

Con poche centinaia di migliaia di lire è possibile potenziare le possibilità di simulazione dei personal

Vecchio computer fa buon gioco grazie alle nuove schede 3D

Nuovi software più elaborati e potenti, nuovi chip più economici e versatili e una gamma pressoché inesauribile di applicazioni vengono in soccorso anche di chi ha PC non nuovissimi e non particolarmente potenti.

L'Europa guarda alla rete «Iperbole»

Bologna, meglio: la sua rete civica Iperbole, ha vinto il riconoscimento dell'«Ue Bangemann Challenge». Superando venti città con una storica tradizione amministrativa, come Berlino, Londra e Amsterdam. Il Comune di Bologna è stato invitato il mese scorso a Stoccolma per illustrare «Iperbole» ad un'esposizione mondiale e l'aspetto che ha più colpito è stato l'utilizzo civico e formativo di Internet, indispensabile per lo sviluppo della tanta decantata «information society». A Iperbole (www.comune.bologna.it/) sono collegati 9.000 utenti mentre i visitatori giornalieri sono 12.000. L'accesso è gratuito e numerose postazioni pubbliche di consultazione sono state attivate, per inviare una e-mail al Comune, partecipare ad una discussione, o semplicemente ottenere informazioni sui servizi. Collegato ad «Iperbole» è il progetto «Ermes», che sta per Emilia-Romagna ME5saggi, il sito web della Regione. Qui (www.regione.emilia-romagna.it/) è possibile consultare le delibere approvate, avere notizie sul Difensore civico oppure accedere ad informazioni pratiche. Una rete civica più recente è quella promossa dalla Provincia di Ravenna, con l'adesione di tutti i comuni, chiamata «Racine». Oltre alle pagine informative, particolare attenzione è data alla sanità e alle strutture formative. Le scuole medie superiori sono state immediatamente collegate ad Internet ed hanno la possibilità di inserire in rete il materiale che producono. Grazie a Racine (www.racine.ra.it) è possibile anche accedere alle biblioteche. Ha invece due anni, la rete civica di Modena, «Mo-Net». È possibile consultare le banche dati e ricevere atti, documenti e moduli relativi ad appalti, concorsi e delibere. Ricevuta il modulo da compilare in fac-simile, il principale ostacolo rimane l'obbligo della firma, ma si sta cercando di superarlo per consentire di concludere il procedimento per via telematica. Lasciando l'Emilia e spostandosi più a nord, troviamo Trieste che ha avviato da poco una rete civica e Torino che può considerarsi per certi aspetti all'avanguardia. Collegandosi alle pagine web di Torino, ingegneri, architetti possono entrare infatti in una città virtuale, con una cartografia dettagliata e la possibilità di controllare il Piano Regolatore. Un accordo con gli ordini professionali consente, addirittura, il rilascio di licenze edilizie. Ed il Sud? Pensando al turismo, dopo l'inserimento nel patrimonio mondiale dell'Unesco, Matera ha avviato il suo sito. Il numero dei visitatori dall'estero, quasi la metà del totale, ha confermato la bontà dell'intuizione. [Gabriele Salari]

Chiunque utilizzi un computer IBM-compatibile per giocare sa perfettamente due cose: primo, il processore non è mai abbastanza veloce; secondo, appena ne comprate uno ne esce uno migliore capace di rendere fluide le applicazioni che sul vostro risultano implacabilmente lente. Per evitare l'ostacolo di «fotogrammi» d'animazione e l'inesorabile deflusso di contante per aggiornare il proprio sistema ogni due o tre mesi, c'è un tipico «rimedio della nonna», saggio proprio come ci si aspetta: le schede dedicate all'accelerazione grafica. Quindi anche chi dispone di un misero Pentium a 90 Mhz può, ad esempio con una delle potentissime schede oggi disponibili godersi tutti i giochi come se avesse una macchina dal costo almeno quattro volte superiore.

