

Terra o guerra, il rap è in lingua guaranì - Filippo Fiorini

Poco più di due mesi fa il ministero della Sanità brasiliano ha diffuso un dato molto triste, che è subito stato ripreso dalla ong per la difesa dei diritti dei popoli indigeni Survival e poi dalla stampa: tra i giovani dell'etnia Guarani dei Kaiowà, abitanti la regione del Mato Grosso, risiede il più alto tasso di suicidi al mondo, con un ritmo di uno alla settimana nell'ultimo secolo e di addirittura 56 in tutto l'anno scorso. Forse anche per questo, quattro tra gli appartenenti alla fascia a rischio tra i 15 e i 29 anni, in cui i ragazzi si tolgono la vita, hanno deciso di aderire a una moda d'altro genere, quella dell'hip-hop, e di usarla per far sì che i problemi che angosciano i loro coetanei, i loro genitori e che angosciavano già i loro antenati, non tocchino poi anche ai loro figli. «Arrivo e rimo rap, in guaranì e in kaiowà / Così rapido io rimo che il tuo occhio non vedrà / e se poi vorrà vedere questo / Mc già ben lo sa / che chi sente e non ascolta / vede ma mai guarderà». Nonostante la traduzione libera, il video di *Eju Orendive*, finora il singolo più apprezzato dei Bro Mc's, mantiene la sua carica di rabbia, disincanto e voglia di integrazione: mi vedi, sì, ma non mi vuoi guardare. **Al posto delle ballerine i galli.** I ragazzi hanno i capelli da baseball sulle ventitré, le canottiere della Nba e le guance dipinte come guerrieri tribali. Sono circondati da uno scenario bucolico dove i galli ruspanti sostituiscono le formose ballerine in bikini a cui ci ha abituato Mtv. I loro motorini stanno al posto delle Limo, e le capanne di bambù occupano lo spazio sul fondale, dove altrove starebbero le ville in stile Scarface o le luci di Las Vegas. Senza che questo ambiente faccia in alcun modo da deterrente a una sana attitudine freestyle, il minuscolo ghetto blaster che hanno messo nel cestino di una bici suona solido nell'aria umida, piena dei loro testi serissimi: «Il villaggio si è unito e ora ci mette la faccia / Questa è una rivoluzione», si sente nel ritornello di una canzone in cui le lingue indigene si incrociano col portoghese e il cui succo è l'affermazione della dignità di un popolo, davanti alla guerra che gli hanno scatenato contro. «Faremo vedere ai bianchi / che siamo uguali a loro / e che possiamo vivere con loro», prosegue. La musa dei Bro Mc's è molto diversa da quella che ispirò i padri fondatori della cultura hip-hop, ad Harlem negli anni Settanta, ma tiene fede al suo voto iniziale. Se «rap» è il diminutivo di *rappresent*, i ragazzi rappresentano a tutto tondo la realtà del villaggio kaiowà che li circonda. Originari di quello che oggi sono il sud-ovest del Brasile e il Paraguay, i guaranì (di cui i kaiowà sono una delle tre etnie principali), sopravvissero alla colonizzazione spagnola meglio di altre culture dell'America antica. Le loro terre erano povere di risorse minerarie e la maggior parte dei coloni preferì cercare fortuna altrove. Gli europei che restarono si fusero, volenti o nolenti, alla cultura locale, permettendo la sopravvivenza di gran parte delle tradizioni autoctone. Tanto è così, che nel Paraguay moderno l'ultimo censimento realizzato nel 2012 ha rilevato che il 90% della popolazione parla guaranì, una lingua che non viene considerata volgare o sconveniente negli ambienti per bene, ma le cui espressioni sono anzi facili da trovare nel discorso di un giudice o di un presidente. Paradossalmente, l'esistenza di un popolo che ha resistito a secoli di avversità, viene messa ora in discussione da un presente in cui gli Stati sudamericani sono sovrani, ma dove lo sviluppo macina, qui e altrove, la memoria storica delle proprie origini. Come in parte viene mostrato nel film di Marco Bechis, *La terra degli uomini rossi*, i kaiowà del Brasile vivevano un territorio selvatico di giungla fittissima, che la deforestazione per la produzione di legname e carbone, ma soprattutto per fare spazio agli allevamenti di bestiame e alle coltivazioni di zucchero e di soia, ha trasformato in una landa spelacchiata. **Altro che protezione della foresta.** Sebbene il Brasile abbia varato due anni fa una legge per la protezione dei boschi, la sua messa in atto sembra aver ottenuto l'effetto contrario agli obiettivi preposti. L'Istituto Nazionale per le Ricerche Spaziali (Inpe), che osserva l'Amazzonia dall'alto ed elabora i dati insieme all'organo di controllo ambientale, Prodes, ha segnalato che nel 2013 il disboscamento è aumentato del 28%, dopo quattro anni in cui gli ambientalisti di tutto il mondo avevano celebrato la sua diminuzione. Il rappresentante di Greenpeace per la campagna «Amazzonia», ha detto alla conferenza mondiale sul clima di Varsavia che «la normativa sulle foreste ha gran parte della colpa — infatti, secondo il suo punto di vista — chi scende a patti con i latifondisti, si sveglia con la deforestazione». Nel caso dei Bro Mc's, che provengono da una riserva statale nei pressi della città di Dourado e quindi non molto lontana da uno dei principali centri del Mato Grosso, il problema è anche più grave. Le loro terre sono state deforestate da tempo e la battaglia si disputa sul campo della proprietà. Ancora Marco Bechis con il suo film, ma anche molti altri, hanno tentato di spiegare agli occidentali la differenza tra proprietà e appartenenza, secondo il sentire indigeno. Nella disputa per il diritto ad occupare un dato appezzamento, un proprietario terriero può presentare, per esempio, carte catastali che riportano legalmente il suo nome e aggiungere a questo il diritto di varie generazioni famigliari cresciute in quel luogo. I kaiowà, invece, trattano da una posizione molto diversa. Innanzitutto, nella loro cultura il passato non si trova alle spalle della gente, ma di fronte. Quindi, gli antenati non rappresentano un'icona da onorare liturgicamente, ma una questione da affrontare in quanto inevitabile. Poi, c'è il fatto della terra. I kaiowà, come molti altri popoli, vivono la cosa in modo molto spirituale e sentono di appartenere alla terra tanto quanto credono che questa gli appartenga. Per cui, non possono semplicemente arrendersi e andarsene: non è un loro diritto, non troverebbero mai pace altrove e non lo mettono neppure tra le opzioni. «È l'amore per la terra / per questa terra adorata», cantano i Bro. Un amore che però si scontra con un'altra visione del mondo. I capi tribali uccisi nei famigerati raid squadristi dei proprietari terrieri, che usano la notte e le armi pesanti per liberarsi dalle voci critiche, sono moltissimi. 31 dei 51 indios ammazzati in Brasile nel 2012 erano del Mato Grosso, secondo dati del Consejo indigenista missionário (Cimi), che ne ha contati 554 dal 2003, di cui 310 guaranì. Due *caciques* sono stati uccisi nelle ultime tre settimane. Uno di loro, Ambrosio Vilhalva, era stato il protagonista de *La terra degli uomini rossi* ed era venuto anche al Festival di Venezia a presentare il film. Dopo anni di lotte e mesi di minacce, Ambrosio è stato trovato morto nella sua capanna con «diverse ferite d'arma bianca all'addome». **La milizia dei latifondisti.** Un dossier redatto dalla Polizia federale brasiliana e trapelato domenica scorsa, riporta la mobilitazione di centinaia di indios in assetto da battaglia. Hanno gli archi, le lance e le guance dipinte di rosso e di nero come i Bro Mc's. Secondo quanto dichiarato da una delle loro rappresentanti, credono che i recenti omicidi siano l'avvisaglia del fatto che i latifondisti stiano creando una milizia paramilitare, per chiudere la discussione

sulla terra una volta per tutte. I kaiowà hanno anche scritto una lettera a Brasilia in cui pregano le autorità di seppellirli dove moriranno e di prendersi cura dei figli che non potranno crescere. «A volte mi chiedo / che ne sarà di me / spaccato, confinato / aspettando la fine», dice un'altra canzone dei Bro Mc's

