

ICOO

INFORMA

Anno 8 -Numero 9 | settembre 2024

**CIPRO, DOVE
È NATA LA
BELLEZZA**

**IL RE SCIMMIA
RITORNA A
CONQUISTARE
L'OCCIDENTE**

**ILLUSIONI
DA
TOCCARE,
MERAVIGLIE
DA
PENSARE**

I N D I C E

MARCO MUSILLO

ILLUSIONI DA TOCCARE, MERAVIGLIE DA PENSARE

La reazione degli spettatori cinesi davanti alle "immagini di illusione" di Giuseppe Castiglione nella Cina del XVIII secolo.

SARAH MANGANOTTI

IL RE SCIMMIA RITORNA A CONQUISTARE L'OCCIDENTE

Il videogioco "Black Myth: Wukong" spopola a livello mondiale e riporta al centro dell'attenzione il grande classico della letteratura cinese "Viaggio in Occidente".

ROBERTA CEOLIN

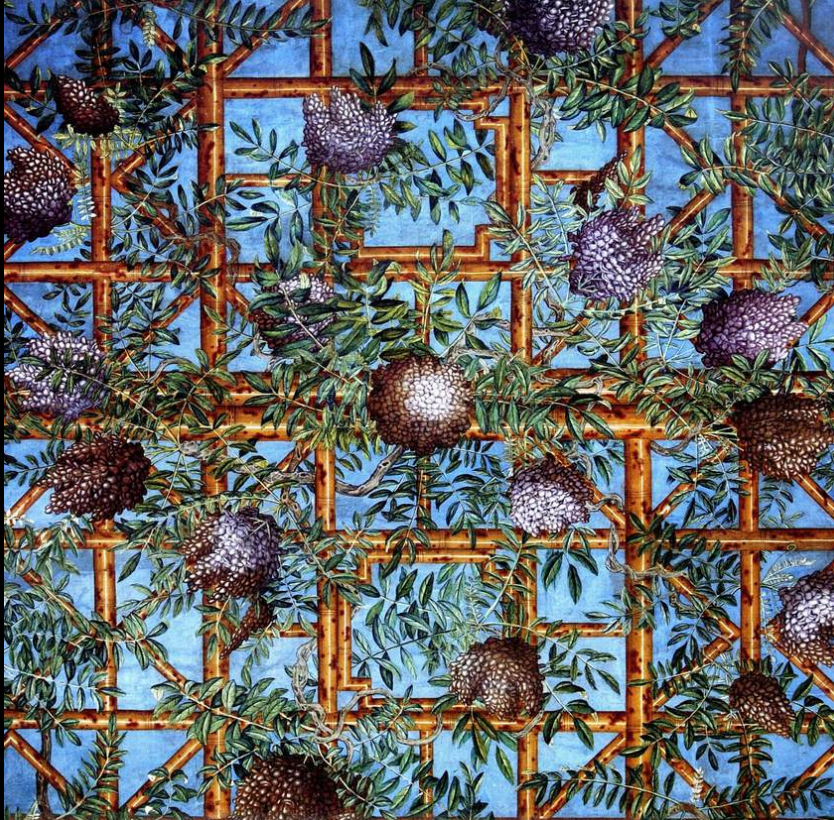
CIPRO, DOVE È NATA LA BELLEZZA

Un Paese fisicamente in Medio Oriente, ma membro dell'Unione Europea, lacerato politicamente e socialmente che, tuttavia, emana il fascino di una storia antica e ricca, e di miti affascinanti, che iniziano con la nascita di Afrodite.

LE MOSTRE E GLI EVENTI DEL MESE

ILLUSIONI DA TOCCARE, MERAVIGLIE DA PENSARE

MARCO MUSILLO – ICOO, SEZIONE
DI STUDI SU GIUSEPPE
CASTIGLIONE



LA REAZIONE DEGLI SPETTATORI CINESI DAVANTI ALLE "IMMAGINI DI ILLUSIONE" DI GIUSEPPE CASTIGLIONE NELLA CINA DEL XVIII SECOLO.

