

LA COMPETIZIONE. Il Dipartimento di Medicina dell'Università Statale ha ospitato la settima edizione della manifestazione nazionale rivolta agli studenti delle superiori

Neuroscienze, le olimpiadi dei «cervelli»

In finale sono arrivati anche Marco Brevi e Alessia Lancini dell'Iss Marzoli di Palazzolo ma sono stati sconfitti dalla 17enne abruzzese Chiara Di Censo, che accede ai Mondiali

Davide Vitacca

Nonostante sempre più «cervelli» prendano il volo dai centri di ricerca, dai laboratori e dalle università italiane per dirigersi verso lidi esteri ben più gratificanti, il mondo accademico e scolastico manifesta la volontà di coltivare i talenti che lo arricchiscono e al tempo stesso fotografa il limpido entusiasmo di una nuova generazione di aspiranti scienziati.

Lo dimostra il successo della settima edizione delle Olimpiadi Nazionali delle Neuroscienze, competizione rivolta agli studenti dei licei e degli istituti tecnici di tutta Italia ospitata per il secondo anno consecutivo dal Dipartimento di Medicina Molecolare e Traslazionale dell'Università degli Studi di Brescia.

LA MANIFESTAZIONE, curata sia nei contenuti che nelle tappe organizzative dalle professoressa Marina Pizzi e Alessandra Valerio, sostenute da una nutrita squadra femminile di ricercatrici, borse e dottorande, è il risultato di un lungo percorso di selezione iniziato prima di Natale in 189 istituti superiori della Penisola. Su una rosa di 5mila 871 alunni adolescenti partecipanti, soltanto 945 hanno potuto accedere alle gare regionali dello scorso



I finalisti che hanno partecipato alle Olimpiadi nazionali delle Neuroscienze alla Statale di Brescia

La selezione è iniziata prima di Natale in 189 istituti superiori di tutta la Penisola

Quasi 6 mila gli alunni iscritti, ma solo 945 sono arrivati alle gare regionali dello scorso marzo

marzo e solamente tre per ognuna delle 18 regioni aderenti (assenti Valle D'Aosta e Basilicata) si sono ritrovati ieri mattina fianco a fianco nell'aula magna della Facoltà di Medicina di viale Europa per sfidarsi in un complesso test di conoscenza strutturato in cinque prove distinte: un cruciverba da svolgere assieme alla propria squadra regionale e poi, in solitudine, una tavola anatomica del cervello da completare, la formulazione di una diagnosi di una malattia neurologica a partire dall'esposizione, in inglese, dei sintomi, la risoluzione di quiz logici e mnemonici, e infine la risposta vero/falso a 30 quesiti teorici. Tra i

45 finalisti c'erano anche i bresciani Marco Brevi e Alessia Lancini, entrambi alunni dell'ISS Marzoli di Palazzolo sull'Oglio.

I cinque migliori in assoluto, emersi dalla correzione in tempo reale degli elaborati da parte della commissione, hanno dovuto sostenere una finalissima, rispondendo in inglese a cinque domande riguardanti particolari casi clinici. Ad arrivare fino in fondo senza commettere errori, confermando la vocazione sempre più "rosa" della disciplina, è stata la 17enne Chiara Di Censo, abruzzese di Sulmona. Grazie al risultato conseguito, per personale ammissione sorprendente e inas-

spettato, avrà l'opportunità di confrontarsi con coetanei provenienti da tutto il mondo durante la fase internazionale della competizione, l'International Brain Bee, che si svolgerà dal 2 al 6 luglio a Copenhagen nell'ambito del congresso della Federazione Europea delle società di Neuroscienze.

L'ATENEIO BRESCIANO dovrà cedere il testimone a Catania, città candidata ad ospitare l'anno prossimo l'ottava edizione, ma quanto seminato in questo percorso non è destinato a disperdersi.

«Rispetto allo scorso hanno registrato un notevole incremento di adesioni, segno che il passaparola funziona e che gli insegnanti hanno più coraggio nel proporre ai propri studenti questa prova», ha sottolineato con palese soddisfazione la professoressa Pizzi. Così come non si dissolveranno le conoscenze acquisite, frutto di un indispensabile approfondimento rispetto al tradizionale programma scolastico. «Ci auguriamo che per molti sia l'inizio della strada che li porterà ad abbracciare l'ambito professionale della clinica o della clinica, ma indipendentemente dalle scelte future quanto appreso li aiuterà ad essere persone più consapevoli del funzionamento del cervello umano». •

Il creativo al Musil

Dall'infanzia con Goldrake ai giorni di Meka-Chan

«Ricordo ancora come fosse oggi la prima volta che vidi 'Goldrake': fu un abbaglio». In qualche modo nel magico mondo della fantasia di Claudio Acciari la pazzia idea di diventare animatore cominciò a farsi largo proprio quel giorno. Fine anni '70 o giù di lì. Non fu un fuoco fatuo. Acciari continuò a nutrirsi di quell'immaginario fantastico anche durante l'adolescenza, spingendosi oltre: gli anime di Matsumoto ("Galaxy Express 999" nel cuore), le visioni di Miyazaki, il cinema di Kitano e Kurosawa, passando per i grandi classici dell'animazione americana. La pazzia idea divenne un lavoro intorno alla metà degli anni '90: i primi passi all'Animation Studio di Giuseppe Laganà, quindi la virata a Monaco di Baviera, dove lavorò come animatore per una serie di lungometraggi prodotti dalla Munich Animation, fino al grande salto oltreoceanico. Los Angeles, Dreamworks Animation: il sogno diventa realtà. Lì, tra le altre cose, partecipò alla realizzazione dei lungometraggi "Il principe d'Egitto" e "La strada per El Dorado". A un certo punto però «Dreamworks cominciò a trasformarsi in una gabbia: troppo spesso in realtà così

grosse la creatività finisce per essere corrotta da quello che dovrà essere il prodotto finito». Ospite l'altra sera al Musil di Rodengo Saiano, abilmente contrappuntato dall'amico e collega Piero Tonin, Acciari ha riavvolto il nastro della memoria per poi catapultarsi dritto dritto nel mondo di "Meka-Chan", androide della libertà, nome della protagonista nonché titolo della graphic-novel pubblicata lo scorso gennaio per BAO Publishing, quasi a tracciare un ponte fra passato, presente e futuro disteso nelle pagine di una storia «concepita come la sigla di un cartone animato che non esisteva».

UN'ANOMALIA cui il virtuoso animatore milanese (classe 1971; i suoi lavori su: claudioacciari.blogspot.it) ha dato volontariamente continuità anche nella cifra stilistica del progetto, più simile a uno story board di un film d'animazione che ad un fumetto in forma tradizionale: i disegni sono infatti contenuti in una serie di vignette tutte della stessa dimensione e i testi non sono inseriti nei classici balloon ma collocati sotto ad ogni vignetta. Metà umana, metà robot, «Meka Chan arriva nella vita di un anziano giapponese con la forza dirompente di una meteora che si schianta al suolo». • **EZUP.**