Alias – 21.12.13

“Deus Ex Human Revolution” antidoto dark a Babbo Natale - Federico Ercole

Torna dopo due anni dal limbo dove giacciono molti videogiochi riusciti, raffinati e trascurati dal grande pubblico Deus Ex Human Revolution, in una versione Director's Cut che deriva dalle richieste fatte dai giocatori alla Eidos Montréal, che ha sviluppato il gioco che Square-Enix ha prodotto e distribuito. Le grandi variazioni riguardano soprattutto gli scontri con i boss di fine livello, che nella prima versione andavano contro l'idea più affascinante del videogame: decidere se utilizzare astuzia, strategia e non-violenza o massacrare i nemici con un arsenale hi-tech distruttivo; i boss del “vecchio” gioco ci costringevano ad un approccio violento e talvolta bastavano due o tre colpi di un lanciamissili per eliminarli senza alcun problema. Adesso gli scenari dove sono ambientate queste battaglie con i super-nemici sono stati ripensati e ridisegnati per garantire la libertà di scelta che offre il resto del gioco. La versione più interessante di Deus Ex Human Revolution rinato, quella che ci fa vivere “da dentro” in maniera più suggestiva questa storia cyberpunk ambientata in un prossimo futuro dove le biotecnologie consentono espansioni potenzianti il corpo umano, è quella per Wii U. Grazie all'utilizzo dello schermo sul controller gamepad sembra di essere ancora più dentro al corpo ricostruito di Adam Jensen, il protagonista. Possiamo usare lo schermo come fossero gli occhi artificiali di Jensen ruotandolo come una telecamera per vedere attraverso i muri, possiamo gestire l'inventario senza dovere entrare nella schermata del menù, possiamo trasformare il gamepad nel mirino di un fucile di precisione. Per chi si fosse perso Deus Ex Human Revolution, uscito nel 2011 alla fine di agosto, un periodo un po' infausto, questa versione permette di goderlo in tutta la sua gibsoniana bellezza. Inoltre per chi trova cosa ipocrita e deprimente la celebrazione sguaiata, isterica e consumistica di Natale in un mondo che scivola verso il baratro del niente, questa tetra distopia può fungere da antidoto dark alla festa di Babbo Natale.

“Bravely Default”, la follia pura del mondo virtuale - Federico Ercole

L'inizio di *Bravely Default* è straziante, perché si svolge nel nostro mondo, davanti a noi che crediamo di giocare e invece stiamo per essere risucchiati in un altrove che non sembra più tanto virtuale. Accendiamo il 3ds e quando avviamo per la prima volta il gioco la console si dispone nella modalità telecamera, facendoci vedere sui due schermi il luogo in cui ci troviamo. Sentiamo delle suppliche, ruotiamo la console per identificare la fonte del suono e una fanciulla in computer gaphic entra nella nostra visuale, fondendosi alla realtà con un effetto surreale ma convincente: la ragazza ci racconta della tragedia del suo mondo, ci prega di raggiungerla e di aiutarla e poi svanisce, precipitandoci nell'epopea fantasy di *Bravely Default*, da cui usciremo solo sessanta o ottanta ore dopo. Si tratta dell'ultimo videogioco di Square-Enix, inventori *Final Fantasy* ma non solo, che con *Bravely Default* hanno creato il classico videogioco di ruolo “alla giapponese” più travolgente degli ultimi anni insieme a *Ni No Kuni*; un genere storico che i media, soprattutto americani, ritengono obsoleto, travolto dal realismo e dal presunto impegno delle tematiche e del gameplay dei giochi di ruolo occidentali alla *Elder Scrolls*. Un preconcetto giornalistico, di parte come una manifestazione di tifo da stadio, che ha convinto anche i giapponesi che i loro giochi di ruolo siano adatti solo ad un pubblico locale. E' stato grazie alle incessanti petizioni di migliaia di appassionati, un po' come è successo con *Xenoblade The Last Story*, che il *Bravely Default* è stato localizzato in occidente, adesso in Europa e poi negli Stati Uniti, e gli stessi sviluppatori si sono meravigliati del suo successo nel Vecchio Continente, scrivendo su Twitter: “Bravely Default è un gioco che è stato pensato tenendo in considerazione soltanto i fan giapponesi dei giochi di ruolo. Una distribuzione occidentale la consideravamo impossibile. Essere testimoni di questa grande attesa ci emoziona profondamente”. *Bravely Default* ripristina la potenza strategica e narrativa dei grandi classici dell'era a 16 e 32 Bit, come *Chrono Trigger* e *Final Fantasy VI*, ma lo fa utilizzando uno stile grafico attualizzato dalla potenza di calcolo del 3ds che lo rende un'opera d'arte di pittura “animé”. Non vi lasciate ingannare dalla sua violenza che non è mai esplicita e dai suoi personaggi buffamente manga-deformati, la storia di *Bravely Default* è un dramma dai temi complessi, ostici e profondi quanto quelli del capolavoro polacco e iper-realista *The Witcher*. Nel videogame di Square-Enix vengono trattati temi universali come lo scontro generazionale, il dissidio tra mistica e ragione e tra stato e chiesa, l'orrore della guerra, la malattia, le pulsioni sessuali e i sensi di colpa. Inoltre preparatevi a vivere colpi di scena stupefacenti che coinvolgono il giocatore stesso come soggetto filosofico e fisico. I combattimenti sono rigorosamente a turni e richiedono un pensiero tattico costante, reso ancora più sofisticato dal sistema del cambio di classe e della gestione delle abilità. Se avete paura che alla lunga decine e decine di combattimenti casuali risultino noiosi e ostacolino la libertà di esplorazione basta andare nella schermata delle opzioni e settare al minimo la cadenza degli incontri con i nemici. Oppure possiamo aumentarla al massimo quando abbiamo bisogno di punti esperienza, e ce ne vorranno una valanga se vogliamo finire *Bravely Default* con il suo “vero” finale. Gestiamo quattro personaggi: il traumatizzato Tiz, la mistica vestale Agnes, lo smemorato Ringabel e la ribelle Edea. Saremo i loro compagni, la loro anima invisibile, per un'epopea lunghissima che infine ci farà dubitare di noi stessi e riflettere sul fragile muro che separa la fantasia dalla realtà, il nostro mondo da altri. Follia? Come quella di Parsifal: una follia “pura”. O la follia di un sogno ad occhi aperti che dopo un battito di ciglia si dissolve nel presente, restando tuttavia impresso nella memoria come un dipinto sulla bellezza dell'impossibile.