Emanuele Tesauro (1592-1675), studioso dell'epoca barocca interessato alla percezione e all'estetica, descrive così la meraviglia: "La meraviglia è un'attenta affissione della mente a qualche nuovo e serio oggetto; di cui non sapendo la cagione, l'animo sospeso desia di saperla, e in quel breve rapimento ancora il corpo rimane quasi da subita estasi stupidito, impietrato, senza movimento e senza favella...", (Tesauro, La Filosofia Morale derivata dall'alta fonte del grande Aristotele Stagirita, 1673, 555).

Per Tesauro la meraviglia rappresenta quindi una prima reazione davanti a un'immagine o ad un oggetto stupefacente e inaspettato; ed è parte di un percorso percettivo più ampio che spinge lo spettatore lungo un articolato processo conoscitivo.



Passaggio dall'illusione alla realtà scenica. Sacro Monte di Varallo, cappella XXXIV, Pilato si lava le mani. Tanzio da Varallo (1582-1633 c.)



Il padiglione Juanqin zhai, ritiro dell'Imperatore Qianlong (anni '70 del Settecento), Pechino, Città Proibita, decorato all'interno con pitture di Castiglione e allievi.

Tale contesto è particolarmente rilevante per lo studio della pittura di illusione praticata da Giuseppe Castiglione (1688-1766) nella Cina del diciottesimo secolo. Rimangono infatti descrizioni di spettatori cinesi dell'epoca, che si trovarono davanti alle immagini d'illusione eseguite dal pittore milanese, e in cui si racconta che molti erano spinti a toccare la superficie pittorica per appurare che le forme dipinte non fossero reali. Il tocco degli spettatori indica il passaggio dalla meraviglia all'attività cognitiva, che, come descritto dal Tesauo, serve per scoprire la frattura tra spazio e oggetti reali e illusione, o tra pittura e architettura.

Citerò qui due passaggi da fonti cinesi che discutono proprio di tale frattura. Il primo è Yao Yuanzhi (姚元之, 1773-1852), il quale, alla fine del Settecento, nelle sue Note miscellanee della torre di bambù (竹葉亭雜記, Zhuyeting zaji, pubblicate solo nel 1893) descrive la sua visita alla chiesa pechinese del Nan Tang, dove ammira le pitture di illusione che ne decoravano gli interni.

Queste non rappresentavano solo soggetti della religione cattolica ma anche spazi di vita quotidiana. Yao descrive così una parte dell'immagine: "Se ci si allontana dal corridoio, la camera da letto ha un soppalco. La tenda davanti alla porta non si muove, e c'è un profondo silenzio. Il tavolo della stanza, visto da lontano, è in perfetto ordine, tanto da invogliare a entrare, ma se provi a toccarlo, improvvisamente trovi un muro." (Musillo, si veda la traduzione inglese dell'intero passaggio in Figure dell'Immersività, Carte Semiotiche, 25-40, 2021, 35) La seconda descrizione delle stesse pitture viene da Zhang Jingyun (張景運, attivo alla fine del Settecento) che, nel suo testo Nuove parole sulle pianure autunnali (秋坪新語, Qiuping xinyu, 1792) afferma: "Non appena si arriva sotto il dipinto e lo si tocca, rimane solo un recinto. È quasi come un paese fatato che si può guardare, ma mai avvicinare. Si rimane a lungo delusi." (Musillo, Figure dell'Immersività, ibid.)



Juanqin zhai (anni '70 del Settecento) Pechino, Città Proibita, pitture di Castiglione e allievi



Juanqin zhai (anni '70 del Settecento) Pechino, Città Proibita, pitture di Castiglione e allievi nel soppalco.

