

# CULTURA & SPETTACOLI

## Vetrina

**AL MUSEO DI NEW YORK UNA «STORICA» DOZZINA Arte, i «videogame» entrano al MoMa**

■ Pac-Man, Tetris, SimCity e altri undici «storici» videogame entrano nel tempio dell'arte moderna di New York, il MoMa (Museum of Modern Arts), che li ha inseriti nella sua collezione, nell'ambito dell'esibizione «Applied Design». E sono a disposizione del pubblico, che può così cimentarsi, tranne in quelli che richiedono più di un giocatore, al terzo piano di uno dei più famosi musei della Grande Mela, dal primo marzo scorso e fino al 2014. Per godere a pieno dell'esperienza, e non perdere i caratteristici suoni elettronici senza disturbare troppo gli altri visitatori, ogni videogame è anche dotato della sua cuffia. Oltre a Tetris (1984), Pac-Man (1980) e SimCity (1994), sono esposti «pezzi» come vib-ribbon (1999), Katamari Damacy (2004), EVE Online (2003), Dwarf Fortress (2006), Portal (2007), fIOW (2006), Passage (2008) e Canabalt (2009). Per selezionarli, il MoMa ha impiegato oltre un anno e mezzo e ha consultato studiosi, storici e esperti informatici. Il criterio di scelta è stato però soprattutto incentrato sul design, un'espressione che per il museo rappresenta da sempre rappresenta una delle forme d'arte più raffinate. Per quanto riguarda i videogame, si tratta solo dell'inizio, poiché l'ambizione è di ampliare la collezione, allo stesso modo di quelle di grandi artisti come Van Gogh, Picasso o Pollock di cui dispone il museo.



insicuri. Saturiamo il mondo di intrattenimenti affinché non cambi nulla. Fuggiamo la loro noia come un male pericoloso perché nella noia c'è in realtà l'unica possibilità di divenire per noi imprevedibili. Lavoriamo alla costruzione dei loro bisogni obbligati così da sapere in ogni istante che cosa desidereranno».

**Quali sono le maggior paure che nutriamo per i nostri ragazzi?**

«Infanzia e martirio sono ormai fuse in un'unica icona. Che non ha bisogno di didascalie o sottotitoli. Tuttavia le paure che nutriamo per i figli spesso sembrano servirci a cose molto meno nobili di quel che appaiono pubblicamente. Il bambino triste della società dei consumi esiste solo nel momento in cui si pone la sua felicità come un totem imperativo».

**DALLA SERIE «HANNAH MONTANA» ALLE POSE SEXI Miley Cyrus, per anni eroina di Disney Channel, oggi appena ventenne, potrebbe essere un tipico caso di «adulterazione precoce»: una dimensione analizzata e «redarguita» nel libro di Benoni**

## CHE SUD FA - ARCHEOLOGIA / DUE STUDI SU BALSIGNANO (MODUGNO) E PEZZA PETROSA

di PASQUALE TEMPESTA

resistenze del padre di lei a dargliela in sposa e, poi, ancora il breve innamoramento, condito di sesso, per una bella emigrante di terza classe sul transatlantico che lo portava a New York per le sue svede nel nuovo mondo (dove dovrà vedersela sia con la mafia, che gli avrebbe proposto una combine per far lievitare le scommesse, che a gareggiare con un pellerossa).

Il tutto raccontato all'interno dei quadri storici che mettono in evidenza alcuni personaggi con i quali Dorando è entrato in contatto: il poliziotto italo-americano Joe Petrosino, ucciso poi dalla mafia a Palermo, il giornalista Conan Doyle (creatore di Sherlock Holmes), che gli avrebbe dedicato un articolo rimasto negli annali, l'inviato del «Corriere della Sera», Luigi Barzini.

[D. Z.]