“A link between worlds” gli universi paralleli di Zelda - Federico Ercole

Ci fu chi –con un’ enfasi anti-nintendiana che va di moda come i pantaloni che cascano lasciando intravedere mutande firmate– decretò spacciato sul nascere il 3ds, la nuova console portatile della grande N che uscì nella primavera del 2011. Il costo eccessivo, le tre dimensioni, il crescente successo dei giochini per smartphone e la mancanza iniziale di grandi titoli indussero al pensiero che questa volta Nintendo avesse fallito proprio laddove sempre eccelle: l’invenzione di dispositivi mobili per videogiocare, dal Game Boy fino al Ds. Inizialmente il 3ds fu davvero un flop, e si prospettavano scenari tragici sul futuro dei creatori di Super Mario. Dopo poche settimane il prezzo del 3ds, che affollava invenduto gli scaffali, calò drasticamente grazie ad uno spericolata, pericolosa, disperata e nipponicamente umile ed eroica inversione di rotta. Dopo qualche mese cominciarono ad arrivare i videogiochi, iniziando dal remake in 3d del memorabile *Legend of Zelda Ocarina of Time* uscito a suo tempo per Nintendo 64, l’opera che cambiò per sempre la storia dei videogiochi. Malgrado l’eccellenza della trasposizione di un videogame già superlativo a priori, una parte del pubblico e della critica pensò che Nintendo fosse tornata sugli antichi capolavori per mancanza di fantasia e cupidigia. Successivamente giunsero rari e superbi gioielli che amplificarono le vendite e l’amore della stampa specializzata e degli appassionati: da *Mario Kart 7* a *Resident Evil Revelations*, da *Kid Icarus* a *Kingdom Hearts 3D*. Oggi sono diffusi milioni e milioni di 3ds e questa piattaforma si può considerare la migliore console esistente per la qualità dei videogame che ospita, paragonabile solo alla Playstation 3 degli ultimi due anni. Il 2013 del 3ds è stato una continua meraviglia: *Luigi’s Mansion 2*, *Fire Emblem Awakening*, *Monster Hunter Ultimate*, *Animal Crossing New Leaf*, *Mario & Luigi Dream Team*, *Bravely Default* e, soprattutto, *Legend of Zelda A Link Between Worlds*, seguito spirituale e rivoluzionario di *A Link to The Past*, che uscì nel 1992 per quell’insuperata scatola degli incanti che fu il Super Nes. *A Link Between World* è un videogame sul ricordo, che gioca con la storia della saga ma soprattutto con la memoria della generazione che l’ha vissuta. Milioni di persone hanno giocato nel tempo *A Link To The Past* e a questo popolo di “viaggiatori” *A Link Between World* causerà le emozioni più potenti, sebbene sia anche un ideale punto di partenza per un neofita. L’intreccio sentimentale con l’esperienza di chi intraprese e portò a compimento l’avventura di *A Link to The Past* non relega tuttavia l’ultimo Zelda entro i confini dell’operazione nostalgica perché è proprio quando la nuova Leggenda abbraccia i ricordi del giocatore che, nello stesso tempo, gli sussurra un addio, scagliandolo con forza in un imprevisto, misterioso e quasi spaventoso futuro. Una cosa che ogni fittizia avventura – che sia letteraria, cinematografica o virtuale– dovrebbe fare, causando sgomento, timore e desiderio in chi vi è coinvolto. Per salvare ancora una volta il mondo dal male Link viaggia da Hyrule al tetro universo parallelo di Lorule grazie ad un affascinante potere: quello di trasformarsi in una affresco che gli fa utilizzare la superficie di mura, legni e roccia per muoversi in una dimensione bidimensionale e penetrare strani varchi. Ma le possibilità sono molte e questo potere sarà fondamentale per procedere nel gioco con un utilizzo vario che richiede immaginazione, logica e creatività. Inoltre ci è concessa una libertà d’esplorazione inedita che alimenta il senso di incertezza e scoperta. C’è anche una delle missioni secondarie più esaltanti e gratificanti della saga cominciata nel 1986 : ritrovare tutti i 100 cuccioli di Maiamai, tenerissimi pseudo-paguretti, sparsi per i due mondi. “Vedendo posti mai visti, attraverso una porta spalancata su una vita già vissuta”, cantarono gli Ultravox nel 1984 in *Man of Two Worlds*. Involontaria sintesi poetica e musicale, dal passato, di *Legend of Zelda a Link Between Worlds*.

Attraverso lo specchio come fosse acqua - Raffaele K. Salinari

Fingiamo di poterci entrare, Frufrù, fingiamo che lo specchio sia morbido come un velo, e che si possa attraversare. To’, adesso sta diventando come una specie di nebbia... Entrarci è la cosa più facile del mondo». Ed ecco che Alice attraversa lo specchio, diventato magicamente fluido, per ritrovarsi in un altro spazio tempo; una immagine affascinante, ripresa in altrettante varianti da decine di racconti e pellicole. Pura fantasia? Niente affatto: ma allora, è possibile attraversare uno specchio come accade all’eroina di Lewis Carroll? La risposta, *mirabile dictu*, è affermativa: è la struttura stessa dello specchio che ci dà modo di giocare con il potenziale di questa immagine poiché, come constata Alice, il vetro è un fluido, una specie di nebbiolina appunto, seppure di altissima viscosità e con legami intermolecolari ed attriti che ne mantengono inalterata la forma per lunghissimi periodi; la sua natura essenziale è quella di un liquido sottoraffreddato con una cristallizzazione irregolare, più o meno densa, come un’altra entità che molto gli assomiglia: il tempo. Rilke, nel terzo dei suoi *Sonetti a Orfeo*, canta il mistero di questa analogia: «Specchi, nessuno mai coscientemente ha descritto la vostra vera essenza. Voi, intervalli del tempo, crivelli fitti di innumerevoli buchi» mentre Borges, il grande poeta spaventato dagli specchi, prova a descriverne i confini: «Dove finisce e inizia, inabitabile, l’impossibile spazio dei riflessi». Anche Giano, il dio bifronte le cui facce guardavano verso tempi diversi, viene rappresentato con volto speculare: due occhi condannati a non guardarsi mai. E allora, in attesa di transitare fattualmente attraverso l’impossibile spazio dei riflessi borghesiani, noi procediamo quotidianamente verso un altro passaggio: non nella materia specchiata, ma nel tempo, anch’esso un fluido dalla natura frammentaria. Specchiandoci, infatti, cosa vediamo se non il flusso del tempo che passa? C’è da chiedersi se questo avviene perché lo specchio, come gli orologi molli di Dalí, fluisce lui stesso. L’ingannevole *continuüm* della vitrea materia, erratico come lo è il tempo, riflette così esattamente la relazione tra Kronos e Kairos, le facce speculari che addensano o dilatano il suo corso. Lo specchio si mostra dunque eracliteo, come l’acqua del fiume: in esso si riflette perfettamente il *panta rei*, il tutto che scorre. Non si può mirare due volte lo stesso specchio poiché anche l’immagine che esso rimanda è sempre diversa, eppure familiare. È così l’attraversamento dello spazio tempo specchiato crea *Das Unheimliche*, il «perturbante», come lo definiva Freud, cioè quel sentimento che nasce da ciò che viene percepito come possibile ed impossibile al tempo stesso, come un sottile quanto avvertibile scollamento della realtà. **Attraverso lo specchio**. Ma se la materia dello specchio non è omogenea in tutte le sue parti, possiamo pure immaginare che le sue linee di rottura, o di attraversamento, sono sempre diverse, specifiche, in qualche modo correlate con chi lo attraversa o lo frantuma. E dunque non c’è un solo modo di frantumare o attraversare lo specchio: ad ognuno il suo. È questa, a ben vedere, la costante che ritroviamo in tutta la letteratura e nella cinematografia del genere: la natura del transito, o della rottura, non è semplicemente funzione della forma o della densità dello specchio, ma dipende altresì dall’inclinazione

