



MAGAZINE



SIMPOSIUM

Marzo 2014 n.18

Archivio Storico

9 marzo ore 18.00

II° incontro "Alba della scienza"

L'ellenismo fu davvero un periodo di decadenza della cultura e quindi anche della scienza?

"La scienza nel periodo ellenistico" tenterà di dare risposte a questi interrogativi.

Al termine enodegustazione di cibi e vini dell'epoca

ASSOCIAZIONE CULTURALE
SIMPOSIUM
L'ALBA DELLA SCIENZA
LA SCIENZA NEL PERIODO ELLENICO LA RIVOLUZIONE DIMENTICATA
ASTRONOMIA GEOMETRIA INGEGNERIA MEDICINA
UN VIAGGIO NEL TEMPO TRA ANEDDOTI CURIOSITÀ E STORIA

ARCHIVIO STORICO
COMUNE DI BRACCIANO
PIAZZA MAZZINI 5 BRACCIANO
09 MARZO 2014
ORE 18.00 INGRESSO LIBERO
EVENTO PATROCINATO DAL COMUNE DI BRACCIANO
SEMINARIO E ENODEGUSTAZIONE CON CIBI DELL'EPOCA

MUSEO STORICO
dell'AERONAUTICA MILITARE

30 marzo ore 14.30
MUSEO STORICO DELL'AERONAUTICA MILITARE

VISITA GRATUITA



Prossimi appuntamenti

09 MARZO ORE 18.00

ARCHIVIO STORICO DI BRACCIANO

L'ALBA DELLA SCIENZA - L'ELLENISMO

Con degustazione finale di cibi e vini dell'epoca

PROSEGUE IL NOSTRO CAMMINO DI DIVULGAZIONE SCIENTIFICA PRESENTANDO UN NUOVO INCONTRO:

LA SCIENZA NEL PERIODO ELLENISTICO

ASTRONOMIA, GEOMETRIA, INGEGNERIA E MEDICINA SONO LE MATERIE CHE RACCONTEREMO TRA STORIA, CURIOSITA' E ANEDDOTI. UN PERCORSO CHE CI RIPORTERA' INDIETRO NEL TEMPO ANCHE A LIVELLO ENOGASTRONOMICO CON UNA DEGUSTAZIONE A FINE INCONTRO CON CIBI E VINI DELL'EPOCA.

INGRESSO GRATUITO E APERTO A TUTTI

30 MARZO ORE 14.30

MUSEO DELL'AERONAUTICA MILITARE

VIGNA DI VALLE

VISITA GUIDATA DA GIULIO GIULIANELLI

CON 13.000 mq DI SUPERFICIE ESPOSITIVA COPERTA E' UNO DEI MUSEI DEL VOLO PIU' GRANDI AL MONDO. DA QUI VOLO' NEL 1908 IL PRIMO DIRIGIBILE MILITARE ITALIANO L'N1. DISPOSTO SU QUATTRO PADIGLIONI IL MUSEO ACCOGLIE PIU' DI 60 VELIVOLI E UNA COSPICUA COLLEZIONE DI MOTORI E CIMELI AERONAUTICI.

INGRESSO GRATUITO

PRENOTAZIONE OBBLIGATORIA ENTRO IL 18 MARZO

5 APRILE ORE 18.30

INCONTRO ENOGASTRONOMICO

PARROCCHIA DI VIGNA DI VALLE

ORE 18.30

SEMINARIO DI ENOLOGIA INTERNAZIONALE

LE AMERICHE

ORE 19.30

CENA E DEGUSTAZIONE DI VINI E PIATTI DELLA TRADIZIONE

DEI PAESI TRATTATI

CONTRIBUTO SOCI 12 EURO - NON SOCI 14EURO

AUDITORIUM DI BRACCIANO

INCONTRO MUSICALE

LA NASCITA DEL MELODRAMMA

**A CURA DEL M° SERGIO ALLEGRINI CON LA
PARTECIPAZIONE DI UN SOPRANO SOLISTA**

L'affermazione di questo nuovo genere contribuì fortemente alla costruzione dei primi teatri lirici, edificati con accorgimenti del tutto nuovi soprattutto in termini acustici.

Il melodramma trionfò e si diffuse rapidamente potendo contare su grandi compositori: in Germania su Mozart e più tardi su Wagner e in Italia ci fu l'affermazione di grandi nomi della lirica tra cui ricordiamo in particolare: Rossini, Bellini, Donizetti, Verdi, Puccini

Questa sera faremo un escursus su alcuni di loro eseguendo al pianoforte pezzi di opere accompagnati anche da una solista soprano.

