



Aborto L'assalto alla 194 mentre arriva la pillola Ru p.62

Corruzione Dai Bhutto a Silvio i re di denari e tangenti p.54

Voto Usa Obama o Clinton. Chi potrà battere McCain? p.46

L'Espresso

Settimanale di politica cultura economia - www.espressonline.it

N.6 anno LIV 14 febbraio 2008



Veltroni

POSSO VINCERE

(ma anche perdere)

Ecco come il segretario del Pd lancerà la sfida a Berlusconi. Può farcela. Perché è deciso a innovare il sistema politico e le alleanze

Maurizio Crozza imita
Walter Veltroni nella trasmissione
"Crozza Italia" de La7

ETOLOGIA HI-TECH di Francesca Tarissi

WEBCAM BESTIALE

Gli animali sono stati i primi abitanti della Terra eppure, a tutt'oggi, sappiamo molto poco anche delle razze più comuni. Come vivono nel loro habitat, che cosa fanno quando stanno rinchiusi nella loro tana o si nascondono negli abissi, nessun etologo può dirlo con certezza. Per svelare i misteri della vita segreta di pesci, uccelli e mammiferi, gli scienziati hanno così pensato di ricorrere alle Crittercam, minuscole telecamere applicate direttamente sull'animale, senza nessun fastidio o danno per quest'ultimo, in

grado di riprendere ore e ore di immagini ed evitare l'interferenza della presenza umana, che falserebbe il ritmo e le naturali abitudini dell'esemplare studiato. Utilizzate per la prima volta nel 1986 dal biologo marino Greg Marshall, attualmente le Crittercam si sono evolute al punto da potere consentire di seguire circa 40 specie diverse, dagli squali, ai pinguini, dai leoni alle tar-
 tarughe, per un totale di circa 400 applicazioni. Presso il Remote Imaging Lab, nel quartier generale del "National Geographic", il team di ricercatori, guidati dallo stesso Marshall, sono al lavoro per rendere le cam sem-



Pinguini in marcia sull'Antartide. In basso a sinistra: un avatar

pre più piccole ed efficienti. «Su 400 crittercam al lavoro», spiega Marshall, «solo 12 elementi sono andati perduti, con una percentuale di successo del 97 per cento». Una Crittercam marina ha un costo tra i 7 e i 13 mila euro.

ANARCHIA SUL BLOG

È on line da pochi giorni e già fa parlare di sé. È il blog Mail Junk, "anarco-artistico" come lo definisce il designer Alessandro Esteri che lo ha realizzato, dove tutti possono realmente dare un contributo in totale libertà. Nessun tema predefinito su cui discutere, nessuna registrazione per accedere, nessuna e-mail da lasciare come traccia certificativa della propria identità telematica. Ognuno può esprimersi come meglio o peggio crede senza limite di alcuna censura. Provocazione o idea geniale, Mail Junk blog vuole essere soprattutto una performance artistica, una sfida all'imperante nonsenso di tante prese di posizione. «Dopo tutto», dice Esteri, «chi lo ha detto che tutto ciò di cui affannosamente si parla ha un significato?». Non appena sul blog ci sarà un numero significativo di interventi, Esteri (che ha già dato vita alla fortunata collana di libri Mail Junk prendendo a prestito proprio i testi assurdi delle e-mail spazzatura) è pronto a rilegarli in una nuova pubblicazione. Un papiro-fisarmonica lungo una decina di metri che dalla finestra del blog utilizzerà i commenti di quanti hanno contribuito all'originale performance di comunicazione collettiva. In Rete: www.hmg.it

Laura Antonini

NON SOLO CYBER

DI FRANCESCO D'ORAZIO

Nel 2007 il metaverso, cioè la rete dei mondi virtuali on line, è passato

dalle pagine della fantascienza ai media mainstream. L'idea di un Web 3D che trasforma le pagine in luoghi ed esperienze immersive è stato il leit-motiv della rappresentazione dei mondi virtuali nei media, ma siamo lontani dall'idea di metaverso immaginata da Neal Stephenson. Se il 2007 è stato l'anno dell'hype sui

mondi virtuali e mondo reale attraverso l'integrazione con servizi Web 2.0 come i sistemi di social ranking, reputazione e mapping, e le piattaforme di e-commerce e i social network, per portare il reale nel virtuale e dare visibilità al virtuale negli spazi del reale; dall'altro, interconnettere mondi diversi consentendo agli utenti di saltare da uno all'altro. Una sfida tutt'altro che banale perché per il Web sono state costruite prima le strade (l'http) e poi palazzi e negozi, mentre nei mondi virtuali sono stati costruiti prima palazzi e negozi e solo ora ci sta preoccupando di costruire le strade. Due sfide diverse, ma con un obiettivo comune: trasformare il metaverso in una rete di mondi navigabile non più solo per contenitori ma per contenuti. In poche parole, rendere il metaverso più simile al Web.

francesco.dorazio@myrl.com

Pronto, parla il motore di ricerca

I motori di ricerca vanno via via raffinandosi e sono ormai in grado di rispondere e reperire per noi qualunque tipo di informazione. Negli Stati Uniti, però, hanno pensato che alla tecnologia valga ancora la pena sostituire la testa degli esseri umani. ChaCha (www.chacha.com), per esempio, oltre a essere un normale motore di ricerca, è anche un "people powered search engine", cioè un sistema di ricerca gestito da persone in carne ed ossa. È destinato ai possessori di cellulare che, lontani dal loro pc, hanno bisogno di una risposta o un'indicazione urgente. Attraverso un semplice Sms si può chiedere di tutto: dalla ricetta del plumcake al nome del regista di un film, alle indicazioni stradali. Tempo tre minuti o, al massimo dieci, e si riceve l'informazione. La differenza con Google è che le domande possono essere formulate liberamente e senza seguire schemi logici fissi. Perché a fornire la risposta non è un computer, bensì una delle 5 mila guide viventi, dislocate in tutto lo Stato del Colorado che lavorano free lance da casa propria. Il servizio al momento è ancora gratuito e riscuote un discreto successo. Resta da vedere che cosa accadrà quando diventerà a pagamento.

F. T.

a cura di Alessandro Gilioli