dell'attraversatore, dal suo *clinamen*; come nell'*Opus magnum* del processo alchemico l'intento dell'operatore influenza la materia operata, e vice versa. Lo specchio che si attraversa o si frantuma per ritrovarsi o perdersi dall'altra parte, non è allora l'algido e distante oggetto del verso di Mallarmé: «Oh specchio, fredda acqua della noia nel tuo riquadro gelato...», bensì lo *Speculum majus* di Vincent de Beauvais, morto nel 1264 che, nell'omonima enciclopedica opera, descrive il Mondo quale immenso teatro catottico in cui il Tutto si specchia nel proprio riflesso, dove la *Natura naturans* di Giordano Bruno e Spinoza si riflette, senza decrescere, nella *Natura naturata* dell'uomo. Secondo Maestro Eckart (XVI sec.): «Il riflesso dello specchio nella luce del sole è nel sole stesso; eppure sole e specchio restano quello che sono. Lo stesso accade per Dio: egli si trova nell'anima... eppure non è nell'anima, è il riflesso dell'anima che è in Dio... Dio diventa così ogni creatura». In questa visione del mistico medioevale troviamo tutte le componenti immaginali dello *Speculum majus*, quello che attraverseranno personaggi letterari come Alice e Lord Patchouge, o cinematografici quali Orfeo ed il Poeta di Cocteau, dei comics come Mandrake in lotta contro il malvagio popolo degli specchi, o ancora quello in cui si trasformerà *L'uomo di vetro* di Paul Valéry. Lo specchio di questi personaggi non solo *si lascia* attraversare, ma *si fa* attraversare, accordando la propria natura a quella dell'attraversatore; così come lo sguardo del dio di Maestro Eckart trasmuta il suo stesso vedere nel vedere di chi lo guarda. Il tempo e lo stato fisico dello specchio diventano così tutt'uno con l'intento dell'attraversamento: in *questo* istante preciso, in questo *kairos*, ci si ritrova di fronte a *questo* specchio, e non ad un altro, che *ora* ricombina la sua natura con quella del suo attraversatore, *si fa* attraversare attraversandolo, mutando la consistenza degli stati fisici che può assumere: liquido, solido, gassoso. **Trasmutazione specchiata.** E allora, diversi sono i modi di attraversamento e le conseguenti trasformazioni di stato. Il passaggio di Alice è in modalità sublimata, cioè dal solido al gassoso direttamente: «Alice stava sulla mensola del caminetto mentre diceva così, sebbene non sapesse spiegarsi come fosse arrivata lassù. E certo il cristallo cominciava a svanire, come una nebbia lucente. L'istante dopo Alice attraversava lo specchio e saltava agilmente nella stanza di dietro. La prima cosa che fece fu di guardare se ci fosse il fuoco nel caminetto, e fu tanto contenta di vedere che ce n'era uno vero, pieno di fiamme vive, come quello che aveva lasciato nel salotto». La suggestione è talmente forte che anche Topolino, in un cortometraggio del 1936, attraversa lo specchio come Alice, questa volta in modalità liquida, cioè tuffandocisi dentro, per trovarsi poi in un mondo fiabesco di oggetti animati. L'onirismo del tuffo attraverso lo specchio ridivenuto liquido mercé la sua capacità trasmutante è ancora più accentuato ed esplicito in due film di Cocteau. Uno è *Il sangue di un poeta* del 1930. Ecco la storia: un pittore dipinge un volto sulla tela appena abbozzata. Improvvisamente la bocca del disegno si mette a parlare; il pittore cerca di farla tacere, ma le labbra gli segnano il palmo della mano. Disperato le imprime su di una statua che, anch'essa, comincia a parlare: dice insistentemente al pittore di attraversare uno specchio se vuole liberarsi di lei. La statua: «Ti resta una via d'uscita. Entrare nello specchio e passare di là». Il poeta: «Non si entra negli specchi». La statua: «Prova, prova sempre». Dapprima esitante, il pittore tasta la consistenza vitrea dello specchio poi, seguendo le suggestioni della statua, sale su una sedia e, ad un tratto, si tuffa nello specchio divenuto improvvisamente liquido e lo attraversa, ritrovandosi in un mondo onirico dal quale riemergerà, riattraendosi lo specchio, per infine distruggere la statua e trasformarsi in essa. Particolare interessante, in una delle stanze che il poeta scruterà nel suo viaggio allucinato, si vede una bambina che sale su un caminetto, come Alice. «Con *Le sang d'un poète* ho provato a girare la poesia come i fratelli Williamson hanno girato il fondo del mare. Si trattava di sprofondare in me stesso, nella mia notte, la campana subacquea ch'essi calavano giù nel mare a grande profondità. Bisognava sorprendere lo stato poetico di cui molti negano l'esistenza... Naturalmente è molto difficile avvicinare la poesia... non vi nascondo che ho adoperato dei trucchi per rendere la poesia vedibile e udibile». (J. Cocteau, conferenza al Teatro *Vieux-Colombier prima della proiezione del film, 1932*). Ed infine, lo stesso Cocteau torna sull'attraversamento dello specchio in *Orfeo*. Ambientato nella Parigi anni cinquanta, Euridice muore in un incidente stradale. Un misterioso personaggio, Heuterbise, una sorta di angelo custode del poeta, aiuta Orfeo ad attraversare uno specchio perché egli possa recarsi nell'aldilà e riportare indietro sua moglie. Gli fa indossare dei guanti e gli dice: «Adesso voi attraverserete lo specchio come fosse acqua, provate». Allo sguardo attonito di Orfeo, continua: «Vi rivelo il segreto dei segreti: gli specchi sono le porte attraverso le quali la morte viene e va. Del resto, guardatevi tutta la vita in uno specchio e vedrete la morte lavorare come api in un alveare di vetro». Orfeo, spinto dal suo mentore, penetra a questo punto nello specchio, dapprima esitando con la punta delle dita ricoperte dai guanti. A detta di Cocteau lo specchio nel quale si tuffa il protagonista di *Le sang d'un poète* era costituito, per rendere l'effetto di un vero e proprio attraversamento in un liquido, da una vasca di mercurio in cui si immerge l'attore! Qualche anno dopo Jean Marais, nella parte di Orfeo, si limiterà a immergere nel mercurio solo le dita guantate. **Narciso: lo specchio d'acqua.** Se lo specchio di Alice diventa una nebbiolina, e quello di Orfeo trasmuta in acqua, nel mito di Narciso è l'acqua stessa che si materializza in specchio per farsi riflesso dell'eroe. Narciso era figlio dell'azzurra ninfa Liriope, che un giorno il dio del fiume Cefiso aveva avvolto nella sua liquida presenza, fecondandola. Liriope, che significa «dagli occhi sfacciati», aveva trasmesso la caratteristica del suo sguardo al figlio, che lo usò per ricongiungersi a se stesso. Il veggente Tiresia aveva detto a Liriope, la prima persona che lo avesse mai consultato: «Narciso vivrà sino a tarda età, purché non conosca mai se stesso», curioso capovolgimento *speculare* del motto delfico. E così, mentre Narciso è nel bosco, si imbatte in una pozza profonda e si accosta presso di essa per bere. Non appena vede, per la prima volta nella vita, la sua immagine riflessa, si innamora perdutamente del giovane che stava fissando: è chiaro che il rispecchiamento acquoreo è un ritorno alla sua essenza. E dunque Narciso non si innamora della sua immagine, o non semplicemente almeno, ma della sua stessa acqua riflessa nell'immagine, in altre parole del riflesso immaginale della sua essenza acquorea. «E ancora più profondo è il significato della storia di Narciso, che non potendo afferrare l'immagine dolce e tormentosa che vedeva nella fonte, vi cade dentro e annegò. Ma quella stessa immagine noi la vediamo in tutti i fiumi e negli oceani. È l'immagine dell'inafferrabile fantasma della vita, ed è questa la chiave di tutto». Così dice Ismaele, la voce narrante di *Moby Dick*. Ma tutti siamo fatti d'acqua. E allora, per farsi affascinare dal nostro riflesso bisogna tuffarcisi dentro, attraversare lo specchio d'acqua, impegnarsi più a fondo perché l'immaginazione torni a sognare. Così la forza poetica, che era debole nel semplice gioco dei riflessi