ENTRATA GRATUITA

RICHIESTA PRENOTAZIONE ENTRO IL 15 APRILE

ASSOCIAZIONE CULTURALE SIMPOSIUM



L'ALBA DELLA SCIENZA

*LA SCIENZA NEL PERIODO ELLENICO LA RIVOLUZIONE DIMENTICATA
ASTRONOMIA GEOMETRIA INGEGNERIA MEDICINA
UN VIAGGIO NEL TEMPO TRA ANEDDOTI CURIOSITÀ E STORIA*



ARCHIVIO STORICO

COMUNE DI BRACCIANO

PIAZZA MAZZINI 5 BRACCIANO

09 MARZO 2014

ORE 18.00 INGRESSO LIBERO

EVENTO PATROCINATO DAL COMUNE DI BRACCIANO

SEMINARIO E ENODEGUSTAZIONE CON CIBI DELL'EPOCA



RACCONTIAMO...LA SCIENZA

A cura di Fabrizio Pedaletti

Il periodo ellenistico: l'evoluzione della medicina

*La medicina greca segna il passaggio dalla medicina teurgica, nella quale c'è una visione soprannaturale, spirituale e mistica delle malattie, dove i "medici" erano una sorta di stregoni o sacerdoti, alla medicina intesa come scienza, nella quale il medico formula una diagnosi seguita da una terapia. L'osservazione attenta e scrupolosa del malato fu il principio fondamentale e necessario affinché la scienza medica potesse progredire negli studi sul corpo umano e le sue patologie. Il grande ispiratore e sostenitore di questa dottrina fu Ippocrate. Nel periodo ellenistico la fusione delle due culture, greca ed egizia, favorì l'acquisizione da parte dei medici di grande esperienza sotto il profilo anatomico, fisiologico e biologico dovuta alle sistematiche dissezioni eseguite su cadaveri e alla possibilità di attingere alle tecniche di mummificazione che si eseguivano normalmente in Egitto. Questo fu un periodo di grandi scoperte, caratterizzato dalla nascita di molte scuole di pensiero che, se da una parte evolvevano nella ricerca e nella dottrina medica, dall'altra ricadevano in vecchi concetti ancora non superati, anzi prepotentemente rievocati allo scopo di spiegare, a tutti i costi, fenomeni ancora sconosciuti. La figura del medico, intesa come professione, cominciò a delinearsi solo verso il II° sec. a.C. con l'arrivo a Roma di diversi medici greci, i quali cominciarono ad esercitare la propria "arte" in luoghi tipo farmacie, pseudo ambulatori e scuole nel centro della città, chiamati **tabernae medicine** simili agli **jatreia** descritti già da Ippocrate in Grecia. Anche a Roma, dunque, si passò da una medicina di antica origine italica, la cosiddetta "pater familias" ad una medicina proiettata verso*

la ricerca e lo studio delle malattie al fine di ottenere benessere per l'individuo.

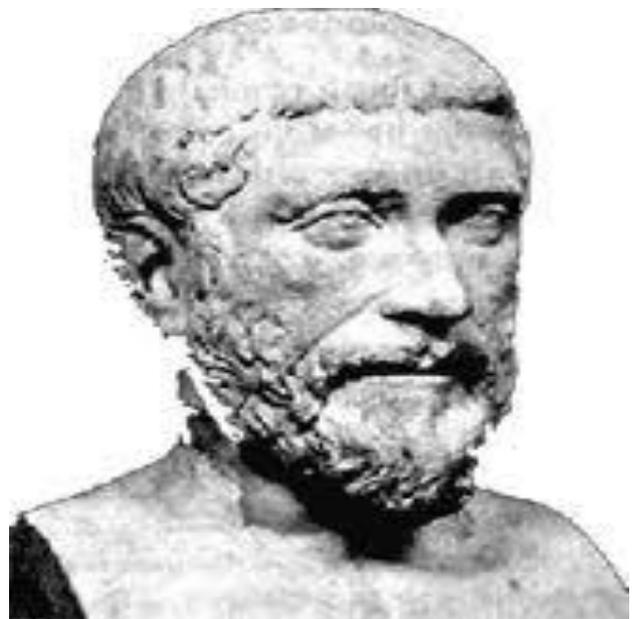
Non a caso Galeno, il più grande medico dell'epoca romana dichiarò che " lo scopo dell'arte medica è la salute il fine è ottenerla".

L'incontro che la nostra associazione promuoverà il 9 marzo all'Archivio Storico di Bracciano alle ore 18.00 parlerà di questo periodo storico, toccando oltre la medicina anche altre materie che hanno contribuito all'evoluzione della nostra esistenza.

