

Finalmente a Terra lo shuttle Endeavour

Al termine di una missione durata dieci giorni la navetta spaziale Endeavour è rientrata a terra senza problemi.

Scoperto a Giava un cranio di donna di un milione di anni

Un paleontologo americano e uno indonesiano hanno annunciato ieri di aver scoperto a Giava, isola dell'Indonesia, i resti fossili di un cranio di donna che potrebbe essere uno dei più antichi e meglio conservati reperti del genere finora mai trovati.

Antropologia: studio italiano sui popoli del Kazakistan

È rientrato in Italia il gruppo di ricerca italiano dell'Istituto di Antropologia dell'università di Bologna impegnato, tra maggio e giugno, in una spedizione scientifica fra le montagne del Tien Shan, in Kazakistan.

Rimossa una cisti di 28 chili a una donna israeliana

Una cisti ovarica (di natura benigna) di forma oblunga, dell'incredibile peso di 28 chilogrammi e di mezzo metro di lunghezza, è stata rimossa dal corpo di una donna di Haifa (Israele settentrionale), nel corso di un intervento eseguito dai medici dell'ospedale del Carmelo.

A bordo della Soyuz è partita una missione franco-russa

A bordo della navicella Soyuz Tm-17 due cosmonauti russi ed uno francese sono partiti oggi da Baikonur (Kazakistan), alle ore 18,32 locali (le 16,32 italiane), per una missione di cooperazione spaziale tra Russia e Francia.

MARIO PETRONCINI

Il farmaco «maledetto» ritorna? Aids, rispunta il talidomide

NEW YORK. Forse è il Talidomide - dicono i ricercatori della Rockefeller University di New York - uno dei farmaci più efficaci contro l'Aids. Il Talidomide non è affatto nuovo: è stato usato in passato con successo nella cura della lebbra, ma in compenso ha provocato migliaia di casi di malformazione fetale.

Confidenzialmente si chiama Al: è la disciplina che vuole ricreare i fenomeni biologici mediante computer Ha dominato l'ultimo Festival Ars Electronica di Linz

Voglio una vita artificiale

«Art» più «Life» uguale Artificial Life. Questa è l'equazione che sintetizza molto felicemente il tema dominante dell'ultima, interessantissima, edizione del Festival Ars Electronica di Linz, il più importante evento internazionale nel campo di arte, scienza e nuove tecnologie.

Dalla vita artificiale all'arte artificiale. La ricerca sulla riproducibilità dell'intelligenza umana ha lasciato il passo, da qualche anno, ad uno sforzo più modesto ma più produttivo indirizzato a realizzare robot o comunque macchine che riproducono «pezzi» di vita: movimenti di insetti meccanici, ani-

stri circa quaranta robot, alcuni dei quali «vivono» e saltellano regolarmente da oltre tre anni. Tilden mostra con affetto e orgoglio le sue creature e parla di loro come se fossero dei bambini: «Un robot - dice - deve proteggere la sua esistenza ad ogni costo; deve ottenere e mantenere accesso a una sorgente di alimentazione; deve cercare continuamente miglior sorgenti di alimentazione».

Come viene accolto tutto questo interessante movimento di idee nel campo dell'arte? Come sappiamo, nella cinematografia questi aspetti, circondati da retorica onirico-surreale, hanno sempre trovato grande accoglienza.

Non solo per ciò che riguarda i robot, da Metropolis a Terminator II, ma anche per la vita di creature fantastiche, come il Golem o i van Frankenstein. E non è mancata a Linz una rassegna di film su questo argomento. In generale gli artisti di oggi guardano con grande interesse a queste nuove dimensioni, anche se le loro realizzazioni rimangono un approccio ancora distante al problema e il più delle volte assai semplificato.