superficiali, si esalta; l'acqua, diventata più pesante, più scura, più profonda, più avvolgente, la «materializza» in noi e per noi all'improvviso. Lo sguardo acquoreo di Narciso potrebbe essere quello di ognuno di noi davanti ad uno specchio d'acqua riflettente: una *rêverie* sulla bellezza di noi stessi come parte della bellezza del Mondo, della nostra capacità di partecipare alla bellezza del Mondo con la nostra stessa bellezza. **L'immagine frantumata.** Ma lo specchio può essere attraversato anche come decide di fare Lord Patchogue, protagonista racconto del dandy dadaista Jacques Rigaut, distruggendo insieme allo specchio l'immagine della sua stessa vita. «È seduto a un tavolino, concentrato su un gioco di pazienza. Esiste? È fra due carte, poi è nel passaggio da una carta a un'altra: è in quell'istante a cui è ridotto l'universo - nove di cuori su dieci di fiori - Fatto. Lord Patchogue risolve il capo, l'universo si rianima. Le comparse, da un lato all'altro della stanza, fanno un gran baccano. Sul muro di fronte, in una grande specchiera, Lord Patchogue scorge la sua immagine, dice: vi riconosco. Non vi ho scambiato né per uno struzzo né per un riverbero, né per il mio amico Charles. Siete l'immagine di Lord Patchogue, se non addirittura Lord Patchogue in persona. Ah! Chi di noi due ha fatto la prima mossa? Chi segue l'altro? Lord Patchogue si è alzato. In piedi si esamina davanti allo specchio: cinque sensi non bastano ai suoi vicini occasionali; ancora una volta perderanno lo spettacolo, totalmente impreparati come sono a percepire la prossimità di un mistero o pensare alla morte. Lord Patchogue e la sua immagine si fanno lentamente incontro l'una all'altra. Si studiano in silenzio, si fermano, s'inchinano. Da quale vertigine è stato colto Lord Patchogue? Fu breve, facile e magico: Lord Patchogue si è lanciato a testa bassa. Lo specchio all'urto, al trapasso, vola in pezzi, ma in quanto a lui eccolo dall'altra parte. Sono tutti in piedi. Il meraviglioso non è raro, l'incredulità è più forte dei miracoli. I miracoli fanno fatica a reclutare testimoni, tanto è esiguo il numero di coloro disposti a dare la propria adesione al soprannaturale. Lord Patchogue per primo non era poi così sicuro di aver compiuto il grande passo. Nessuno fra quanti gli si raccoglievano intorno si accorse della stupefacente sparizione dell'amico. Lo circondavano come fosse stato ancora presente, mostravano di riconoscerlo, di sentire la sua voce. Subentrò tuttavia un certo disagio. Come mai Lord Patchogue non si era ferito più gravemente? Quel sottile, unico taglio di traverso sulla fronte non era sufficiente: non è cosa di tutti i giorni che uno attraversi impunemente uno specchio; si sarebbero sentiti tutti alquanto più sollevati se avessero avuto un gran numero di ferite da contare con tanto di perdita di sangue. Non c'era che una persona, la stessa che avrebbe officiato per il resto della serata, a sospettare il carattere fatale del sottile filo rosso che scalfiva la fronte del Lord. Un miracolo non viene mai da solo; sa qual è il suo dovere e perciò si fa accompagnare da manifestazioni collaterali straordinarie... All'indomani due operai vennero a sostituire lo specchio. Una volta terminato il lavoro, Lord Patchogue era scomparso». Qui il personaggio prima rompe lo specchio, poi fa in modo di farlo sostituire per non tornare mai più, affinché la sua immagine sia per sempre altrove. L'attraversamento-scomparsa di Lord Patchogue è quella di un dandy che vive consapevolmente la sua vita nell'opposizione totale al processo di sviluppo borghese e che, con gesto radicale, afferma compiutamente la sua irriducibilità. **L'uomo di vetro.** Seguendo le suggestioni sugli stati di trasmutazione della materia vitrea troviamo, all'opposto polare dell'acquoreo specchio di Narciso, quello dell'*Uomo di vetro* di Paul Valéry: qui è una vita che diventa riflesso di se stessa. In questo capitolo dal romanzo *Una serata con il Signor Teste* del 1903 assistiamo, per così dire, alla vetrificazione di un uomo, di un testimone (Teste), totalmente assorbito dalla speculazione - dunque dal rispecchiamento - sul suo stesso pensiero: «*Si droite est ma vision, si pure ma sensation, si maladroitement complète ma connaissance, et si déliée, si nette ma représentation, et ma science si achevée que je me pénètre depuis l'extrémité du monde jusqu'à ma parole silencieuse; et de l'informe chose qu'on désire se levant, le long de fibres connues et de centres ordonnés, je me suis, je me réponds, je me reflète et me répercute, je frémis à l'infini des miroirs. Je suis de verre*». «Così retta è la mia visione, così pura la mia sensazione, così maldestramente completa la mia conoscenza, così sottile e nitida la mia rappresentazione, e la mia scienza così compiuta, che io penetro me stesso dall'estremità del mondo fino alla mia parola silenziosa; e muovendo dall'oggetto informe del desiderio che nasce lungo le fibre conosciute e i centri ordinati, io seguo me stesso, mi rispondo, mi rifletto e ripercuoto, fremo dinanzi all'infinità degli specchi. Io sono di vetro» (traduzione di pb). «Io sono di vetro», ecco la metamorfosi finale: l'uomo diviene lo specchio che egli stesso ha generato con la sua riflessione perspicua, con la sua *speculazione*. L'ultimo attraversamento sarà penetrarsi dall'estremità del mondo intelligibile per trasmutarsi nella sua vitrea essenza, divenire la fonte luminosa delle sue riflessioni, un puro e trasparente cristallo di *lux perpetua* nel gioco infinito dell'emanazione. Nel dionisismo orfico il dio crea il Mondo osservando i suoi pensieri allo specchio, Tommaso D'Aquino, nella *Summa teologica*, parla di *claritas* per definire lo stato percettivo delle cose ultime. Già nella seconda metà del Seicento, Perrault aveva raccontato la storia del signor Orante (dal greco «veggente», «mostrante»), trasformatosi in uno specchio veneziano per troppa distaccata obbiettività. Chi è allora Teste? Un testimone, senza dubbio, di un'epoca trascorsa, un individuo, per dirla con Walter Benjamin «che, sul punto di attraversare la soglia della scomparsa storica, già ombra, risponde un'ultima volta al richiamo della sua identità, prima di tuffarsi là dove nessuno più lo aspetta» ma anche l'avanguardia disperata di un mondo del quale i suoi contemporanei non distinguono ancora i contorni, le determinanti simboliche effettive. L'uomo di vetro riprende dunque il sogno eterno dell'*orthotheron blepoi*, la «retta visione» cui fa allusione Platone ne *La Repubblica* e sulla quale Cartesio fonderà la sua axiologia nel *Discorso sul metodo*. È qui che l'affermazione di Teste esprime tutta la sua valenza profetica, perché l'idea di massima trasparenza, simboleggiata dalla sua trasformazione nel puro specchio riflettente dei pensieri, lungi dall'essere il delirio di un singolo, è invero l'anticipazione dell'oscuramento del sacro, cifra della modernità di matrice giudaico-cristiana. Di tutte le idee legate alla visione stessa del divino, infatti, la trasparenza è quella che ha subito una degenerazione assoluta, proprio perché legata a questa suggestione di identificazione col Tutto, di ricongiungimento tra noi e l'eternità. Prima della Caduta vi era accesso diretto all'illuminazione divina, nulla ci divideva dal Creato. Poi, con l'invenzione del peccato originale, della colpa, la luce radiante che trasformò la pelle di Mosè in uno specchio mistico (*Esodo*, XXXIV, 29–30), si allontanò dall'umanità; San Paolo, il fondatore della teologia politica, introdusse la metafora dello specchio affermando che si poteva contemplare Dio solo *per speculum in aenigmate*. Via via secolarizzata, ritroviamo la trasparenza come *instrumentum regni* filtrata dalle grandi vetrate nell'architettura ascensionale delle

