Aids, una tecnica per bloccare il contagio madre-figlio?

L'istituto americano per la sanità si accinge a sperimentare una tecnica che mira a bloccare il contagio dell'Aids fra madre e figlio: alcuni ricercatori sono ottimisti sulla possibilità che somministrando massicce dosi di anticorpi subito dopo la nascita si riesca a bloccare l'infezione. «Non dico che questo significhi disporre di un vaccino davvero efficace», ha detto il dottor John Sullivan, del policlinico universitario di Worcester, nel Massachusetts; «ma è molto probabile che questa tecnica possa indurre una certa protezione». Altri ricercatori che hanno parlato alla conferenza stampa tenuta nel corso del congresso annuale dell'associazione americana per l'avanzamento della scienza si sono mostrati meno ottimisti: «è prematuro anticipare che si possa essere in grado di trovare una cura», ha osservato il dottor William Haseltine; negli Stati Uniti vengono al mondo ogni anno seimila bambini figli di sieropositive, 1.500 dei quali sviluppano la malattia: secondo gli studiosi, il contagio si verifica durante il parto, e questo ha indotto a ritenere che rafforzare le difese immunitarie dei neonati subito dopo la nascita possa servire a scongiurare l'infezione. La sperimentazione sui neonati avrà inizio in marzo, e durerà sei mesi; in un caso ai neonati verranno somministrate massicce dosi di immunoglobuline subito dopo il parto, mentre in un altro caso ai piccoli sarà iniettato entro 48 ore dalla nascita un vaccino, cui seguiranno diversi richiami nell'arco di sei mesi. La tecnica sperimentata è analoga a quella che si usa per scongiurare al trasmissione dell'epatite di tipo b dalla gestante al neonato; le prime sperimentazioni, ha detto il dottor Sullivan, serviranno ad accertare che il vaccino è tollerato dai neonati, mentre studi successivi ne valuteranno l'efficacia contro il contagio.

Ossido di azoto a piccole dosi efficace contro la polmonite

Inalato a piccole dosi, un comune gas inquinante presente nel fumo delle sigarette e negli scarichi delle automobili, l'ossido di azoto, è risultato il primo trattamento efficace nella cura di forme acute e spesso letali di polmonite. L'inaspettata scoperta è stata fatta da scienziati americani e tedeschi che, in uno studio sperimentale, hanno registrato un aumento della capacità polmonare e respiratoria in pazienti affetti da una forma di insufficienza respiratoria collegata a polmonite, ai quali erano state somministrate lievi dosi del gas. «Se i nostri risultati verranno confermati da ulteriori studi - ha osservato in un rapporto pubblicato sul «New England journal of medicine» Warren Zapol del Massachusetts general hospital di Boston, dove la tecnica è stata messa a punto - l'ossido di azoto aprirà un nuovo capitolo nel trattamento delle patologie polmonari». Si tratta delle prima cura valida mai individuata per questa malattia che colpisce ogni anno almeno 150 mila americani, con un tasso di mortalità oscillante tra il 60 e il 90 per cento dei casi. I test sono stati condotti su dieci malati gravi alla Freie universitat di Berlino: otto dei pazienti trattati con ossido d'azoto per un periodo da uno a 53 giorni hanno mostrato netti miglioramenti.

La bicicletta non crea problemi sessuali

Andare in bicicletta non provoca alcun problema sessuale. L' affermazione, che contraddice una notizia pubblicata nel dicembre scorso con i risultati di una ricerca di due medici danesi, è di Giovanni Tredici, responsabile dei servizi sanitari del Giro D' Italia. In un incontro con i giornalisti, il medico del Giro ha precisato che i due medici danesi si riferivano a una particolare e rara neuropatia che colpisce i nervi pudendi, che si trovano sotto gli organi genitali. «In casi estremamente rari - ha detto Tredici -questi nervi vengono compressi per una errata posizione sulla sella e producono una temporanea impotenza, nel senso che impediscono l' erezione. Ma basta non salire in sella per 5-6 giorni e tutto torna come prima» . Tredici ha aggiunto che questa neuropatia è stata descritta nella letteratura medico-scientifica, ma è tanto rara che non se ne conosce l' incidenza fra i praticanti del ciclismo. «Io stesso - ha precisato - che in 10 anni di 'Giro d'Italia ho seguito almeno 1800 atleti impegnati in 210 giorni di corsa massacrante, non ho mai verificato uno solo di questi casi» . Secondo Giovanni Tredici, solo situazioni limite come raid di svariati giorni con biciclette con selle non adatte e tenute non in orizzontale ma inclinate in modo accentuato, potrebbero causare questo disturbo, del resto solo transitorio, a persone particolarmente predisposte.