NICOLA SANI

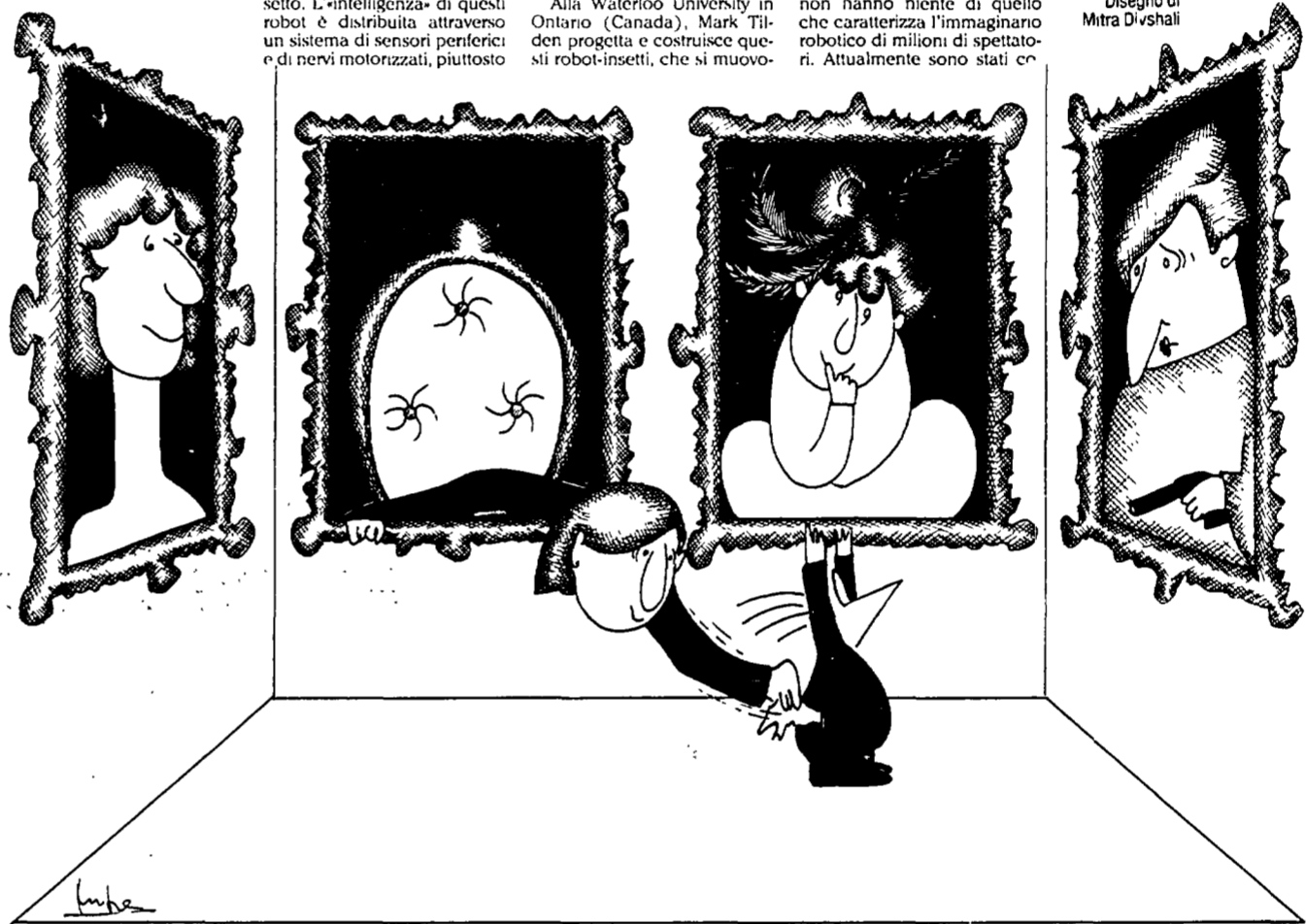
nali sistemi di Intelligenza Artificiale, con la realizzazione di piccoli robot la cui intelligenza è più vicina a quella di un insetto. L'intelligenza di questi robot è distribuita attraverso un sistema di sensori periferici e di nervi motorizzati, piuttosto

di essere collocata centralmente in analogia con la corteccia cerebrale. Alla Waterloo University in Ontario (Canada), Mark Tilden progetta e costruisce questi robot-insetti, che si muovono

attraverso reti neurali di sensori. Completamente diversi dall'ideale di robot: hollywoodiano, gli automi di Tilden non hanno niente di quello che caratterizza l'immaginario robotico di milioni di spettatori. Attualmente sono stati cre-

no attraverso reti neurali di sensori. Completamente diversi dall'ideale di robot: hollywoodiano, gli automi di Tilden non hanno niente di quello che caratterizza l'immaginario robotico di milioni di spettatori.

Disegno di Mitra Divshali



La Biennale interattiva

CARLO INFANTE

VENEZIA. Nella Babele della Biennale di Venezia, tra il disordine eccellente messo in campo, è possibile cogliere alcuni valori dispersi nel gran rumore di fondo. Uno è quello di una ricerca artistica che sta sondando il linguaggio tecnologico per rilanciare i termini del gioco percettivo: quello sul quale si fonda il rapporto tra lo spettatore e lo spazio-tempo dell'opera.