Questi testi testimoniano che le reazioni cinesi all'opera di Castiglione erano di meraviglia. Come già osservato, in Europa la meraviglia era vista come una prima reazione destinata a sollecitare una forma di osservazione più perspicace e razionale. C'è però da osservare che tale meraviglia da parte di spettatori cinesi non era più originata dalla novità dei soggetti. Infatti, nella Cina urbana del XVIII secolo, l'incontro con immagini europee come stampe e dipinti non era del tutto inaspettato. Al contrario, tali incontri si inserivano all'interno di una tradizione civica e cosmopolita che ben conosceva curiosità artistiche straniere. Sappiamo per esempio che già alla fine dell'epoca Ming, nei primi anni del Seicento, a Pechino si potevano trovare mercati in cui erano vendute immagini europee. Le commissioni d'illusione di Castiglione avevano quindi bisogno di un contesto specifico per funzionare correttamente, dovevano in particolare stimolare la meraviglia per attivare il desiderio di conoscenza; quello che avrebbe potuto diventare il primo passo verso la religione cattolica.

Esisteva una somiglianza di fondo tra gli spettatori italiani e quelli cinesi. Entrambi sapevano che la percezione di un'immagine combinava il campo intellettuale con quello fisiologico-cognitivo dei sensi.

Bisogna però aggiungere che se in Europa la meraviglia era vista come un primo passo verso una visione completa che deve essere arricchita dal discernimento razionale, nella tradizione letteraria cinese, si affermava che i sensi non sono sufficienti per comprendere la realtà. Questa affermazione, che in parte condivide spunti con il pensiero europeo e in parte se ne distanzia, è un concetto integrante della poetica artistica cinese, che è per esempio trattata dal poeta e pittore Wang Wei (王微, 415-443). Nel testo Xu Hua (叙畫, Discussione sulla pittura (un testo citato nel Lidai minghua ji di Zhang Yanyuan, 847 circa) egli scrive: "Chi parla di pittura, in definitiva, non si concentra che sulle apparenze e sul posizionamento. Eppure, quando gli antichi dipingevano, non era per pianificare i confini delle città o differenziare la posizione delle province, per creare montagne e altopiani o delineare corsi d'acqua. Ciò che è fondato nella forma è fuso con l'anima, e ciò che attiva il movimento è la mente. Se l'anima non può essere vista, ciò che la ospita non si muove. Se la vista è limitata, ciò che si vede non sarà completo." (per la citazione completa si veda Susan Bush and Hsio-yen Shih, *Early Chinese Texts on Painting*, 1985, 38).



I Tesori del letterato confuciano

Come nella tradizione europea, i sensi devono quindi sempre essere integrati da una riflessione più profonda, in modo da poter formare una corretta attività cognitiva, e forse raggiungere anche un traguardo spirituale. Tuttavia, la consapevolezza e lo stupore iniziali che soprattutto a livello percettivo accomunavano gli spettatori europei e cinesi, producevano risultati molto diversi. In Cina, infatti, la comprensione completa di un dipinto non può essere descritta come due percezioni separate, una per le apparenze, o il visibile, l'altra per la "vera" realtà, l'invisibile. L'azione cognitiva è vista invece come un unico processo dinamico.

. Quando questa lettura viene applicata alle descrizioni dei dipinti di Castiglione qui citate, emerge un aspetto interessante. In entrambe le descrizioni, infatti, l'osservatore si riferisce all'atto di guardare con i verbi zhu (矚) o shi (視). Queste due parole descrivono solo la percezione fisica dell'occhio e possono essere tradotte come "guardare".