*Questo percorso di divulgazione scientifica fruibile a tutti è un **progetto ideato e promosso dalla nostra associazione** pertanto, orgogliosi di questo, vi invitiamo a partecipare numerosi all'incontro.*



Claudio Galeno



BRACCIANO...LA NOSTRA CITTÀ

A cura di Alessandra Pietrini

Il Palazzo Comunale di Bracciano

L'incremento economico, che portò ad una svolta sociale e che si verificò in tutta Europa durante l'anno Mille portò, in modo molto rapido, ad una rinascita dei centri urbani.

Le città italiane, in particolare, subiscono, tra l'XI e il XII secolo, una profonda evoluzione politica: esse, infatti, cercano di distaccarsi in modo progressivo dal fortissimo controllo feudatario a cui erano sottoposte, acquisendo nel tempo una autonomia sempre più forte. Ciò fu possibile perché mercanti e artigiani diventarono il fulcro della produttività cittadina e vennero a creare delle associazioni o corporazioni, rappresentate da un Priore che veniva eletto dai membri dell'associazione o della corporazione stessa, tese a difendere gli interessi degli associati sottraendoli all'arbitrio dei signori. Divenute nel tempo sempre più eminenti a livello sociale, queste corporazioni ottennero in molti casi la protezione o particolari favori dal vescovo o dal feudatario stesso, che vedeva in tal modo venir meno la propria autorità su di essi. La realtà Comunale divenne così forte e influente da non poter essere più ignorata dai feudatari, tanto che venne inglobata nell'amministrazione cittadina.

A Bracciano, il 7 Gennaio del 1619 (periodo in cui ancora erano insediati gli Orsini) il Consiglio Comunale, rendendosi conto che la palazzina fino ad allora in uso alla realtà comunale, che si era ormai ben definita e strutturata, non era più in grado, a causa delle modeste dimensioni, di

assolvere alle sue funzioni, decise di acquistare un appezzamento di terreno appena fuori della porta principale di Bracciano (porta che si trovava in Piazza Primo Maggio), per costruire lì un nuovo palazzo comunale.

Nel 1629 i lavori vennero affidati in ad un architetto braccianese residente a Roma Orazio Turriani, con la promessa che i lavori non sarebbero durati più di 3 anni.

Il progetto presentato prevedeva una facciata composta da due alti loggiati sovrapposti e strette finestre.

Nel 1639 iniziarono i primi problemi strutturali, i muri dovettero essere rinforzati.

A questo punto Orazio Turriani, divenuto Priore, decise di inglobare un palazzo in costruzione nelle estreme vicinanze, di modo che questo avesse potuto fornire il sostegno necessario al palazzo comunale. In tal modo, anche il secondo palazzo venne progettato dal Turriani, che irrobustì e definì il palazzo del Comune, come possiamo ancora vederlo oggi, in massima parte.

Nel 1701, con gli Odescalchi, si decise di costruire all'interno del palazzo un teatro comunale, il duca stesso contribuì regalando alcune parti del materiale di scena, le stesse scenografie e le pitture.

Le rappresentazioni teatrali a Bracciano in quel periodo sono documentate in occasione delle feste del Santo patrono, San Sebastiano Martire, nel periodo di Maggio, per il Santo Natale, il Carnevale e durante le visite di personaggi eminenti.

Nel 1710 il palazzo ebbe bisogno di un repentino intervento di restauro a causa delle infiltrazioni d'acqua che, nel tempo, avevano danneggiato fortemente l'edificio e venne dato l'incarico al Mastro Vignoli di apportare importanti modifiche previste dal progetto di Carlo Buratti che salvò la loggia superiore, inserendo delle lastre di piombo isolanti, e si occupò degli arredamenti interni.

Nel 1741 il principe Odescalchi concesse, su richiesta dei cittadini, il permesso di costruire una fontana e nel 1743 i lavori per la costruzione della fontana, che possiamo tutt'oggi vedere nel centro della piazza comunale, erano stati ultimati.

Nel 1754 si acquistò per il teatro del comune un'intera scenografia nuova da adoperare per gli spettacoli, è in questo periodo che si colloca quella che potremmo definire l'età d'oro del teatro di Bracciano, ma lo stesso teatro presentava molti problemi strutturali e non poté essere usato a lungo.