Identificato il gene del melanoma ereditario

Ricercatori australiani hanno individuato uno dei geni responsabili del melanoma ereditario, il più grave tumore della pelle. Una equipe finanziata dal consiglio australiano per il cancro ha accertato che il cromosoma nove è portatore di un gene che rende l'individuo esposto a questo tumore. Secondo Richard Cafford dell' università di Sydney, che dirige le ricerche, il prossimo passo sarà di clonare il gene e identificarlo in tutte le sue caratteristiche. La scoperta - ha aggiunto - apre la strada alla conoscenza delle cause genetiche del melanoma ereditario. «Crediamo che vi siano almeno tre geni responsabili del melanoma: il gene sul cromosoma nove è il primo ad essere rilevato. Circa un terzo degli australiani che soffrono di melanoma ereditario hanno questo gene difettoso. Uno degli altri geni sembra essere sul cromosoma uno e l' altro non è stato ancora rilevato» ha detto Cafford in una dichiarazione alla stampa.

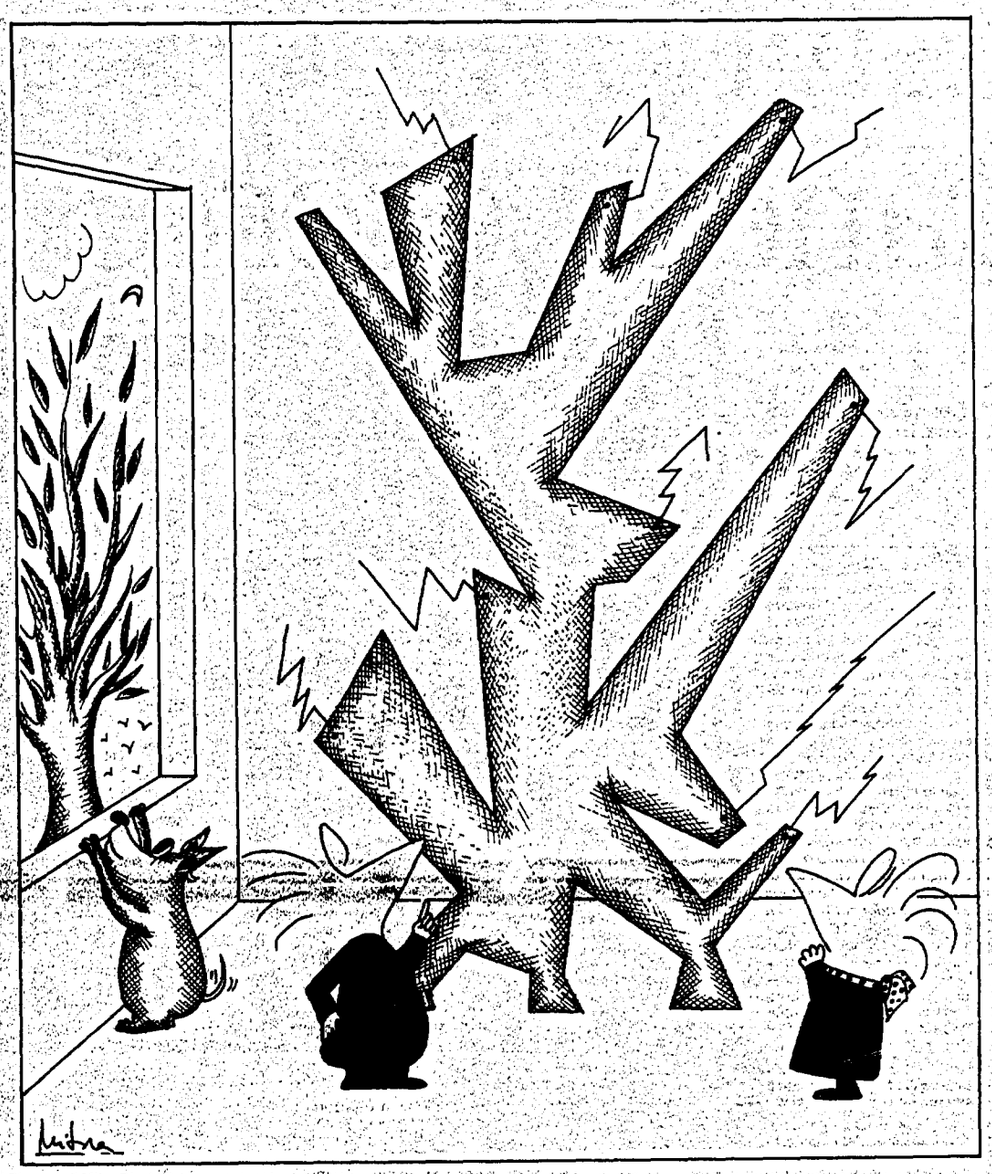
MARIO PETRONCINI

La realtà virtuale, il nostro mondo futuro?/3

Le nuove tecnologie sconvolgeranno la produzione artistica Ma l'eccesso di riproduzione dell'esistente può essere letale

Reale, troppo reale

Quale sarà l'impatto delle tecnologie della realtà virtuale sulla produzione artistica? Ovviamente, la possibilità di realizzare oggetti nuovi fruibili in modo nuovo (per esempio contemporaneamente da più persone) produrrà innovazione e moltiplicazione nell'arte. Ma la rappresentazione ossessiva del reale ridurrà la creatività? Il compositore Nicola Sani interviene nel dibattito aperto da Maldonado.



Disegno di Mitra Divshali

NICOLA SANI