● Ben due testimonianze sul passato. Concrete e attraenti. Di una sacralità e attualità che sono pegno di prospettive per il presente e il futuro. **Raffaele Macina**, attento e scrupoloso studioso di storia della nostra terra, è autore di un recente libro, *Balsignano, dal degrado al recupero* (Edizione Nuovi Orientamenti) nel quale, già in premessa, afferma con soddisfazione che, finalmente, uno dei più interessanti beni culturali di epoca medioevale della regione, dislocato in territorio di Modugno, «può tornare a vivere» dopo un lungo e deplorabile abbandono, caratterizzato da «furti e vandalismi», grazie ad una serie di scavi protrattisi nel tempo che hanno portato, oltre ai ruderi, al ritrovamento di tombe, monete, monili, consentendo così di fornire un sufficiente quadro architettonico e artistico su un monumento di grande rilevanza storica, che arricchisce il nostro già dovizioso corredo culturale.

## C'erano badanti in Puglia nel III secolo a. C. una prova dalla necropoli di Villa Castelli

Va subito detto che buona parte del merito di quanto è stato intrapreso e realizzato va attribuito all'impegno che, per lungo tempo, proprio la rivista «Nuovi Orientamenti», diretta da Macina, ha profuso, superando a volte scetticismo, incomprensioni e difficoltà burocratiche. Il libro offre, attraverso un'attenta e minuta ricostruzione, le varie tappe di questo impegno, riprendendo inoltre per sommi capi gli avvenimenti storici che hanno contrassegnato la plurisecolare vita e la specificità del complesso monumentale; che - secondo gli esperti - può essere considerato un vero e proprio *unicum* nel suo genere. Particolare interesse e curiosità nelle pagine che descrivono quella che

viene definita la «beffa del tesoro di Balsignano», con il suo corredo di diavoli, tradimenti, sogni rivelatori e avidi predoni, veri o presunti. In chiusura del libro alcune liriche sulla «poesia di un luogo», tratte da una raccolta di Vito Ventrella.

● Di argomento analogo il libro di Pietro Scialpi, *Il Parco archeologico di Pezza Petrosa a Villa Castelli* (Edizioni pugliesi, pagg. 152, euro 15,00) incentrato sulla necropoli risalente al terzo secolo avanti Cristo e rinvenuta negli ultimi anni del secolo scorso nell'omonima contrada della provincia di Brindisi. Un complesso monumentale di notevole interesse che, dopo accurati, sistematici scavi della So-

vrintendenza regionale e il susseguente interessamento dell'amministrazione comunale, è stato valorizzato e viene ora accuratamente descritto dall'autore, attento studioso di cultura locale, nel suo volume.

Si tratta di un sito archeologico che, già definito «città dei morti», può essere ora considerato «città dei vivi»: autentica testimonianza del passato per chi vive nel presente. L'ampio corredo di notizie, di reperti, di foto, di ricostruzioni grafiche che il libro contiene, condurrà per mano il lettore in un mondo «ai confini dell'al di là» eppure a noi così vicino. Per rendersene conto basterà accennare che, fra le tante celle funerarie descritte, il visitatore vi troverà (tanto per citare le più singolari) quelle del calciatore, della studentessa, del medico, delle «belle fanciulle», della turista, della parrucchiera, dell'esattore delle tasse; e - incredibile a dirsi - perfino quella di un personaggio attualissimo: la «badante».

UN SAGGIO E LA PROPOSTA DI ISTITUIRE IL PREMIO DELLO STUDIO CIVILISTA BARESE (IN CATTEDRA A TRENTO)

## Creatività del giurista con tecniche da Nobel

Pascuzzi e le strategie dell'innovazione del diritto

In molti campi del sapere l'innovazione è considerata una virtù. Dai fisici, dai chimici, dai medici, dagli economisti ci si attendono nuove scoperte, nuove invenzioni, nuove idee in grado di accrescere il benessere dell'umanità. E ove esse si concretino possono essere addirittura premiate con il premio Nobel. Nel campo del diritto, invece, l'innovazione viene vista con sospetto. Dai giuristi non ci si aspetta che siano forniti di una dose piccola o grande di creatività. Non a caso Pietro Calamandrei diceva: «I giuristi non possono permettersi il lusso della fantasia».