In utilizzare questi verbi, gli autori hanno dato una prima classificazione dei dipinti d'illusione del pittore milanese: l'osservatore si trova di fronte a un'immagine che mostra solo apparenze tangibili e misurabili dal senso della vista, ed è quindi stimata per le sue sole qualità mimetiche. L'iniziale meraviglia condivisa da due culture così diverse, in questo caso non porta l'osservatore cinese a definire il dipinto di Castiglione con i verbi du (讀 , leggere) o guan (觀 , osservare), comunemente usati dalla critica artistica del tempo per descrivere l'atto di guardare i dipinti formato sia sull'osservazione sia sulla contemplazione. In particolare, per gli occhi cinesi, ciò che il dipinto di Castiglione nelle chiese di Pechino non conteneva è lo sheng (生 , spirito vitale) delle cose rappresentate che permette di vedere che la realtà visibile è definita da un flusso costante di processi. Per la tradizione cinese, affinché tale percezione si attivi, è necessario che le due azioni definite come guanxiang (觀相 , l'osservazione delle forme degli oggetti) e guanbian (觀變 , l'osservazione del cambiamento degli oggetti) avvengano contemporaneamente. Con modalità diverse, la tradizione pittorica portata in Cina da Castiglione contrapponeva il reale a ciò che è solo raffigurato ma sembra reale; per permettere all'osservatore di scoprire e di apprendere attraverso la meraviglia.





Juanqin zhai, (anni '70 del Settecento) Pechino, Città Proibita, restauri delle pitture di Castiglione e allievi (2002-2008).

Non possiamo però essere completamente sicuri che la pittura d'illusione in Cina non abbia conosciuto forme alternative di coinvolgimento che siano state capaci di unire spettatori provenienti da culture diverse. La commissione pittorica voluta dall'imperatore Qianlong (1711-1799) della fine del secolo per il Juanqin zhai (Palazzo del riposo dal servizio diligente, 倦勤齋) nella Città Proibita, pianificata da Castiglione e terminata dal suo allievo Wang Youxue (王幼學, attivo alla fine del Settecento) racconta infatti una storia diversa, non di una traduzione fallita, ma quella della creazione di un nuovo modo di guardare alle immagini, e di vivere negli spazi definiti dai nuovi immaginari così prodotti.

In questo caso, infatti, non sono più le singole immagini costruite secondo l'illusionismo prospettivo a occupare l'interesse degli spettatori ma spazi scenografici, dove ci si può muovere senza aver bisogno di toccare i muri per conferme di realtà o finzione. In tali luoghi sia gli italiani sia i cinesi si ritrovarono attori della stessa scena, e spettatori di un regno del visibile in cui le immagini parlano di forme condivisibili e di dialoghi possibili. Ma questa, è un'altra storia.



IL RE SCIMMIA RITORNA A CONQUISTARE L'OCCIDENTE

SARAH MANGANOTTI – MEDIATRICE
CULTURALE E VICEPRESIDENTE DI ASSOCINA

Immagini dal Sito ufficiale: [https://
www.heishenhua.com/](https://www.heishenhua.com/)

游戏科学 GAME SCIENCE 黑神话 BLACK MYTH WUKONG
Copyright © Game Science Interactive Technology Co., Ltd. All Rights Reserved 游科互动科技有限公司

IL VIDEOGIOCO “BLACK MYTH: WUKONG” SPOPOLA A LIVELLO MONDIALE E RIPORTA AL CENTRO DELL’ATTENZIONE IL GRANDE CLASSICO DELLA LETTERATURA CINESE “VIAGGIO IN OCCIDENTE”.

Può un videogioco Design in China suscitare tanto interesse ed essere un possibile veicolo di soft power cinese? Potenzialmente potrebbe, dato il grande successo che sta acquistando su scala internazionale il nuovo gioco Black Myth: Wukong ispirato al classico letterario del 西游记, Xīyóujì da noi conosciuto come Viaggio in Occidente di cui è un possibile sequel digitale. Fin dai primi giorni dall’uscita sta già raccogliendo nel mondo dei gamer critiche positive, tanto da diventare uno dei temi principali che occupano i canali specializzati di Twitch e Tiktok in Italia ma non solo: a livello internazionale molti gamer rimangono affascinati dal mondo mitologico e immaginario cinese ancora poco conosciuto ma che raccoglie sempre più interesse. La storia dello Scimmietto e del suo viaggio spirituale è, in realtà, già conosciuta all’estero perché è stata oggetto di varie rivisitazioni di cui la più famosa è quella di Akira Toriyama con la saga di Dragon Ball.