cattedrali gotiche descritte da Panofsky, in cui la *manifestatio* divina era oramai solo allusa, mediata dalle figure dei santi, per arrivare poi, con la rivoluzione industriale, alla materialità corpuscolare dell'illuminismo ed infine alla società dello Spettacolo che l'ha progressivamente catturata nei neon dei centri commerciali, oramai strumento consensuale ed inappellabile del dominio mediatico-politico liberista di altri idoli totalmente secolarizzati e desacralizzati. Per questo Paul Virilio parla di un *acceciamento* del nostro psichismo, che si è ulteriormente aggravato sino alla *elusione ottica* di cui parla il geografo Franco Farinelli - commentando l'assenza di fotografie autentiche del cadavere di Bin Laden - in cui «ogni relazione tra quel che vediamo e quel che accade è messa talmente in forse da essere due cose che non soltanto non hanno tra loro nessun necessario rapporto ma si oppongono al punto da ridefinire proprio in tale opposizione la natura della realtà». A differenza dell'intimo e discreto fremito emanante dal vetro di *Monsieur Teste*, questa trasparenza oscurante deve, nell'era mediatico-politica, essere mostrata ed esibita in pubblico affinché il suo *display* possa garantire non più l'accesso all'epifania del divino, ma l'opacità assoluta del dominio effettivo. Ma, forse, senza scomodare i poeti e le antiche Potenze, come forma essenziale della nostra re-esistenza personale e collettiva, basterebbe che ognuno di noi tornasse con la memoria a quando, bambini, ci mettevamo in mezzo a due specchi e cercavamo di vedere dove finiva la nostra immagine riflessa verso l'infinito per rivivere l'incantesimo dell'attraversamento e ritrovare un poco della nostra trasparenza interiore.

Fatto Quotidiano – 22.12.13

Stamina, i tecnici: “Pericolosa e scadente”. Lorenzin: “Metodo che non esiste”

Una cura 'pericolosa' e 'scadente'. Il metodo Stamina è definito così dai verbali dello scorso anno usciti dal tavolo tecnico composto da Nas, Istituto Superiore di Sanità, Centro Nazionale Trapianti e Agenzia del Farmaco (Aifa). “Non esiste – riporta il verbale – documentata efficacia del metodo Stamina Foundation. Preoccupante anche la pratica di utilizzare cellule provenienti da un paziente e infuse in un altro paziente. Per quanto riguarda invece la dose di infusione, la si potrebbe definire ‘omeopatica’, si legge ancora nei verbali”. Lorenzin: “Il metodo Stamina non esiste” – Chiara anche la posizione del ministro della Salute Beatrice Lorenzin che in mattinata, a margine dell'inaugurazione del Centro nazionale di alta tecnologia in Oftalmologia dell'ospedale della cittadina abruzzese, ha incontrato il papà di Noemi, la bimba di 18 mesi malata di Sma per cui un giudice ha ordinato le cure col metodo ideato da Davide Vannoni, e che era stata anche ricevuta da Papa Francesco. “Il metodo Stamina non esiste dal punto di vista scientifico – ha detto Lorenzin – non abbiamo ancora le prove. Vediamo quando sarà provato o non provato. In realtà – ha proseguito il ministro – l'altro comitato aveva già dato il verdetto, vediamo cosa farà il secondo”. L'inchiesta della Procura di Torino – E' alle battute finali l'inchiesta della procura di Torino sulla Stamina Foundation. Nel frattempo continuano le rivelazioni sulle modalità di sviluppo della tecnica. Nessun malato che migliora e l'ipotesi di una morte sospetta. E' quanto emergerebbe dalle 36 cartelle cliniche dei pazienti trattati con il 'metodo Vannoni' agli Spedali Civili di Brescia. Alle quali, evidenzia oggi il quotidiano 'La Stampa', che rivela di essere in possesso della documentazione, si aggiunge uno scambio di mail tra la Stamina Foundation e il Professor Camillo Ricordi dell'Università di Miami, esperto di trapianti cellulari. Le mail rivelano invece che la stessa Stamina non sarebbe certa della natura staminale delle 'sue cellule, che potrebbero invece essere insicure per i malati". Una rivelazione a cui ha risposto il professore: “Conversazione fraintesa”. Sempre secondo il quotidiano torinese inoltre, da una relazione 'top secret' degli stessi Spedali Civili del 4 dicembre scorso emergerebbe “che non si ravvisano segni di miglioramento in nessuno dei pazienti, salvo quanto riferito dai genitori nel caso di due bambini e direttamente nel caso di un adulto”. Dunque “i tre miglioramenti su 36 casi sarebbero frutto solo di impressioni soggettive, non di riscontri clinici. E qual è il paziente 'numero uno' che dichiara di stare meglio? E' Luca Merlino, della direzione sanitaria in Regione Lombardia, dal quale ha origine la vicenda, perché sarebbe stato proprio lui a promuovere l'adozione del metodo Vannoni a Brescia”. Si citano infine le “mail scambiate pochi giorni fa, il 16 dicembre scorso, tra la biologa del pool di Vannoni, Erica Molino e il professor Camillo Ricordi. Scrive in inglese la Molino al prof: ‘Non abbiamo mai valutato l'espressione genica delle nostre cellule e non sappiamo se esprimano quei fattori che sono essenziali per mantenere il loro stato di cellule staminali’. Come dire”, conclude La Stampa, “non sappiamo cosa iniettiamo ai pazienti”. E' stato frainteso il senso dello scambio di mail fra una collaboratrice di Davide Vannoni, presidente di Stamina, e Camillo Ricordi. E' quanto afferma all'agenzia Adnkronos Salute lo scienziato italiano che dirige il Centro trapianti cellulari e il Diabetes Research Institute a Miami e che si è sempre detto favorevole a una verifica scientifica del metodo ideato da Vannoni, alle notizie circolate oggi su 'La Stampa'. Secondo Ricordi, “la frase di Stamina: ‘dobbiamo documentare l'assenza di batteri classici e di contaminazione da micoplasma è stata interpretata come se queste analisi non fossero già in realtà svolte presso il laboratorio di controllo di qualità dell'Ospedale di Brescia su ogni singolo preparato cellulare”, mentre invece Ricordi possiede certificazioni di tali analisi. Ancora, “l'affermazione di Stamina: ‘non abbiamo mai valutato il profilo di espressione genica delle nostre cellule; non sappiamo se, a livello molecolare, esse esprimono marker critici, per esempio i marker Esc che sono fattori di trascrizione fondamentali caratteristici delle cellule pluripotenti per mantenere la loro staminalità’ – spiega lo scienziato – va interpretata in questo modo: le cellule Stamina sono già identificate con metodologia citofluorimetrica. Si dibatte oggi se le mesenchimali da adulte possano riuscire a esprimere i markers Esc (Embriional Stem Cells) per valutare la loro maggiore o minore potenzialità. L'aver pertanto richiesto al nostro gruppo di valutare anche questi marker, non significa certo che Stamina non conosca le sue cellule, significa invece che ci è stato richiesto un ulteriore approfondimento che oggi potrebbe essere di grande interesse per tutti coloro che lavorano sulle staminali”. I carabinieri del Nas, su mandato del pm Raffaele Guariniello, stanno proseguendo l'acquisizione di documenti e sentendo testimoni. A quanto si apprende in ambienti vicini alla Procura, l'intenzione sarebbe quella di chiudere il fascicolo dopo le feste. Fino a oggi sono oltre settanta le potenziali vittime individuate dagli investigatori o che hanno sporto denuncia. Nell'inchiesta sono indagate 13 persone, tra cui il presidente Davide Vannoni, accusate a vario titolo di associazione a delinquere finalizzata alla truffa, somministrazione di farmaci imperfetti e