Protagonista di questa sperimentazione tra il naturale e l'artificiale è Piero Gilardi, artista torinese cofondatore di Ars Technica, associazione di artisti, critici e scienziati sorta nel 1988 all'interno del Parco scientifico de La Villette a Parigi.

L'esperienza di Gilardi è stata inserita secondo il piano labirintico escogitato da Bonito Oliva nel «Trittico» di Opera Italiana con una sua stanza, separata e protetta per quanto possibile. Nel buio relativo il pubblico si muove seguendo le tracce luminose delle fibre ottiche che sembrano disegnare una composizione «frattale» dello spazio. Il piccolo ambiente è talmente denso di opere che le luci fanno emergere dal

buio per qualche decina di secondi, per un colpo d'occhio: un'informazione che coincide con un flash di memoria, funzionale alla disposizione antologica delle opere esposte. Un «frattale» ramificato, generalizzato come un'architettura iperfettuale che ci evoca sorprendentemente uno di quei «teatri della memoria» di Giulio Camillo, maestro del Rinascimento veneziano e gran cultore dei diagrammi cosmici per la memoria artificiale.

È importante capire come Gilardi, più di tanti altri artisti, abbia cercato di mettere in gioco la propria operatività nel concepire l'arte come «funzione di vita»: un'affermazione tutt'altro che scontata. Nella sua esperienza troviamo la militanza politica nei centri ur-

ban, il rapporto elettivo con il situazionismo, l'animazione teatrale nelle tribù Mohawk in Canada e in quelle Samburu in Kenya, gli atelier di arte-terapia con bambini autistici o con pazienti psicotici. Esperienze rivolte alla ricerca dell'essenza della creatività collettiva. In questo assunto di base è possibile trovare il movente della sperimentazione in atto con le tecnologie avanzate. L'idea stessa di interattività può infatti determinare nel processo artistico una rivoluzione del concetto di opera d'arte che non potrà che rimanere «aperta», a disposizione dell'interazione con lo spettatore.

«Black out». L'installazione elettronica-informativa presentata alla Biennale raccoglie le voci di chiunque si affacci dentro e la processa attraverso un sistema audio-informatico in soluzione random, a ciclo continuo. Solo lo spettatore potrà legittimare l'opera condividendo lo spazio e il tempo, come il teatro. Un teatro delle percezioni, però, sollecitate da tecnologie che amplificano la disponibilità sensoriale.

creato un sistema di visualizzazione su grande schermo della crescita delle piante, basato sull'interattività con il pubblico. Più il pubblico tocca una pianta reale, più sullo schermo cresce l'immagine di questa pianta: nella sua trasposizione artificiale. Poiché le piante sono diverse, sullo schermo si crea una suggestiva e colorata foresta. L'olandese Akke Wagenaar e il compositore giapponese Mashiro Miwa hanno creato «Animatrix», un danzatore virtuale tridimensionale che ricorda la figura buddista di Bodhisattva. Il pubblico determina i movimenti del danzatore e il cambiamento nella struttura sonora.

Giovani, Suicidi, Giornali: la censura non serve

PAOLO CREPET

La terribile vicenda del ragazzo che si è tolto la vita dopo aver scoperto di essere stato bocciato ha innescato un nuovo polemico dibattito sia sul ruolo della scuola nella comprensione e nell'ascolto del disagio giovanile, sia su quello dei mezzi di comunicazione di massa in rapporto alle condotte suicidarie adolescenziali.

La prima riflessione viene proprio dal convincimento di molti - tra questi certamente il preside che ha pensato che per scongiurare altre morti bastasse far togliere dal muro i tabelloni dei risultati degli scrutini - che ritengono che la causa diretta di un suicidio possa essere un evento certamente importante per la vita di un ragazzo ma tutto sommato banale come appunto una bocciatura a scuola. La tendenza a questa interpretazione causalistica è certamente comprensibile se si considera l'aspetto socialmente «ansiolitico» che tale lettura della realtà implica: la causa si restringe ad un unico fattore ed ognuno potrà attendere il proprio senso di colpa ritenendosi estraneo a quell'evento. In questo modo può essere letta anche la vicenda di quel ragazzo; se si ritiene che è stata la bocciatura a «causare» quel suicidio, allora non sarà necessario scavare in quella breve e dolorosa vita, valutare i suoi rapporti familiari e le difficoltà di quella crescita probabilmente difficile, né si dovrà pensare a cosa non ha funzionato tra lui e gli insegnanti. In fin dei conti il gesto del preside è paradigmatico dell'impermeabilità con cui troppo spesso il mondo della scuola sembra corazzarsi per non affrontare gli aspetti più imbarazzanti del disagio giovanile: egli non pensa che quella morte possa essere la spia - la più tragica - di quel profondissimo dolore che riguarda non uno ma molti di quei ragazzi, egli riduce ad un solo inutile gesto la «soluzione» di un problema immane che la scuola, lo si voglia o no, è chiamata ad affrontare.