Il discorso aperto da Tomas Maldonado con il suo intervento sulle diverse implicazioni della realtà virtuale, pone interessanti spunti di riflessione circa il rapporto tra realtà virtuale e arte. È possibile vedere nella realtà virtuale un campo dove confluiscono diversi generi espressivi e dove tali generi possono incontrarsi per creare nuove forme di rappresentazione?

Spesso si è considerata l'evoluzione delle tecnologie in rapporto all'utilizzazione in campo artistico, senza analizzare le parallele e conseguenti implicazioni nella società e nello sviluppo dei mezzi di comunicazione di massa. Per quanto riguarda l'arte visiva si sono sviluppate delle forme di linguaggio che non esistevano prima della comparsa dei mezzi per la sintesi digitale delle immagini. Per esempio la computer art, che al suo interno si articola in computer animation, computer graphics e interactive art. La musica è forse l'espressione dalla quale è venuto il primo interesse verso le tecnologie elettroniche. La musica elettronica prima e la computer music poi hanno posto il problema della costruzione del suono attraverso le tecniche di composizione del timbro e quindi di costruzione di uno spazio in funzione della struttura timbrica di una composizione. Accanto alla composizione musicale sta emergendo come forma espressiva autonoma, diretta emanazione del rapporto tra suono riprodotto e costruzione/definizione di un ambiente, l'arte acustica. Vere e proprie sculture sonore per altoparlanti e materiali concreti vengono collocate in spazi dove l'emissione sonora entra a fare parte di un processo di fruizione istantaneo e non necessariamente consequenziale nel tempo.

Dunque, se l'immagine pittorica trova nel video la possibilità della dimensione temporale, la musica cerca quella istantaneità percettiva che è propria dell'arte visiva. In entrambi i casi si tratta di de-materializzare la componente attiva della generazione dell'immagine sia pur essa immagine sonora.