La genealogia delle schede acceleratrici 3D (cioè per scenari tridimensionali) non è complessa. Sono prodotti di recentissima immissione e probabilmente presto inizieranno ad apparire schede combinate, a basso prezzo, in grado di accelerare immagini bi e tridimensionali ai massimi livelli. Per ora tra le schede combinate più popolari ci sono la Matrox Mystique e la Creative 3Dblaster. La seconda è decisamente la più performante in campo 3D, anche per chi supporta le librerie Direct3D che Microsoft include nei driver multimediali DirectX di Windows 95, giunti quasi alla quarta versione. La Mystique invece si comporta molto meglio nella gestione della grafica bidimensionale ma richiede, in ambito 3D, una programmazione specifica dei driver acceleratori. Microsoft infatti punta sul suo Direct3D, basato sul chipset Rendition, come definizione di uno standard per le librerie grafiche tridimensionali, mentre la «scena» degli sviluppatori di giochi sembra mostrare un interesse ben maggiore

per le potentissime e ormai affatto costose schede 3Dfx. Queste ultime sono per ora solo tre, Diamond Monster, Orchid Righteous 3D e Flash3D. Tutte e tre sono basate sul chipset grafico Voodoo che supporta le librerie grafiche OpenGL, a detta dei programmatori, molto più potenti e flessibili di DirectX. Microsoft ha già ammesso le lacune di DirectX, ma ad ogni modo chimonta una scheda 3Dfx potrà utilizzare indifferentemente programmi sviluppati per DirectX e OpenGL, mentre chi utilizza una scheda compatibile Direct3D non potrà mai raggiungere la qualità degli effetti e di resa tridimensionale che una 3Dfx è in grado di offrire. Le schede con chipset Voodoo/3Dfx sono infatti quanto di meglio c'è attualmente in giro nell'ambito degli acceleratori tridimensionali. Le versioni di già eccellenti giochi Quake, Wipeout XL e Tomb Raider per 3Dfx sono assolutamente spettacolari e, per i titoli tridimensionali che usciranno da qui ad un anno, la quasi totalità degli sviluppatori ha annunciato il supporto della tecnologia 3Dfx, oltre a quella Direct3D. Le differenze tra Rendition/Direct3D e 3Dfx/OpenGL ci sono e si vedono. Le schede 3Dfx supportano una varietà di effetti e di tecniche 3D fuori dalla portata delle altre, oltre a muovere un numero di poligoni decisamente maggiore. Non sarà superfluo ricordare che le immagini dei videogiochi sono realizzate combinando insieme un numero altissimo di poligoni che, modificandosi, danno la sensazione del movimento. Più alto il numero dei poligoni, più realistica la scena riprodotta.