Il cambiamento, però, è una delle caratteristiche del diritto nell'esperienza giuridica occidentale. L'evoluzione del diritto dalle fasi più rozze alle forme più sofisticate caratterizzate da tecniche speculative raffinate, è una storia di creatività e innovazione. Creativa è stata la dottrina quando ha proposto di introdurre la figura del cosiddetto «danno biologico» per correggere le iniquità di un sistema di quantificazione del danno alla persona ancorato unicamente alla capacità di produrre reddito delle vittime. Creativo è il legislatore quando introduce leggi utili a risolvere delicati conflitti o problemi sociali: strumento di innovazione è il «diritto premiale» teso a incentivare i comportamenti virtuosi piuttosto che reprimere quelli indesiderati. Creativo è il notaio che redige sofisticati negozi giuridici per dare un assetto ottimale agli interessi delle parti. Creativo è l'avvocato che inventa modelli contrattuali innominati per dare veste giuridica alle operazioni che la prassi economica inventa quotidianamente (ad esempio gli *swaps*) o che, scorrendo un problema dove altri non lo vedono, scopre un nuovo «filone» di cause.

Noi conosciamo bene gli strumenti attraverso i quali il diritto evolve. Innanzitutto le riforme legislative, ma anche gli istituti di creazione giurisprudenziale, le interpretazioni evolutive, l'autonomia privata e così via. Nel libro *La creatività del giurista. Tecniche e strategie dell'innovazione giuridica* (Zanichelli ed.), il pugliese Giovanni Pascuzzi, che insegna Diritto civile nell'Università di Trento, si è chiesto se esistono tecniche che i giuristi usano per disegnare nuove soluzioni giuridiche. Se, cioè, i giuristi, si avvalgono di tecniche che po-

tremmo definire: «tecniche della creatività e dell'innovazione giuridica».

Per capire se queste manovre esistono si è posto mano ad un procedimento articolato in tre tappe. Innanzitutto sono state individuate le innovazioni più significative degli ultimi decenni.

In particolare l'attenzione di Pascuzzi si è concentrata su istituti / principi / concetti che hanno fatto la loro comparsa sulla scena da un certo momento in poi (ad esempio: il principio di precauzione in ambito giuridico era sconosciuto e ha cominciato a diventare operativo solo da una trentina d'anni a questa parte; altro esempio è il bilancio consolidato: prima non era previsto, poi ha cominciato a far parte degli istituti disciplinati dall'ordinamento; e così via).

Pascuzzi ha poi proceduto ad analizzare le caratteristiche di queste innovazioni per provare a capire se il loro carattere innovativo derivasse da manovre che tendevano a ripetersi. Se, cioè, potessero rilevarsi delle costanti riconducibili a modelli più o meno simili e strutturati. Così facendo l'autore ha scoperto che effettivamente queste costanti esistono e che quindi è possibile costruire una tassonomia delle manovre cognitive sottese all'innovazione giuridica.

È bene chiarire che la tassonomia enucleata grazie al procedimento descritto non ha alcuna pretesa di esaustività. Si tratta, certo, di un primo tentativo di cogliere delle linee di tendenza nel quadro di una riflessione che dovrà necessariamente essere approfondita anche in ragione dei possibili apporti di altri saperi (in particolare: le scienze cognitive).

Aver dimostrato che tante innovazioni giuridiche si sono prodotte grazie a tecniche cognitive ricorrenti autorizza a credere che esse possono essere utilizzate

anche per risolvere nuovi problemi. Tali tecniche, quindi, meritano di essere meglio studiate. Del pari sarebbe utile insegnarle anche ai giuristi in formazione.

Quando alla creatività del giurista sarà riconosciuta l'importanza fondamentale che già riveste nei fatti, verrà naturale immaginare di poter assegnare anche un premio Nobel per il diritto. [r.c.]

● «La creatività del giurista. Tecniche e strategie dell'innovazione giuridica» di Giovanni Pascuzzi (Zanichelli ed., pp. 216, euro 30,00)



L'AUTORE Giovanni Pascuzzi insegna all'Università di Trento