Gli altoparlanti sostituiscono gli strumenti musicali tradizionali, la cui utilizzazione gestuale implica una fruizione articolata nel tempo, così come il software visivo toglie sostanza materiale alla pittura che siamo abituati a collocare su una parete. Per altri aspetti, si può considerare che la musica è stata il tramite per il grande sviluppo della digitalizzazione dei sistemi di riproduzione; il compact disc è stato il primo sistema digitale (basato quindi su tecniche di riproduzione numerica del segnale) ad entrare in moltissime case, prima dei personal computer e dei laserdisc.

Dunque, senza pensare di avere toccato in questa panoramica tutti i campi delle arti che si rapportano ai mezzi elettronici, è senz'altro vero che oggi esistono molteplici diramazioni di linguaggi che ruotano attorno ad un elemento centrale: l'uso delle tecnologie, anche molto sofisticate, come mezzo di produzione. E si deve intendere il concetto di mezzo di produzione nel senso più ampio del termine, poiché in molti casi le tecnologie accompagnano la creazione di un'opera d'arte fino alla sua realizzazione finale a vari livelli di complessità di intervento. Sono sempre più frequenti nella musica esempi di composizione musicale assistita dal calcolatore.

Il che significa che il sistema di rappresentazione artificiale viene utilizzato anche per organizzare la partitura, oltre che per determinare la struttura timbrica dei singoli eventi, in modo tale che acquistano senso fondante i termini di ambiente sonoro, anziché di composizione e di oggetto sonoro, anziché di suono. E di questo argomento tratta anche il recente volume «Filosofia della Musica» di Giovanni Piana, testo che può essere considerato implicitamente il primo contributo orientato verso il rapporto tra musica e realtà virtuale in quanto muove dall'analisi del suono come parte di un sistema percettivo di rappresentazioni fantasmatiche della realtà.

Ed è a partire dallo studio di un sistema percettivo che occorre analizzare le problematiche aperte anche dall'intervento di Maldonado e dal suo recente saggio «Reale e Virtuale». È la realtà virtuale il possibile luogo di incontro delle arti, il nuovo nodo attorno a cui ruoteranno le problematiche dei nuovi linguaggi estetici?

Che esista una corrispondenza sempre più stretta fra alcune forme di espressione artistica del nostro tempo è indubbiamente vero. Nam June Paik afferma che senza la musica di John Cage non sarebbe nata la videoarte. Le occasioni che vedono lavorare assieme autori di suoni e di immagini per creare opere multimediali sono sempre più frequenti. Occorre però vedere se le tecnologie utilizzate nel campo della realtà virtuale siano quelle che effettivamente possono portare positivi sviluppi alle interrelazioni fra le varie forme espressive, o non nascondano invece una, magari insospettabile, volontà autodistruttiva creando nuovi vincoli paradossali. Innanzitutto è opportuno chiarire a che livello avviene l'incontro tra arte e realtà virtuale.

Quest'ultima è utilizzata in gran parte nel campo della simulazione tridimensionale. Ma realtà virtuale non è solo quella che ormai grazie alla cinematografia è diventato il luogo comune del viaggio elettronico con casco, occhiali e guanto provvisto di sensori: è tutto il campo della rappresentazione artificiale di ciò che parte dall'idea di realtà, ma che viene organizzato secondo criteri di composizione arbitraria. Esistono, come giustamente osserva Maldonado, tre modi di intendere la realtà virtuale: forte, semi-forte, debole, a seconda del grado di coinvolgimento della persona, dello spettatore-attore. A questi modi corrispondono diversi tipi di relazione con i processi artistici.

Direi senz'altro che le applicazioni più interessanti si sono viste nei livelli debole e semi-forte, vale a dire dove non vi è un coinvolgimento totale della persona. È questo è anche connesso con le modalità di fruizione dell'opera d'arte, che rimane un fenomeno collettivo e non singolo, anche quando, come nel caso del disco, o di un qualsiasi software, può trattarsi di un singolo «distribuito». Le videoinstallazioni interattive e le computer installazioni basate su criteri di intelligenza artificiale in cui l'operatore si trova ad agire all'interno di un ambiente di cui determina coordinate e trasformazioni sono espressioni in cui confluiscono elementi di rappresentazione virtuale della realtà e possibili livelli di interrelazione fra diversi codici espressivi.