somministrazione di farmaci pericolosi per la salute. Secondo le indagini l'intento della Fondazione era trarre un guadagno da pazienti con malattie senza speranza, con trattamenti che i parenti dei malati arrivavano a pagare anche 50mila euro.

La Stampa – 22.12.13

Suicida Ned Vizzini, l'autore di “Mi ammazzo, per il resto tutto ok” – Maurizio Molinari

NEW YORK - Divenuto famoso, come scrittore e regista tv, grazie ai suoi scritti sulla depressione, Ned Vizzini si è tolto la vita gettandosi dal tetto della casa dei genitori a Brooklyn, con un gesto che evoca alcuni dei personaggi della sua fiction. Nato a New York nel 1981 in una famiglia di origine italiana, innamorato di Central Park, Vizzini si fa largo nei circoli letterari già da adolescente: ha appena 15 anni quando scrive brevi saggi umoristici sulla vita liceale per il settimanale New York Press. A notarne lo stile è il New York Times Magazine che lo recluta, e il debutto avviene con l'articolo intitolato «Teen Angst? Naah...», sulle ansie adolescenziali, che gli schiude le porte della letteratura. Il primo romanzo, Datti una mossa (tradotto per Mondadori) è del 2004, e due anni dopo segue Mi ammazzo, per il resto tutto ok (ancora per Mondadori) che, per sua stessa ammissione, è basato in gran parte sul proprio ricovero in un ospedale psichiatrico di Brooklyn. Il successo di vendite trasforma quest'ultimo volume in un film di Hollywood e Vizzini viene reclutato anche come regista tv. Viaggia fra New York e Los Angeles, si sposa e ha un figlio. È uno dei giovani scrittori di maggiore successo. Ma non gli basta per emanciparsi dalla depressione e quando un reporter del Richmond Times Dispatch gli chiede di descrivere le incessanti paure che lo affliggono, lui risponde così: «Tutti credono che quando si diventa scrittori ci si sistemi per la vita, in realtà permangono le preoccupazioni per ciò che avverrà nel futuro, soprattutto se si è sempre sotto pressione per riuscire a fare il meglio del meglio». E quando parla davanti agli studenti dell'Ontario Shores Centre di Whitby in Canada ammette: «Ci sono molte cose che ti possono uccidere in questo mondo, e una di queste è senza dubbio lo stress». Dopo l'annuncio del decesso, nel quartiere in cui era cresciuto, la scrittrice Margaret Stohl - co-autrice di alcuni racconti - ha commentato: «Ned non si è mai tirato indietro in una conversazione, andava avanti quando nessuno lo faceva».

Lady Gaga come Marat – Ludovica Sanfelice

Fino al 17 febbraio 2014, il Louvre rende omaggio a Robert Wilson, poliedrico artista americano conosciuto per i suoi esperimenti di avanguardia teatrale, le sue performance e le sue sculture (nel 1993 una sua installazione ha vinto il Leone d'Oro alla Biennale di Venezia), ospitando il progetto “Living Rooms”, stravagante collezione privata di oggetti cari all'autore che raccontano il suo mondo interiore e le sue fonti di ispirazione. Tra le altre opere, nel museo parigino trovano spazio una serie di quadri viventi nel formato di video in slow motion che vedono protagonista Lady Gaga. La pop-star presta infatti il suo volto ad una galleria di ritratti che reinterpretano grandi dipinti come la Mademoiselle Caroline Rivière di Jean Auguste Dominique Ingres (1806), la Testa di Giovanni Battista di Andrea Solario (1597), o La morte di Marat di Jacques-Louis David (1793). Lady Gaga ribadisce così il suo forte legame con il mondo dell'arte già espresso di recente attraverso la copertina del suo ultimo successo discografico, “Artpop”, affidata alla fantasia di Jeff Koons che proprio quest'anno si è guadagnato il titolo di artista vivente più quotato all'asta.

Il nuovo Museo Nazionale della Magna Grecia

A distanza di quattro anni dall'apertura del cantiere, che su progetto dello studio ABDR di Paolo Desideri ha curato il restauro, l'ampliamento, la messa in sicurezza e il rinnovo delle strutture, il Museo Archeologico della Magna Grecia riapre al pubblico presentando i radicali cambiamenti che ne hanno stravolto lo stile e che termineranno definitivamente la prossima primavera. L'intervento, che ripensa in maniera innovativa l'originale disegno, rispetta, rilegge e valorizza la modernità delle architetture del Piacentini estendendo i percorsi, introducendo nuovi servizi e modificando il cortile interno per ricavare una hall realizzata con lastre di vetrocamera poggiate su una struttura metallica che oggi accoglie una maestosa installazione dell'artista Alfredo Pirri. Il nuovo assetto prevede che le visite comincino dall'ultimo piano per terminare al piano terra dove è stata allestita la sala climatizzata e controllata attraverso sofisticati sistemi di monitoraggio in cui sono stati finalmente ricollocati i Bronzi di Riace. Consulta anche: [I Bronzi di Riace finalmente a casa](#)

Magie di vetro

Il Design Museum di Gent accoglie in Belgio una grande esposizione dedicata all'arte di Murano e in particolare alla fornace Seguso Vetri d'Arte. La mostra, in programma fino al 2 marzo 2014, ospiterà 190 opere provenienti da collezioni private che illustreranno attraverso le curve e i colori del vetro la storia e la tradizione artigianale della dinastia Seguso dal 1932 al 1973, ovvero dalla fondazione alla cessione dell'attività, mettendo a frutto i dieci anni di ricerca che il belga Marc Heiremans ha dedicato ad una delle eccellenze produttive del XX secolo italiano. Sperimentazione e progresso, soprattutto nel fertile periodo che vide collaborare i maestri vetrai Archimede Seguso e Alfredo Barbini sotto l'innovativa direzione artistica di Flavio Poli, accompagnarono molto rapidamente al prestigio internazionale la vetreria muranese che fece il suo ingresso nella sfera dell'arte contemporanea già negli anni Cinquanta, quando importanti musei come il Victoria & Albert di Londra, il MoMA di New York, il Neue Sammlung Museum di Monaco e il Royal Ontario Museum di Toronto cominciarono ad acquistare e ad esporre creazioni forgiate qui. Di quel periodo saranno in mostra esemplari rarissimi di Valve, per la cui complessa lavorazione a freddo la Seguso sperimentò il riutilizzo della tecnica a incalmo, e i Sommersi, i cui spessi strati sovrapposti diedero vita ad alchimie di colori mai viste prima. Consulta anche: [Carlo Scarpa e l'arte del vetro di Murano al Met](#)