Tra il 1770 ed il 1774 il palazzo subì ulteriori lavori. I muri vennero ricostruiti dalle fondamenta e le due logge vennero chiuse creando una nuova facciata piena, che ancora oggi ammiriamo, divisa in due registri principali, composti ciascuno da 10 lesene o semicolonne poggianti su alto podio, piccole finestre quadrate ai lati, mentre al centro presenta due arcate dove, sulla sommità della seconda, è oggi presente lo stemma comunale.

Le ultime modifiche del Palazzo Comunale vennero fatte nella seconda metà del 1800, secondo un progetto minuzioso dell'ingegnere comunale Paniconi. Nel progetto erano previste nuove aule per l'edificio, come un salone per ricevimenti con annesso cucine per i matrimoni civili o per ospiti di riguardo e decorazioni varie. Vennero poi eliminati gli stipiti e le cornici in pietra grezza e il tutto venne sostituito da elementi in marmo bianco o pietra locale.

Proprio in quel periodo, per motivi di sicurezza, si decise di demolire il piccolo, ma storico e prezioso teatro comunale. Venne spostata al primo piano del Palazzo la statua di Venere e Adone, opera del braccianese Cristoforo Stati, realizzata in marmo.

Vennero allineati i busti dei cittadini benemeriti e degli artisti, tra cui quello di Dante, scolpito nel 1873, e quello di Mussolini, che venne poi prontamente fatto sparire nel dopoguerra.

Nel 1926 nella sala del consiglio si dipinsero gli affreschi.

L'ultimo restauro del comune, mirato in massima parte alla conservazione del monumento, è stato effettuato negli ultimi anni.

Ad oggi il palazzo Comunale con la sua piazza è ancora un punto di aggregazione e di riferimento molto sentito da parte di tutti i cittadini di Bracciano.



FINANZA...

...L'ESPERTO CONSIGLIA

a cura di Andrea Rossetti

I MERCATI COME LE MONTAGNE RUSSE...

In dodici anni di attività mi è capitato spesso che qualche cliente o conoscente mi abbia chiesto, dopo una settimana borsistica come questa : "come mai la borsa è scesa?"

Ma nessuno invece che mi abbia mai chiesto: come mai la borsa è salita?

I mercati azionari penso siano paragonabili ad un giro sulle montagne russe. Infatti, quando si sale, data la leggera inclinazione delle giostre e la velocità moderata, tutti stanno tranquilli; quando si scende invece, sia per la forte pendenza, sia per la forza di gravità, la velocità aumenta e crea il panico.

Allora mi domando: perché molta gente continua ad andare sulle montagne russe?

Probabilmente perché è consapevole che il giro viene fatto in tutta sicurezza, i mezzi sono appropriati e il personale qualificato supervisiona il tutto.

Da ciò scaturisce la razionalità di salire per fare un giro perché ci si rende conto che il momento di panico, seppur intenso, è fine a se stesso.

Come mai questo non succede coi mercati azionari?

Perché molto spesso non si sale su mezzi appropriati o si sale senza l'assistenza di personale qualificato?

D'ora in poi quando vedrete le borse scendere di colpo, pensate che se siete saliti con strumenti finanziari adeguati e sotto la vigilanza di personale qualificato, potete stare tranquilli, perché l'importante è arrivare a fine giro sani, salvi e soddisfatti.

In questo un ringraziamento è dovuto a tutti i miei clienti, specialmente quelli storici che dopo aver provato la paura della prima volta, hanno capito che si poteva girare in sicurezza e magari essere alla fine anche appagati, tant'è che ancora oggi continuano a frequentare il mio luna park!

Ps: per iniziare abbiamo anche il bruco mela, a non tutti piacciono le montagne russe!!

Andrea Rossetti

Financial Advisor certificato EFA

email: info@rossettiandrea.it

www.rossettiandrea.it

Ufficio di Formello - Via Roma 40 - tel. 06 90146623 - fax 06 9089097

*Ufficio di Roma (Direzione MPS) - via Salaria 231 (altezza viale Liegi),
Roma (RM) - 06 42032541*

INFORMATICA

A cura Ing. Gino Ferranti

L'INFORMATICA .. vista da vicino

Ing. Gino Ferranti

Puntata VII: GRAFICA E VIDEOGIOCHI

E' innegabile che un grande impulso alla crescita delle prestazioni dei computer di uso domestico, e' stata data dalla branca di applicazioni di tipo ludico, competizioni, videogiochi, avventure, film. Per gli applicativi che abbiamo illustrato la scorsa puntata, già le potenze di elaborazione e le memorie in uso negli anni 90 sono più che sufficienti con l'unica eccezione di autocad. Dove invece la potenza di elaborazione e soprattutto la velocità del microprocessore e la memoria RAM disponibile giocano un ruolo fondamentale sono le applicazioni grafiche.