Ad esempio suono e immagine sono strettamente collegati e diventano parte di un unico insieme timbrico/ritmico, dove le coordinate sono ad un tempo la presenza e assenza di suono e la dinamica della costruzione dello spazio entro cui il suono e l'immagine si definiscono. Esempi di questo tipo di approccio artistico sono le installazioni di Jeffrey Shaw, il teatro di David Dunn e Woody Asulka, le teorie sulla composizione di Iannis Xenakis, gli automi musicali di Michel Waisvisz, le installazioni frattaliche di Mesias Maiguashca, gli spazi sonori progettati da Bill Fontana, per non citare che alcuni dei nomi oggi impegnati nella scena delle arti elettroniche. Dove cominciano i problemi è invece nella realtà virtuale di tipo immersivo inclusivo. A mio avviso non esistono ancora in questo settore delle reali applicazioni al campo artistico, che abbiano sfruttato il mezzo per quello che realmente esso consente. È paradossalmente si tratta di andare contro a quello che la tecnologia mette a disposizione. Nel caso infatti in cui lo spettatore-attore sia il fruitore unico dell'evento si crea inevitabilmente una problematica di rapporto uno a uno tra chi concepisce il progetto e chi ne fruisce direttamente. Si perde il senso del rapporto instantaneo con l'opinione collettiva.

Cosa che di per sé non è negativa. Anche la fruzione televisiva può essere non necessariamente collettiva. Nella realtà virtuale inclusiva però lo è necessariamente. Occorre allora guadagnare da qualche altra parte ciò che si perde, rendere trasferibile a più ciò che viene utilizzato da uno, senza perdere il valore dell'intervento dell'uno, perché è parte del sistema che genera l'evento. Senza la sua azione l'opera non avviene, il cerchio fra reale e virtuale non si chiude. Ma il punto debole attualmente della realtà virtuale del primo tipo in rapporto al fatto artistico non è tanto la perdita della collettività, quanto l'essere eccessivamente legata alla simulazione della realtà. La simulazione ossessiva e paradossale della realtà porta facilmente al trionfo del realismo che diventa feticismo quando viene trasportato nella *sfera* dell'effetto e dell'artificiosità tecnologica. Dunque immagini sempre più perfette nella loro tridimensionalità, suoni sempre più impeccabili nella loro olofonicità, simulazioni di spazi prelevati da archetipi di città cosmiche e rassicuranti male adattati alla nostra realtà metropolitana. Ma questo non costituisce nulla di nuovo e soprattutto accosta semplicemente degli elementi preesistenti, senza farli reagire.

Occorre liberarsi della realtà, per utilizzare pienamente la realtà virtuale come *creatio mundi* e non come *fuga mundi*, come auspica Maldonado. Occorre andare oltre le visioni degli ex profeti degli stati di allucinazione riconvertitisi dall'acido lisergico al cyberspace, per trovare un rapporto non tautologico su ciò che si intende rappresentare e il modo attraverso il quale, innescando anche conflittualmente il rapporto tra autore e spettatore-attore, lo si rappresenta.

Il Washington Post annuncia: «Clinton taglia i fondi per la stazione Freedom»