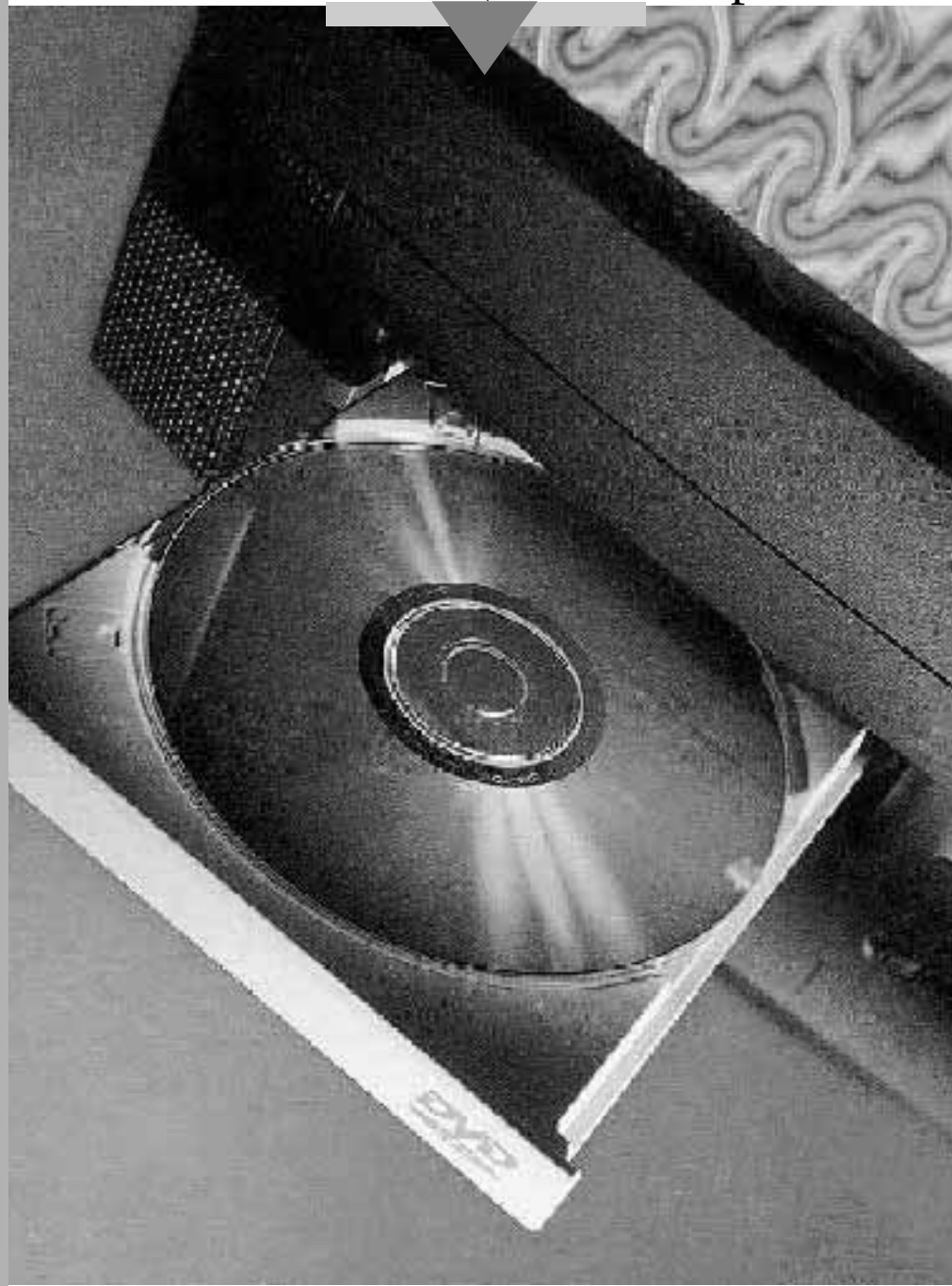
L'essere degli acceleratori dedicati ha ovviamente i suoi vantaggi, ma mentre la 3Dblaster è una scheda che funziona da sola, nel senso che funziona anche da scheda VGA normale, la Monster e la Orchid devono appoggiarsi su una VGA già installata per funzionare. Questo ad ogni modo non influisce minimamente sulle prestazioni 3D, che rimangono ad appannaggio totale dell'acceleratore. Tra gli effetti 3D più significativi vanno segnalati il Filtering, Bi e Tri-linear, una tecnica che ridimensiona i pixel (un pixel è l'elemento più piccolo dell'immagine generata da un computer, una sorta di quadro informatico), degli sfondi quando si avvicinano, per evitare i classici «quadroni»; la correzione di prospettiva, che adatta gli sfondi all'angolazione da cui li osservi; il Phong Shading che è in grado di creare ombreggiature e sorgenti di luce sul singolo pixel e l'anti-aliasing che elimina la scaltellatura tipica delle linee che compongono i solidi. I prezzi delle schede sono circa 200 mila lire per una 3Dblaster e poco sopra le 300 per un acceleratore dedicato 3Dfx.

Tiziano Toniutti

Il caso di Tomb Raider

I videogiochi basati su motori tridimensionali sono la norma e quelli che supportano l'accelerazione 3D iniziano ad essere la maggioranza. Casi particolarmente eclatanti sono le versioni accelerate del pluripremiato Tomb Raider, in cui le architetture Incas assumono sfumature, dettagli e verosimiglianza anche esagerata. Oppure GQuake, versione significativa dell'ottimo Quake, ottimizzato per le librerie OpenGL.

Sembra un dischetto, ma è un superdisco



E intanto Apple si prepara al DVD prossimo venturo

È in arrivo sul vostro computer il DVD, il disco delle meraviglie che potrà far arrivare sul vostro computer un intero film, o fino a 15 gigabyte di dati. Un gigabyte, lo ricordiamo, corrisponde a 1000 megabyte. Un floppy disk contiene 1,44 megabyte. Un DVD, cioè, corrisponde a 10700 floppy. Bene, tra poco tutto questo potrà stare comodamente dentro il vostro computer di casa, dove adesso tenete il CD ROM che ha un ventesimo appena della capacità del DVD. Del DVD, che vuol dire Digital Versatile Disc, esistono diverse varianti. Quello base è il DVD video, che può contenere fino a due ore di filmati. Per il computer c'è il DVD-ROM, realizzato specificamente per le applicazioni

che richiedono grandi quantità di dati, come giochi o gigantesche banche dati. Apple è stato uno dei primi produttori di computer ad annunciare l'integrazione del DVD nelle proprie macchine. Un prototipo è stato esposto lo scorso febbraio al Milia di Cannes, e le prime macchine di serie dotate di lettore Dvd dovrebbero essere disponibili il prossimo autunno.