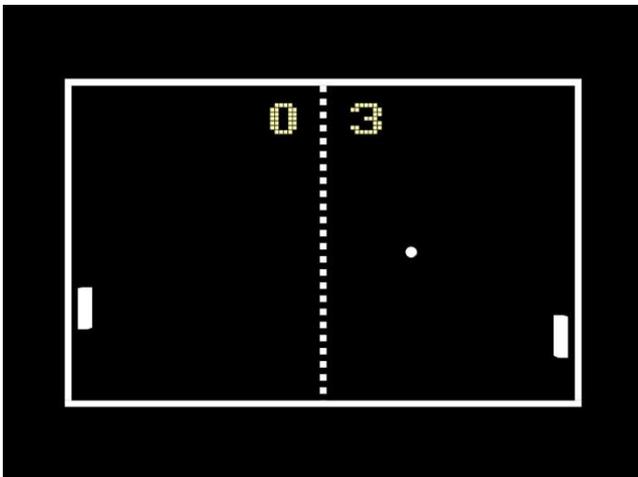
Primi passi

La restituzione del mondo virtuale di un computer e' quasi interamente affidata alla nostra vista e quindi ai monitor video con cui il computer ci invia le informazioni. I primi monitor associati ai primi PC altro non erano che terminali video in uso per le telescriventi di allora e il primo PC IBM utilizza un monitor alfanumerico di 25 righe e 80 colonne in

cui in ogni quadratino sono rappresentati i simboli ASCII che abbiamo visto qualche puntata fa.

Per poter rappresentare uno stato del monitor sono quindi sufficienti $25 \times 80 = 2000$ dati, ognuno contenente un carattere ASCII, poiché ognuno di essi è memorizzato con un Byte, 2Kb di dati consentivano, allora, di rappresentare lo stato dello schermo.

La prima applicazione fruibile su una piattaforma “grafica” così modesta fu però un successo che appassionò milioni di utenti, tutti presi a giocare al “Pong game” un rudimentale campo da tennis con il solo comando destra/sinistra della propria racchetta.



La strada era spianata !!!!

Sostituendo ai codici ascii dei caratteri appositamente predisposti per il tipo di applicazione da far girare sul computer, ecco arrivare poco dopo un altro grande successo di quei tempi. “Space invaders”. Il gioco consisteva nel colpire quanti più possibili alieni prima di essere colpiti a propria volta e prima che le file di alieni riempissero lo schermo. Il sottoscritto ricorda ancora il senso di eccitazione che si provava a cercare di fare tutto in fretta, sempre più in fretta, pur di non essere colpiti.

Computer Graphic

La grande domanda stimola la ricerca, e il passo successivo per la computer grafica è quello di sostituire i caratteri con i punti luminosi dello schermo. Si arriva così al concetto di risoluzione grafica espressa in numeri di punti orizzontali e verticali: 640×480 , 800×600 , 1024×768 , e così via e quello del colore, espresso in numero di bit e quindi di possibili livelli. (con un byte associato ad ogni pixel sono possibili solo 255 livelli di colore, ma con tre ,

ognuno associato ai colori primari RGB red, Green, Blu del monitor, si arriva all'enormità di 16 milioni di colori, una sfumatura di possibilità che l'occhio umano non è assolutamente in grado di distinguere)

E aumenta la necessità di risorse. Per un monitor 1024×768 a 16 milioni di colori servono $1024 \times 768 \times 3 = 2,4$ Mbyte di dati per rappresentare lo schermo. Una bella differenza con i 2K degli esordi!!

Appaiono quindi le prime GPU (Graphics Processing Unit) ossia computer dedicati alla sola rappresentazione delle operazioni grafiche elementari, di rotazione, di effetto luce, di traslazione, di spostamento e così via e alle memorie video su schede apposite, che consentono di effettuare le operazioni di trasformazione grafica su memorie dirette e molto più veloci di quelle del computer madre. Ora quasi tutte le operazioni grafiche sono demandate alle schede grafiche, veri e propri computer in grado di realizzare autonomamente le operazioni di modellazione 3D, di texture (applicazione di figure sulle facce dei solidi) di anti-aliasing, di sfumatura, ecc.

Classi di videogiochi



Le applicazioni di videogiochi a partire dai loro inizi sono state selezionate direttamente dal mercato, mediante la fortissima richiesta degli utenti di giochi sempre più complessi e dettagliati. Obiettivo: essere il migliore, fare più degli altri, in parole povere "simulare" il successo.