Goku (o Son Goku) non è altro che la versione giapponese del nome cinese di Sun Wukong (孫悟空 Sūn Wùkōng), il protagonista del romanzo epico “Viaggio in Occidente”, ma altra rivisitazione famosa è la versione anime dello stesso romanzo in chiave un po’ steam punk, Saiyuki (幻想魔伝 最遊記 Gensōmaden Saiyūki) un manga scritto e disegnato da Kazuya Minekura la cui storia ruota tutta attorno al passato dei quattro personaggi del racconto originale che sono alla ricerca dei sutra (testi sacri che conservano l'origine del mondo) ma al contempo viaggiano verso ovest per fermare la resurrezione del potente re dei demoni sigillato 500 anni prima dagli dei: Gyumaoh (Niu Mowang 牛魔王 in cinese) è il nome giapponese del Re Demone del Toro, che compare nel romanzo cinese).

Ma perché tanta attenzione e aspettativa per questo videogioco rispetto ad altri lavori precedenti?

Facendo un parallelo con altri giochi famosi che portano alla scoperta di un mondo mitologico di culture specifiche (mitologia ellenica o norrena), si può fare un confronto con le dinamiche presenti nella saga di God of War in cui momenti di combattimenti epici si alternano a momenti narrativi che spiegano e approfondiscono la trama del videogioco e si ispirano a differenti dimensioni mitologiche.

GameScience, uno studio indipendente cinese, ha cominciato dal 2018 un lavoro di precisione che, in questi giorni, con l’uscita del gioco, ha colto l'industria di settore di totale sorpresa: il trailer ha ottenuto oltre 25 milioni di visualizzazioni sul più grande sito di video cinese, Bilibili.com, mentre su Weibo, è stato ritwittato oltre 100.000 volte; e questo solo dall'account Weibo ufficiale della software house.

Negli ultimi giorni, molti video approfonditi e dettagliati del trailer e del gameplay hanno ottenuto centinaia di migliaia di visualizzazioni e i giocatori cinesi celebrano questo successo definendolo motivo di orgoglio per la Cina.





Il lavoro di ricerca di GameScience è stato metodico e preciso tanto che durante il gioco è possibile rivedere riproduzioni derivate dal mondo reale, come per esempio, diverse località della provincia dello Shaanxi: il Piccolo Paradiso Occidentale, il Tempio del Buddha di Ferro, la Torre delle Cicogne (e molti altri luoghi) sono stati riportati fedelmente nelle ambientazioni digitali grazie al team di sviluppo che ha condotto studi in loco effettuando scansioni di edifici e statue per riprodurli o utilizzarli come base nel progetto.

A fronte di questo successo il Dipartimento provinciale della cultura e del turismo della provincia settentrionale dello Shaanxi aveva pubblicato un video promozionale, mostrando il confronto tra le scene di gioco di Black Myth e siti del mondo reale come antichi templi e pagode evidenziando il ricco patrimonio culturale della regione. Successivamente, lo stesso Dipartimento, ha annunciato la sua collaborazione con Black Myth: Wukong, in quanto molti netizen cinesi vogliono recarsi proprio nello Shaanxi per immedesimarsi e sperimentare lo stesso percorso del gioco con attività di turismo culturale, inclusi viaggi specializzati, guide dettagliate e merchandise; si sta perfino ipotizzando un evento speciale intitolato "Segui le orme di Wukong

e visita lo Shaanxi", volto a creare un'esperienza culturale unica sia per i giocatori che per gli appassionati di viaggi, addirittura con certificati di completamento dell'avventura.