Si dirà che la scuola non ha i mezzi per capire, per intervenire, che è colpa del ministero, che gli insegnanti sono da sempre abbandonati a loro stessi, che gli stipendi non permettono altro. Tutto vero, tutto sacrosanto, ma almeno, signor

preside, denunci apertamente quest'impotenza, ammetta l'ineadeguatezza dell'istituzione da cui è stipendiato e soprattutto non scelga la scorciatoia più semplice e patetica per non vedere quel dramma che è davanti ai suoi occhi.

La seconda riflessione riguarda il rapporto tra mass media e condotte suicidarie. Si tratta di una discussione ormai consumata dal tempo che si rinnova ogniqualvolta la cronaca dei giornali riporta i casi di giovani suicidi che sembrano ripetersi a valanga proprio a seguito della prima notizia. In altre parole ci si interroga se il pubblicare la notizia di un suicidio possa indurre qualche altro ragazzo ad imitare un gesto così disperato.

Con un gruppo di colleghi inglesi olandesi e danesi (psichiatri, sociologi, esperti di comunicazione di massa) sto lavorando ad un progetto, patrocinato dalla Federazione mondiale per la salute mentale e dalla Cee, che prevede la stesura di un codice europeo di comportamento dei media riguardo al suicidio. Le linee guida sono:

1. Non «romanticizzare» il caso di suicidio: evitare ogni riferimento a fatti ed avvenimenti che possono rendere il gesto suicida un evento positivo ed accettabile. Per esempio, dovrebbero essere evitate sottolineature dettagliate del rapporto tra il suicidio e la fine di una storia d'amore, situazione in cui molti giovani si possono identificare e che rende il gesto un esito comprensibile e giustificabile.

2. Evitare di pubblicare notizie di suicidi in prima pagina (o tra le prime notizie di un telegiornale).

3. Evitare di pubblicare la fotografia della vittima (anche se si tratta di un personaggio celebre): ciò facilita l'identificazione del lettore (o telespettatore) con il suicida.

4. Evitare di utilizzare la parola «suicidio» nel titolo della notizia.

5. Evitare di tornare sull'argomento nei giorni successivi e di pubblicare altre notizie di cronaca di suicidi evidentemente imitativi: si creerebbe un rafforzamento del messaggio di morte.

6. Evitare di pubblicare dettagli sulle modalità del suicidio: tali informazioni possono suggerire modalità pratiche di attuazione che precedentemente erano solo latenti nell'intenzionalità. Ciò è di grande importanza soprattutto quando il metodo utilizzato è inusuale (istiga curiosità), in dolore (come ad esempio il gas di scarico dell'automobile) od «eroico» (la corsa contro il tempo in autostrada).

Il fenomeno è conosciuto dagli esperti come «effetto Werther»: ci si riferisce a quanto accadde a seguito della pubblicazione del romanzo di

Goethe che pare abbia indotto un giovane ad imitare l'insano gesto del protagonista. Di che si tratta dunque? Per poter parlare di imitazione di un atto riportato da un mezzo di comunicazione di massa occorre tener presente alcuni punti fondamentali:

a) ciò che si imita non è né un'idea o un discorso, né un atto in quanto tale, ma la persona che compie quell'atto con la quale ci si identifica; ad esempio, non si può parlare di imitazione quando un anziano ripete un atto compiuto da un giovane o un uomo quello di una donna;

b) l'effetto imitativo riguarda una popolazione specifica (quella influenzata dalla notizia e non la popolazione in generale) ed un tempo limitato;

c) l'effetto imitativo deve essere misurabile (la crescita non supera il 10% dei valori normalmente riscontrati in quella popolazione) e correlato all'importanza conferita all'evento stesso.

Possiamo dunque affermare che una condotta individuale, come appunto quella suicida, può venir messa in atto per