I vari videogiochi, in linea di massima si possono suddividere in classi:

- Simulatori

- *A partire dal grandissimo “Flight simulator” di Microsoft, che e’ in pratica un corso per pilota di linea, a “F1 2010” simulatore di Formula UNO e ai simulatori di rally con tanto di pedaliera e volante.*

- Sparatutto

- *Dal mitico “Wolfstein 3d” e a seguire “Medal of Honor” ambientato nella seconda guerra mondiale, ai moderni “Far Cry”, “Battlefield”, “Call of Duty” dove hai la sensazione di vestire direttamente i panni dello Schwarzenegger di turno...*

- Gestionali

- *Vuoi costruire e gestire una citta? Ecco “SimCity” con tanto di gestione delle tasse e dei servizi da fornire ai cittadini. Vuoi gestire lo sviluppo di civiltà ? ecco “Civilization” oppure diventare il direttore di un parco giochi? Ecco per te “Theme Park” e via dicendo...*

- Di Ruolo

- *Costruisci il tuo personaggio e vivi una storia ambientata in mondi fantastici o realistici riprodotti anche molto fedelmente.*



Ecco le serie di “Ultima Underworld” o “Final Fantasy” per passare a “Gothic” e “World of Warcraft” e “Star Wars: Knight of the Old republic”, fino alle stupende serie fantascientifiche di “Fallout” e “Mass Effect”

MMORPG

Sembra una parolaccia ma e' l'acronimo di Multiplayer Online Role-Playing Game ossia Gioco di ruolo Multigiocatore e con questa sigla si identificano tutti i videogiochi che hanno coniugato la potenza grafica con la connessione internet multiutente. Per decenni il videogioco e' stato sinonimo di solitudine, di alienazione, di uomo contro macchina. Ora, con le connessioni in banda larga attualmente disponibili, il videogiocatore non e' più solo ma collabora o combatte contro altri giocatori, forma squadre e alleanze, insomma interagisce con altri esseri umani e forma nuove modalità di vita di gruppo.

Tutti i vari giocatori si connettono ad un server su cui e' installata una versione comune del gioco, assumono varie identità o entrano direttamente per affrontare le sfide del gioco stesso.

Si combatte insieme nella II Guerra mondiale come pattuglia americana che deve conquistare un caposaldo nemico "Call of Duty", si pilota caccia di qualunque tipo in formazione per bombardare obiettivi nemici "War of thunder", si vive i panni di un torbido re in "Dark Age of Camelot", o di un cavaliere nel mondo di "Dungeon & Dragon" o di "Warhammer".

La nuova frontiera dei videogiochi diventa la collaborazione, il gioco di squadra. Esistono sul web miriadi di clan, di fan di un determinato gioco che giocano insieme, elaborano strategie, fanno squadra, e, come tutti gli essere umani, litigano anche. Una nuova frontiera di collettività e' stata aperta dalla rete... e' un bene, un male? Chissa?

RACCONTI.....

di Sandro Taglienti

WALTER SOLO E I SUOI CLONI

II° puntata

... Io replicato riconoscerò i miei? O forse è più corretto dire l'io replicato riconoscerà la mia famiglia? Proverei (o proverà) la medesima sensazione che io provo adesso ad essere Walter Solo? L'io duplicato si sentirà me stesso come oggi io mi sento me stesso? Avrei gli stessi ricordi, gli stessi affetti, proverei le stesse emozioni? Gusterei ancora con infinito piacere la Sacher torte? In altre parole, il progetto del mio fisico comprende anche il mio carattere, la mia sensibilità, le mie passioni, la mia creatività? Si può clonare la coscienza? Si può clonare il subconscio, quel mondo enorme e profondo da cui ogni tanto emergono sogni, paure, desideri, incertezze, rimpianti e pentimenti? Si può clonare l'anima? Non è possibile saperlo a priori; nessun essere umano è stato mai sottoposto a questo trattamento.

Il problema che oggi mi tocca nel concreto è stato dibattuto nei suoi aspetti teorici, in pubblicazioni, convegni, conferenze, da scienziati di tutto il mondo, fisici, biologi, neuropsichiatri, filosofi. Le tesi che si sono dibattute sono radicalmente opposte: secondo alcuni, i materialisti, ogni persona è il proprio corpo (non ha il proprio corpo), e anche la coscienza, la consapevolezza di sé, il carattere, i ricordi, i desideri, i sentimenti, sono riconducibili a materia. Per costoro ogni essere umano è una macchina, di complessità enorme, una sorta di galassia in miniatura, con un sistema nervoso che contiene 100 miliardi di cellule che trasmettono comandi e segnali da e verso il cervello, ed elaborano strategie di azione e di