I nuovi lettori saranno capaci di leggere anche i vecchi CD-ROM, ma per poter sfruttare appieno le potenzialità del nuovo disco il computer dovrà essere dotato di una serie di schede specifiche. Per vedere i film, ad esempio, il computer dovrà avere un chip CSS (Content Scrambling System, in pratica un sistema di cifratura per impedire le copie digitali), un decoder MPEG2 per decomprimere il video e un chip AC-3 per rendere il suono secondo la codifica contenuta nel disco medesimo. Per chi comprerà i nuovi computer, tutto questo sarà già installato. Per gli altri sono già annunciate numerose schede di aggiornamento, disponibili dal prossimo autunno.

È disponibile sul sito di Netscape il successore di Navigator, il più popolare software di Internet

Communicator, per declinare la Rete al futuro

Il nuovo prodotto integra in un unico pacchetto diversi moduli e rende molto più semplice l'utilizzo di funzioni specializzate.

Si chiama Communicator, ed è la prima versione non puramente evolutiva del progenitore di tutti i software di navigazione della rete, il Netscape Navigator. Da qualche giorno i netsurfers di tutto il mondo possono prelevare dal sito californiano della Netscape (http://home.netscape.com) e da una miriade di siti-specchio sparsi un po' dovunque, compresa l'Italia.

Uscito a metà giugno nella versione per Windows e Windows 95, dall'inizio della scorsa settimana è anche disponibile per Macintosh. Piccola curiosità: in entrambi i casi la versione non è la 4.0, bensì la 4.0.1. Anzi, nel caso del Macintosh la 4.0 non ha ufficialmente neppure visto la luce. Quell'«1» è stato aggiunto dopo che è stato corretto un errore scoperto da una società danese. Un «buco» nella sicurezza del software che poteva consentire a un provider Internet malintenzionato di entrare nel vostro computer e prelevare file a vostra

insaputa. Con Communicator, Netscape si muove con decisione verso un software più complesso, più gestibile, meglio integrato di quanto non fosse Navigator. Che continua ad esistere, ma come una delle componenti del nuovo Communicator, più propriamente definito una suite, cioè un insieme di software diversi.

Oltre al Navigator, che serve più propriamente a navigare in Internet, a muoversi sul web, a visitare i siti del WWW, in Communicator troviamo Messenger, una applicazione per la gestione della posta elettronica, decisamente migliorata rispetto al precedente modulo di Navigator. Collabra è un software per le conferenze on-line e la gestione dei newsgroups (cioè di quei gruppi di discussione sulla rete su argomenti vari), mentre Composer è un modulo per la creazione di pagine HTML. In pratica, con Communica-

Netcaster navigherà per voi

Il futuro della navigazione in Internet secondo Netscape si chiama Netcaster. Si tratta di un software che integra strettamente le funzionalità dell'interfaccia grafica del computer con quelle di Communicator. Con in più la possibilità di sfruttare a fondo le possibilità offerte dalle cosiddette tecnologie push, cioè la possibilità di ricevere direttamente sul proprio computer informazioni, aggiornamenti di software ed altri prodotti elettronici in automatico, senza dover accedere ai siti. Netcaster sarà disponibile il prossimo autunno.

tor tutte le funzioni essenziali che un navigatore, anche esperto, può svolgere sulla rete possono essere eseguite usando un unico pacchetto di software. Ovviamente non a tutti questa soluzione può convenire. Chi usa moltissimo la posta elettronica, per esempio, può trovare più conveniente impiegare un pacchetto specializzato. Mentre Composer è perfetto per un utente saltuario, uno che vuol farsi la sua home page a tantum, ma certo è sottodimensionato per un professionista dell'HTML.

Molto interessante, sia per l'uso casalingo, che per chi divide il proprio computer d'ufficio con qualcun altro, la possibilità di crearsi una propria configurazione personalizzata di Communicator.

Ma le vere novità non sono visibili. Nuova è la possibilità di inviare messaggi di posta elettronica «cifrati» secondo il pro-

collo S/MIME, che potrebbe presto diventare uno standard di Internet. Utile, soprattutto per chi dispone di computer con poca memoria, la minore quantità di RAM necessaria a far funzionare Communicator rispetto a Navigator 3.0, uno dei limiti più evidenti della versione precedente del software. Oppure il cosiddetto «HTML dinamico», una nuova versione di questo linguaggio che consente l'utilizzo interattivo di applicazioni direttamente nel browser. Se oggi dovete, per esempio, selezionare un'area di un disegno che appare sul browser, per rivedere l'immagine modificata dovete attendere che si ricarichi la pagina dal server. Con l'HTML dinamico le modificazioni potranno avvenire direttamente sul browser che state usando. Ne guadagnerete in velocità e funzionalità.