“Nelle vacanze meno compiti e più libri” – Flavia Amabile

«Ragazzi, chiedete ai professori di darvi meno compiti». Non è una direttiva né un'indicazione formale per le scuole, e i docenti solo un auspicio, quello della ministra dell'Istruzione Maria Chiara Carrozza che ieri mattina a 2mila studenti coinvolti in un'iniziativa contro l'abuso di alcol tra i giovani, ha pronunciato questa frase che ha suscitato l'entusiasmo pieno e convinto della platea. Meno compiti per le vacanze, quindi, ma questo non vuol dire stare senza fare nulla. «Chiedete - ha spiegato - di farvi dare più letture perché leggere un libro significa avere consapevolezza nei confronti della cultura e può essere un gesto d'evasione importante per la crescita degli individui senza ricorrere a scorciatoie come lo sbalzo per sentirsi più grandi o stare meglio insieme agli altri». La ministra dell'Istruzione ne è convinta. Non è la prima volta che lancia un appello simile. Già quest'estate si era espressa in modo piuttosto chiaro sostenendo che non serviva a nulla riempire gli studenti di versioni di latino o di problemi da risolvere. «Meglio vacanze più brevi, ma vere vacanze», è il suo pensiero. Momenti in cui «visitare le città d'arte, le mostre e i musei preparandosi bene, leggendo e approfondendo il contesto storico e culturale nel quale sono inserite». E, poi, andare «a seguire concerti, ascoltare la musica classica e contemporanea», o, ancora, «leggere romanzi» e «riflettere sulle scelte da compiere, soprattutto per i ragazzi che si trovano negli ultimi anni dei corsi di studi e devono scegliere i loro percorsi futuri». In realtà, secondo quanto risulta da un sondaggio del sito Skuola.net sui compiti per le vacanze, quest'anno i professori non sono stati affatto leggeri. Alla domanda se riusciranno a finire tutti (o quasi) i compiti prima del ritorno a scuola, l'anno scorso circa 7,5 ragazzi su 10. Quest'anno soltanto 6 su 10, e questo evidentemente vuol dire che il carico di compiti è più pesante, spiega il sito. Come sempre, italiano e matematica sono le materie più assegnate, al terzo posto lingue straniere. A scuola, insomma, sembrano pensarla diversamente. E non è una questione di colore politico. Mila Spicola, dalla scorsa settimana nella direzione nazionale del Pd, rovescia l'invito della ministra. «Ai ragazzi va chiesto di regalare per Natale un libro ai loro genitori. Qui il problema non è mettere in competizione durante le vacanze compiti e libri, l'uno non deve escludere l'altro. Anzi. I compiti servono, altrimenti come si sedimentano le conoscenze? E la lettura è uno dei problemi sociali dell'Italia ma non si può pensare di risolverlo durante le vacanze di Natale o in quelle estive. Né con dieci libri assegnati o regalati, pensando che possa bastare. Bisogna appassionare i ragazzi, trovare il modo di farli entrare nelle storie. Quest'anno ho consigliato ai miei studenti di leggere la vita di Steve Jobs. Oppure tengo una performance molto drammatizzata su Caravaggio. Il problema vero, però, non sono i ragazzi ma i loro genitori. Se si osservano le statistiche di lettura chi legge sono i ragazzi tra i 9 e i 13 anni mentre gli adulti sono gli ultimi tra i Paesi Ocse. La vera sfida è costruire un sistema d'istruzione che duri per una vita intera».

l'Unità – 22.12.13

Storia di una crudele illusione – Pietro Greco

Cronaca di un rapporto annunciato. La rivelazione de «la stampa» sul rapporto top secret elaborato lo scorso 4 dicembre dai medici degli Spedali Civili di Brescia sulle cartelle cliniche dei 36 malati trattati con il cosiddetto «metodo Stamina», pone fine – si spera in maniera definitiva – a una vicenda che, vista dall'estero, è risultata persino difficile da credere. Un signore, laureato in psicologia, senza esperienza scientifica e/o medica nel settore, sostiene di aver messo a punto un metodo, a base di cellule staminali mesenchimali, capace di curare decine di malattie degenerative. Chiede di essere creduto sulla parola, perché non rivela né i risultati di test e neppure il contenuto della sua pozione. Incredibilmente un ospedale, quello di Brescia, applica il metodo a un certo numero di pazienti. I genitori di due bambini e un adulto sostengono di aver ottenuto miglioramenti dopo la cura. Ma ora gli stessi Spedali Civili rivelano che nessun medico ha trovato il minimo riscontro a queste affermazioni. I documenti pubblicati da La Stampa rivela che gli stessi medici degli ospedali Civili hanno utilizzato il trattamento non seguendo certo alla perfezione le normali procedure cliniche. Non registrando, per esempio, la reale condizione dei pazienti prima del trattamento. Sulla base di affermazioni soggettive da parte dei genitori di due bambini e di un adulto si scatena una campagna di stampa a favore della cura miracolosa. Molti genitori di bambini ammalati e senza speranza, si aggrappano a questo appiglio e chiedono che il «metodo Stamina» venga somministrato anche ai loro figli. Incredibilmente un numero elevato di tribunali, contro il parere dell'intera comunità scientifica nazionale e internazionale, ordina che il «metodo Stamina» venga somministrato come «cura compassionevole». Molti pazienti protestano, perché questa decisione non è uguale per tutti, ma solo per alcuni. E non si sa bene sulla base di quali considerazioni un tribunale dica sì e un altro no. Grande e inaccettabile l'incertezza del diritto. Il Ministero nomina una commissione scientifica perché verifichi se è il caso di procedere comunque a una sperimentazione. La commissione studia la vicenda e sostiene che non ci sono le condizioni minime per iniziare il trial. Incredibilmente il Tar del Lazio ordina al Ministero della salute di nominare una nuova commissione, paritetica. Ovvero con una congrua delegazioni di ricercatori «favorevoli» alla cura. Intanto Vannoni continua a rifiutare di svelare il contenuto della sua pozione. E, soprattutto, a centinaia di ammalati viene data una falsa speranza. La prima domanda, al termine (speriamo) di questa triste e incredibile vicenda, è: chi ripagherà gli ammalati e i loro parenti per questa crudele illusione? Questa vicenda, più grave persino di quella Di Bella, che divampò nel Paese 15 anni fa, è stata un formidabile cortocircuito tra medicina, comunicazione di massa e diritto a danno di decine e decine di ammalati. Non solo alcuni medici, ma addirittura un grande ospedale hanno seguito procedure non ortodosse. Dovrebbero spiegare perché. Alcuni mass media hanno contribuito a diffondere le false speranze. Molti tribunali hanno pensato di potersi sostituire alla medicina clinica e alla scienza biomedica, indicando quali cure devono essere somministrate col denaro pubblico e addirittura chi e come deve condurre esperimenti scientifici. Per un volta l'unica componente a comportarsi bene è stata la politica. Il Ministro della Salute, Beatrice Lorenzin, ha cercato di opporsi a questo delirio. Onore al merito. Tutte le persone coinvolte in questa sconcertante vicenda – medici, giornalisti e giudici – dovrebbero assumersi le propria responsabilità. Tuttavia è proprio la politica a doversi muovere per evitare che in futuro succedano fatti analoghi. In particolare è il Parlamento, ascoltata la comunità scientifica, che deve stabilire bene, con una legge chiara e inequivocabile, cosa debba intendersi per cura

compassionevole. E deve stabilire che non tocca ai magistrati, ma, appunto, alla comunità scientifica, stabilire, con chiarezza e trasparenza, cosa è scienza e cosa non lo è. È questo l'unico modo per ripagare, almeno in parte, gli ammalati per le false speranze che sono state date loro.