sopravvivenza. I più radicali tra costoro sostengono che il libero arbitrio, quello che ci rende poi responsabili delle nostre azioni, è soltanto una illusione creata dalla complessità del nostro corpo. La società, poi, premierebbe le macchine "buone", cioè rispettose delle leggi, e, con estremo cinismo, punirebbe quelle "mal riuscite". Secondo altri, i dualisti, esiste una seconda dimensione, immateriale, che ci dà la coscienza, la volontarietà, l'esercizio del libero arbitrio. Nel nostro corpo, che per costoro non è tutto di noi, albergherebbe uno spiritello, una sorta di pilota invisibile della macchina, che fa le scelte e ci rende responsabili. In base a questa seconda tesi, sulla Terra verrebbe riprodotto dal Telereplicatore Atomico un "vegetale" che non conoscerebbe neppure il proprio nome, insomma uno zombie, un corpo senza mente, senz'anima. In questo caso il Walter Solo che comparirebbe sulla Terra non avrebbe coscienza, mentre quello originario sarebbe morto su Marte. Sarebbe la Waterloo dei materialisti.

Non riesco ad arrestare la valanga di pensieri che mi assale. Mi viene in mente che, a dispetto di coloro che credono nella diversità sostanziale tra il corpo e la mente, tra la materia e lo spirito, è allo studio, in un laboratorio segreto dell'Agenzia Spaziale, un nuovo e molto più avanzato Telereplicatore Atomico, il mod. III. Questo non "smonterebbe" l'individuo originale, ma sarebbe in grado di "leggerne" il progetto secondo un procedimento non distruttivo. Sarebbe così possibile generare un clone, un individuo perfettamente identico all'originale, il che vorrebbe dire, nel mio caso, un altro Walter Solo, senza prima doverlo uccidere. Avrebbe la mia stessa certezza di essere me? E se ci incontrassimo? E se si producesse un battaglione di Walter, tutti convinti di essere l'unico, inimitabile Walter Solo? Con il tempo e con le differenti esperienze di vita, la coscienza di ciascuno si diversificherebbe rispetto a quella degli altri, ma, nei primi istanti, la stessa struttura fisica, la stessa composizione biochimica, la stessa memoria, causerebbero la medesima reazione emotiva. Che dire: un brindisi e una sbornia collettiva, oppure una rissa violenta, una depressione generale oppure un'euforia di massa. Ma c'è di più: il nuovo Telereplicatore sarebbe in

grado di riprodurre una copia "perfezionata" dell'originale. Sarebbe, in altri termini, in grado di diagnosticare malattie incipienti nell'originale e di apportare correzioni sul progetto, così da poter effettuare opportuni interventi sulle copie: tumori e ostruzioni di vasi sanguigni verrebbero rimossi, i tessuti, nervosi, ossei, muscolari, e così via, sarebbero rigenerati. Con questa sorta di chirurgia virtuale si aprirebbe la strada all'immortalità. Ognuno potrebbe replicarsi in versione ringiovanita, sopprimere la propria copia invecchiata e continuare a vivere in perfette condizioni di salute, e così all'infinito. Tutto cambierebbe. La certezza di una vita di durata illimitata causerebbe radicali e problematici cambiamenti nella vita degli esseri umani: la morale individuale, la vita sociale, le leggi, la politica, l'economia, la conoscenza, la messa al mondo di nuovi individui, tutto sarebbe stravolto perché in fondo l'unica certezza fino ad oggi incrollabile per ogni essere vivente è stata la fine della vita.

Sento che devo entrare nel Telereplicatore, ... per capire, forse, ... o per far capire. Devo soltanto pigiare un bottone.

I PIACERI DELLA TAVOLA

A cura di Elisabetta Giannini

Questo mese vi proponiamo una specialità della cucina romana, una tradizionale ricetta casalinga che esalta i sapori più genuini della buona cucina di una volta.

FETTUCCHINE ALLA PAPALINA

Ingredienti per 4 persone

100 gr. di prosciutto cotto

¼ di cipolla

40 gr. di burro

150 gr. di piselli

2 uova

parmigiano grattugiato

400 gr. di fettuccine fresche

Preparazione

Soffriggere la cipolla affettata con il burro, aggiungere i piselli e, a cottura ultimata, mettere il prosciutto tagliato a cubetti; condire con sale e pepe.

In una terrina sbattere le uova e unire 2 cucchiari di parmigiano. Lessare le fettuccine in abbondante acqua salata, scolarle, unirle alle uova, aggiungere il prosciutto e i piselli e mantecare con una noce di burro e del parmigiano. Spolverizzare con pepe fresco macinato al momento e servire subito.