Il progetto per la stazione spaziale orbitante statunitense «Freedom» subirà un taglio del 40 per cento. La nuova amministrazione americana stanzierà infatti 1,35 miliardi per l'ambizioso programma invece dei 2,25 che la Nasa aveva chiesto per il prossimo anno fiscale. La notizia è anticipata dal quotidiano «Washington post» che cita fonti del Congresso e della Nasa, non è stata né confermata né smentita dalla Casa bianca. L'accordo sarebbe stato raggiunto «in extremis» dopo una settimana di concitate trattative in cui era in gioco la stessa sopravvivenza della «Freedom» salvata, secondo le autorevoli voci, solamente grazie alle assicurazioni fornite dal presidente della Nasa, Daniel Goldin, convinto di poter portare a termine il progetto anche con un bilancio quasi dimezzato. Bill Clinton si sarebbe così rassegnato a sacrificare parte della «Freedom», il cui progetto egli aveva difeso nel corso della campagna elettorale, per salvare il secondo programma nell'agenda americana, quello per l'acceleratore di particelle «Super conducting supercollider» (Ssc). Il costo complessivo della Freedom lanciata nel 1984 dal presidente Ronald Reagan avrebbe sorpassato i 30 miliardi di dollari previsti (otto dei quali già spesi negli ultimi nove anni). Negli ultimi due anni il progetto Freedom aveva già subito forti pressioni dal Congresso per una riduzione del costo ma era sempre stato salvato dal presidente George Bush e dal suo responsabile finanziario, Richard Darman. La stazione, così come Ssc, ha invece un grande nemico nel nuovo direttore finanziario del governo, Leon Panetta piegatosi al potente protettore dell'acceleratore l'autorevole ministro del tesoro Lyovd Bentsen, ex senatore del Texas, lo stato in cui Ssc sta venendo alla luce. Con ogni probabilità, i tagli al bilancio, se confermati, porteranno alla rinuncia della spina dorsale della stazione, la struttura che avrebbe dovuto separare i pannelli solari necessari alla produzione di energia elettrica e i laboratori e dormitori della Freedom.

Dopo una lunga battaglia contro il localismo e le resistenze di alcune categorie economiche, la Regione ha approvato il progetto

L'Emilia ha il primo piano paesistico d'Italia

La Regione Emilia Romagna ha un piano paesistico regionale ed è la prima regione che adotta uno strumento di questo genere. Il piano permette di intervenire sulle città, i borghi storici, le aree archeologiche, i boschi, le zone umide, la montagna. È stata una battaglia dura, difficile, contro interessi economici miopi e pregiudizi. Una battaglia che indica alle amministrazioni pubbliche un percorso.

GIUSEPPE CAMPOS VENUTI

Molti altri si sarebbero dati per vinti. Felicia Bottino, assessore all'Urbanistica della Regione Emilia Romagna, è invece consapevole della validità del suo Piano paesistico regionale. E pensa che responsabilità di governo significa battersi contro tutte le difficoltà: contro le ostilità politiche, contro gli interessi economici e anche contro l'ignoranza e l'opportunismo di parecchi compagni. Così, dopo anni di paziente, tenace e ostinato lavoro, è riuscita a superare tutti gli ostacoli, ottenendo dall'Assemblea regionale dell'Emilia Romagna l'approvazione definitiva dell'unico Piano paesistico oggi vigente in Italia, che si possa realmente considerare tale.

Nello squallido panorama dell'urbanistica e dell'ambientalismo italiano, dove l'incubo di Tangentopoli sovrasta la maggior parte dei progetti e degli interventi, l'approvazione del Piano paesistico regionale dell'Emilia Romagna rappresenta una splendida eccezione e un segnale di speranza. Il solo caso di applicazione di una legge adottata da ormai otto anni, allo scopo di tutelare il paesaggio inteso nei suoi termini più moderni: valori naturali e culturali, ambientali e storici, proprio quello che, invece, una politica dissennata sta sistematicamente distruggendo, sulla base di una visione arretrata ed incolta degli interessi economici.

Il piano, che interessa tutto il territorio regionale, programma la difesa articolata di città e borghi storici, di aree archeologiche e viabilità tradizionale, di boschi e zone umide, di corsi d'acqua e montagne. E suddivide l'Emilia Romagna in sistemi, zone ed elementi che sono disciplinati da indirizzi e direttive per la pianificazione locale e da prescrizioni immediate per le istituzioni pubbliche e i privati. Un piano urbanistico-ambientale di grande scala, assolutamente innovativo, che ha raccolto la tradizione di urbanistica riformista sviluppata da molti comuni emiliani negli anni 60 e 70. Elaborato a tempo di record sotto la responsabilità di Felicia Bottino, appena eletta assessore regionale, per rispettare – unico caso in Italia – la scadenza di legge del dicembre 1986.