Toni De Marchi

Interscena

Attrazione fatale fra scena e elettronica

Sono anni che tra scena ed elettronica è in corso un'attrazione fatale. È non è solo un fatto di soluzioni scenografiche o di espedienti spettacolari: c'è in ballo qualcosa di molto più radicale, un dato che riguarda il nostro sentimento del tempo, e dello spazio, in trasformazione.

Un dato che in campo musicale è evidente da tempo se si pensa a esperienze come Brian Eno o gli Orbital, solo per citare i primi che vengono in mente. È necessario quindi riconoscere alle arti della scena, al teatro e alla danza, una complessità che va ben oltre la contaminazione multidisciplinare che le passate esperienze dell'avanguardia hanno sondato in tutti i modi possibili. Una buona occasione per affrontare questa complessità è offerta dalla serie di workshop che hanno preso il via a Castiglioncello, presso il Castello Pasquini, e che si concludono il 28 giugno prossimo. Il progetto s'intitola «Interscena, corsi introduttivi alle scene elettroniche: dall'interfaccia multimediale alle scenografie virtuali» ed è stato prodotto da Fabbrica Europa per il Progetto Integrato di Area promosso dal Centro per la ricerca sul linguaggio dello spettacolo e della comunicazione di Atelier Costa Ovest, Provincia di Livorno, Regione Toscana e Fondo Sociale Europeo. Si tratta di una serie di workshop intensivi, condotti da artisti, designers e docenti provenienti dalla Kunsthochschule für Medien di Colonia, che si si misureranno con i nuovi termini della spettacolarità elettronica.

Un fronte che apre a ventaglio su ampie e inedite opportunità: dall'evoluzione delle tecnologie di rappresentazione alle possibilità di usare soluzioni di scenografia elettronica, dal concetto astratto di «interfaccia grafica» come teatro al fatto che nelle reti, in ambienti tridimensionali, possono agire degli «avatar» o «knowbot», ovvero degli agenti sintetici simili a virus, fino alle potenzialità dell'animazione in tempo reale di marionette digitali.

Oggi sta accadendo quello che in queste ultime decine di anni la sperimentazione delle arti elettroniche e dell'avanguardia teatrale avevano solo intuito: il fatto cioè che dalla contaminazione tra diversi specifici linguaggi, come quelli scenici ed elettronici, potessero emergere nuove forme di spettacolarità e di cultura. Il dato di partenza sta nel rilevare che le reti telematiche stanno cambiando le cognizioni dello spazio-tempo e di conseguenza le nostre percezioni: emerge una dimensione elettronica entro la quale è possibile quindi riconfigurare anche il concetto di spazio scenico, come è già accaduto a suo tempo per il cinema e video.

Il modo migliore per rendere comprensibile queste nuove possibilità spettacolari, o perlomeno per coglierne alcuni dei diversi approcci, è quello di presentare le esperienze dirette di quei protagonisti della nuova scena italiana che al Castello Pasquini di Castiglioncello hanno illustrato, con video e multimedia, il loro lavoro. Da Giardini Pensili con la loro drammaturgia musicale per reti telematiche a Studio Azzurro che con le loro ultime installazioni interattive hanno determinato un'evoluzione di quel «teatro di percezione» che già avevano inventato con le videomontazioni e le performance con Giorgio Barberio Corsetti.

Da Krypton con i suoi eventi campali techno e disseminati di corpi «gloriosi» a Giacomo Verde che con l'animazione in tempo reale (con un «cyber-glove») di una burattina digitale (progettata da Stefano Roveda) segna un radicale avanzamento per un «teatro di figura» del prossimo millennio. Altri incontri hanno visto la partecipazione di quei nuovi autori multimediali che stanno creando all'interno dell'editoria elettronica dei precedenti di nuova creatività, tra cui si segnalano Francesco Mizzau di Silab, Antonio Glessi dei Giovanotti Mondani Meccanici, Lorenzo Miglioli e Bruno Tognolini, autore di «Nirvana Xrom», la fiction interattiva che inizia dove finisce il film di Salvatores.

Interscena dopo le intense settimane di workshop troverà un momento pubblico di presentazione a ottobre, a Firenze, presso la Stazione Leopolda per il progetto su «Il disordine delle arti» di Fabbrica Europa.

Luca Longu