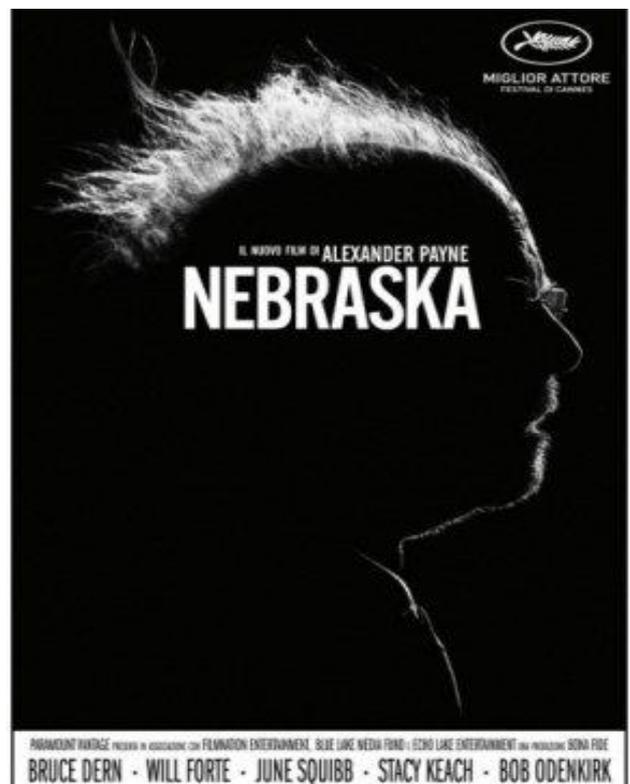


AL CINEMA

A cura di Marco Dell'Ova

NEBRASKA

Il regista statunitense Alexander Payne, autore di capolavori come A Proposito di schmit, Sideways, In Viaggio con Jack e Paradiso Amaro racconta la storia di Woody (Bruce Dern), un anziano scorbutico che scappa ripetutamente di casa nel tentativo di raggiungere il Nebraska dove è convinto di ricevere un ricco premio della lotteria. Dopo i numerosi tentativi di fuga da casa dell'anziano e alcolizzato Woody, preoccupati per il suo stato mentale, i familiari discutono a lungo su come risolvere il problema fino a quando il figlio Dave (Will Forte) decide di accompagnarlo nel folle viaggio. Durante il lungo tragitto i due personaggi si raccontano, parlano e discutono ma soprattutto si riscoprono . Un viaggio, dal Montana al Nebraska attraversando strade semideserte e praterie brulle, che il regista e scenografo Payne mette in evidenza decidendo di produrre nel 2014 una pellicola in bianco e nero. Il film che vede vincitore come migliore attore



Bruce Dern, grazie ad una recitazione encomiabile e profonda, si inserisce prepotentemente tra le nomination del Academy Awards 2014 e Golden Globe Awards 2014. Una storia semplice, che prende corpo tra segreti svelati e divertenti verità, arricchita da personaggi unici. La regia di Alexander raggiunge l'apice grazie alla scelta di una recitazione "per sottrazione", come la definiscono gli addetti ai lavori, ovvero pause e silenzi funzionali, più delle battute stesse.....

IL MENESTRELLO

di Carla Battistini

LA FESTA DE LI GOMMISTI

'Sta pioggia, de sicuro,
n'è normale
nun dico che è er diluvio
universale
ma la pazienza ce l'ha
sgretolata,
l'Italia ormai s'è tutta
squaquerata!
Ce sò parapendii lungo
l'asfarto,
si pii le buche decolli
verso l'arto,

e quanno atteri vola via
er cerchione

magari... spacchi puro
er copertone!!!

Su le cunette, a galla, sò
ammucchiate

le borchie de le marche
più svariate,

ma se cerchi la tua,
mentre che piove,

è sparita... e poi manco
sai dove!

Però quest'anno è la
festa dei gommisti

loro sò allegri e sò puro
ottimisti,

co' sto' momento er
lavoro je v'è forte,

se sò finiti già tutte le
scorte!

Pe' ringrazià la Santa
Provvidenza

de st'insperata gran
benevolenza,

tutti contenti, perché se
guadagna,

venerano... Santa Buca
d'Acqualagna!!!



Associazione Culturale Simposium

Via della selciatella 1 Vigna di Valle
Bracciano

Email: ass.simposium@gmail.com

Web: acsimposium.weebly.com

Tel. 327.4533727