Venendo alla trama del gioco, Black Myth: Wukong (titolo originale Hei shenhua 黑神话) è raccontato nell'arco di sei capitoli e presenta finali multipli: la storia del gioco inizia dalla fine del romanzo, ovvero Sun Wukong, dopo aver scortato con successo il monaco Xuanzang e recuperato le scritture buddhiste, ascende alla buddhità, ma decide di vivere in libertà sulla Terra. Tuttavia, la Corte Celeste non accetta la sua scelta e invia un esercito per costringerlo a tornare a Corte, in quanto un'immortale non può soggiornare sulla Terra.



Sun Wukong viene sconfitto e sigillato in una pietra, ma, subito prima di essere sigillato, riesce a dividere il suo potere in sei reliquie che sono sparse e nascoste ovunque in Cina (gli stessi sei sensi di Āyatana, collegati alla filosofia buddhista).

Con questo incipit cominciano le avventure del nostro protagonista del gioco: una scimmia (il Predestinato) del Monte Huaguo (花果山 Huāguǒ Shān, la montagna dei Fiori e frutti in cui inizia il romanzo) che inizia la ricerca di queste reliquie: scopo del gioco sarà proprio di recuperarle per risvegliare il Re Scimmia. In tutto il mondo, il protagonista incontra vari Yāoguài 妖怪 (demoni) come nemici, ispirati proprio alle figure demoniache riportate nel romanzo originale e si difende con il mitico bastone allungabile (如意金箍棒 Rúyì Jīngū Bàng) che lo accompagna in tutti i suoi scontri, mantenendo una delle più note abilità del Re Scimmia che è la trasformazione e la moltiplicazione del suo corpo. In merito agli Yāoguài è interessante anche la parte di approfondimento disponibile in una sezione creata ad hoc (una sorta di bestiario) per conoscere meglio tutte le retrospettive di queste figure che popolano il gioco.

Altri aspetti che ci indicano uno stretto legame dello storyboard con il romanzo è anche la presenza di alcune figure iconiche come Zhu Bajie (猪八戒 Zhū Bājiè, ex soldato celeste decaduto e trasformato in un maiale antropomorfo)