Da allora, però, l'entusiasmo per il primo successo, dovette misurarsi con ostacoli molto più duri di quelli scientifico-culturali iniziali. All'ostilità di numerose miopi categorie economiche, si sovrappose spesso un esasperato localismo, insofferente di ogni coordinamento generale. E la stessa istituzione regionale – dove non pochi preferiscono il quieto vivere e non tutti sono disponibili alla difesa delle giuste decisioni prese – scoprì che il Piano paesistico non era certo nato per organizzare un facile consenso.

Il lungo processo di approvazione del Piano paesistico regionale, attraverso una capillare istruttoria comunale e provinciale, rappresenta indubbiamente una vicenda tipicamente italiana. Anche perché bisognava rispettare la sostanza della consultazione democratica, ma insieme la fomra contro ogni rischio di impugnativa giuridica: mentre la legge si era dimenticata di disciplinare il meccanismo di approvazione. Il rischio, era, come sempre, quello di snaturare il Piano nel corso del processo.

Credo di poter dire che il risultato finale rappresenta, invece, una eccezione riformista nel quadro della deregulation urbanistica e ambientale dell'ultimo decennio. Il processo di approvazione è servito assai più a calibrare e verificare le scelte e le strumentazioni del piano, che a ridurre la qualità della formulazione iniziale; a conquistare istituzioni locali inizialmente poco convinte delle innovative procedure regionali e a smussare le resistenze delle categorie economiche. E se in qualche caso le norme transitorie hanno affrontato con maggiore duttilità le più gravi situazioni pregresse, assai più spesso la struttura propositiva e attuativa del piano è stata indubbiamente migliorata.

L'approvazione del Piano paesistico regionale dell'Emilia Romagna è una vittoria del piano e delle regole urbanistiche e ambientali, la dimostrazione che i giudici di Mani pulite non sono soli; che dalle istituzioni e dal mondo della politica non nascono soltanto appalti truccati e varianti addomesticate, ma anche responsabili e coraggiose scelte, rispettando le quali si possono salvare insieme la moraie, l'economia e l'ambiente. Dispiace – ma non sorprende – che i rappresentanti delle liste verdi, inizialmente schierati a favore del piano, l'abbiano abbandonato durante il faticoso iter di approvazione e oggi lo respingano: incapaci di apprezzare il metodo dell'operazione, ma specialmente costretti a rifiutarla per ragioni sostanzialmente elettorali.

Le regole del Piano finalmente approvato dovranno valere per tutti: per le istituzioni locali e per i privati proprietari e imprenditori, ma anche per l'Anas, per le società autostradali, per l'Alta velocità ferroviaria e per la stessa Immobiliare Italia, la nefasta istituzione alla quale il governo Amato ha affidato il compito di speculare sulle proprietà demaniali messe in vendita. Il Piano paesistico dell'Emilia Romagna è dunque, nel metodo e nel merito, l'unica risposta valida e onesta che il mondo della politica e delle istituzioni può dare alle inchieste di Tangentopoli. E ricorda al ministro Ronchey dei Beni culturali – apprezzato per alcune iniziative intelligenti sui musei – che l'attuazione della legge sui piani regionali è di sua competenza ed a lui spetta contestare alle Regioni la scandalosa inadempienza in questo campo.

Il Piano paesistico dell'Emilia Romagna rappresenta, infine, un suggerimento e un monito per le forze politiche che sempre più spesso sono costrette a misurarsi con la formazione di nuove giunte comunali e regionali. Perché l'assunzione di responsabilità di governo, non può più basarsi esclusivamente sulla ricerca delle migliori alleanze, ma deve nascere da poche ed esplicite scelte programmatiche discriminanti: e fra queste, le regole di un piano urbanistico e ambientale coraggiosamente riformista, hanno oggi – nel clima di Tangentopoli – un ruolo decisivo.