproducendo per scritto le parole del loro interlocutore.

Il network è il vero protagonista del libro. Se la prima rivoluzione informatica è stata caratterizzata dallo sviluppo di qualità di informazioni impensabili e passa attraverso l'introduzione di elementi di software intelligenti dappertutto, arrivando fino a prevedere informazioni pubbliche e private, che si muovono nel network.

Il network è il vero protagonista del libro. Se la prima rivoluzione informatica è stata caratterizzata dallo sviluppo di qualità di informazioni impensabili e passa attraverso l'introduzione di elementi di software intelligenti dappertutto, arrivando fino a prevedere informazioni pubbliche e private, che si muovono nel network.

Disegno di Mitra Divshill



Usa, scendono in campo gli amici dell'effetto serra

Gli amici dell'effetto serra sono in piena attività. E premono sulla Casa Bianca perché non dia seguito agli accordi di Rio de Janeiro sul clima globale. Lobby di scienziati legati alle industrie estrattive, ma non solo loro, si sbracciano sui giornali e sulle pubblicazioni specialistiche per affermare che l'effetto serra non esiste, è una panzana inventata dai nemici del libero mercato e dell'Occidente.

Il professore della Virginia è soltanto uno dei tanti «amici dell'effetto serra», venuti allo scoperto a poche settimane dal varo del piano che l'amministrazione Clinton sta preparando per il controllo delle emissioni per prevenire i disastri del secolo venturo. Il piano sembra sia già pronto, e la campagna degli amici dell'effetto serra era per la verità attesa.

Il network è il vero protagonista del libro. Se la prima rivoluzione informatica è stata caratterizzata dallo sviluppo di qualità di informazioni impensabili e passa attraverso l'introduzione di elementi di software intelligenti dappertutto, arrivando fino a prevedere informazioni pubbliche e private, che si muovono nel network.