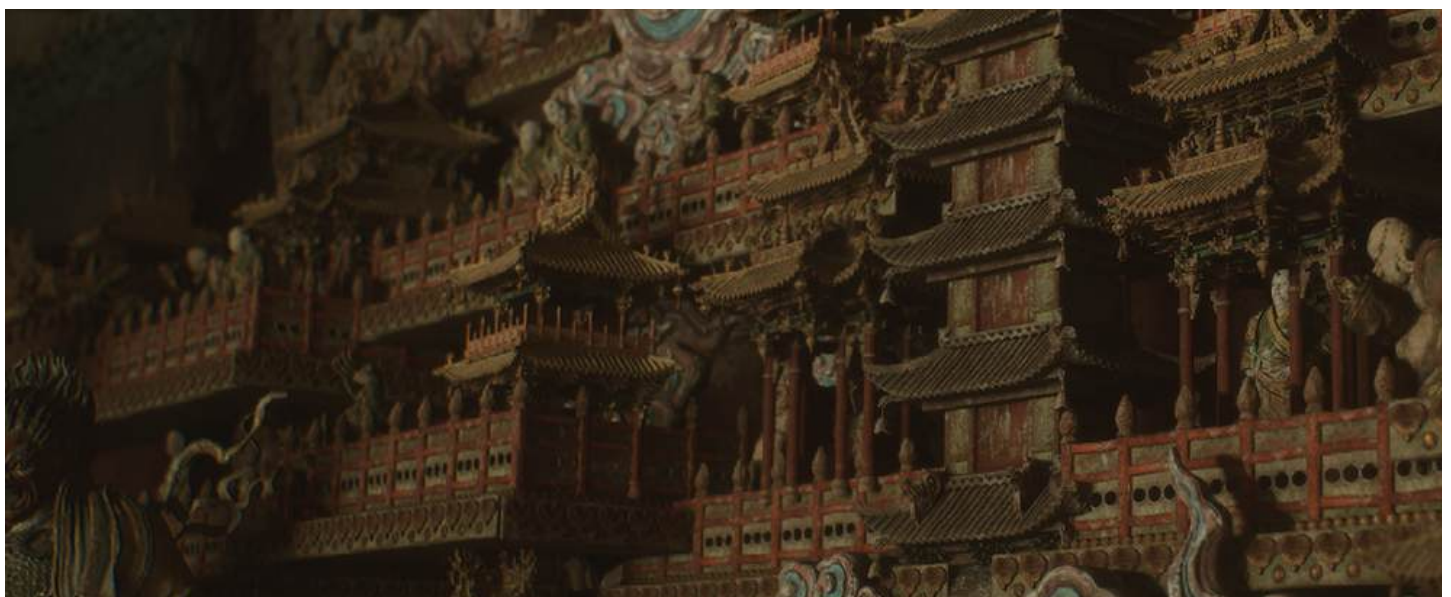


nei panni di un piccolo cinghiale che armato del famoso forcone a nove rostri (costruito da Laozi, padre del Taoismo) combatte a fianco del nostro protagonista.

Interessante è anche la struttura che distingue ogni capitolo dell'avventura del Predestinato scandito da un filmato animato che varia in stile grafico da episodio a episodio: a ogni blocco tematico si sviluppa una storia legata a precetti e insegnamenti filosofico/religiosi come il primo episodio che si incentra sull'ascesa gerarchica di un monaco che però è preda dell'avarizia e della cupidigia. Altri temi come l'amore impossibile tra umani e spiriti animali in cui compare la volpe ammalatrice (狐狸精 *huli jīng*), la retrospettiva della storia personale di Zhu Bajie o narrazioni che mettono in evidenza il lato corrotto di figure dall'apparente rettitudine (monaci o capi spirituali avidi e preda di ossessioni) popolano il videogioco sottolineando un'attenzione speciale anche alla linea morale del racconto.

Un aspetto che andrebbe migliorato è la parte di traduzione (la versione in italiano è ancora in parte in lavorazione e avviene dall'inglese) e la modalità narrativa che è ancora un po' lontana dai parametri occidentali: vengono spiegati gli antefatti narrativi dei capitoli solo alla fine di ogni episodio, per cui la comprensione del racconto e i rapporti dei personaggi durante il gioco non sono sempre chiari.

Ma questo potrebbe essere un ottimo incentivo per approfondire la storia dopo aver giocato, rileggendo *Viaggio in Occidente*, di Wu Chen'eng (trad. italiana integrale di S. Balduzzi, Luni Editrice).





La cura dei dettagli è ai massimi livelli: la grafica di nuova generazione è sbalorditiva e mostra che non si tratta solo di un'animazione CGI, ma troviamo anche tecniche di combattimento spettacolari ispirate veramente alle arti marziali e tutti gli elementi, anche mostri e riferimenti artistici, si rifanno all'immaginario mitologico cinese. Altro punto a favore come parte innovativa di questo gioco è anche nella modalità di approccio a seguito di scene di combattimento molto frenetiche: la possibilità di scegliere l'opzione "medita" che ci porta ad ammirare proprio il lavoro di digital design perfetto delle ambientazioni.

Tutto ciò potrebbe essere anche solo il primo passo per un progetto più grande: il produttore Feng Ji di GameScience ha espresso la speranza che Black Myth: Wukong sia il primo capitolo di un universo di Black Myth, che esplorerebbe diverse storie della mitologia cinese. Chissà che, oltre che un maggior interesse verso la cultura tradizionale cinese, uno dei possibili finali di questa avventura possa essere che il Re scimmia non solo si riappropri della sua libertà, ma anche che riporti in Oriente turisti curiosi e nuovi investimenti dall'Occidente. Sito ufficiale: <https://www.heishenhua.com/>



Due dei filmati animati che fanno da intermezzo tra i vari capitoli del gioco. A sinistra "La maledizione di Zhu Bajie" e a destra "Il sogno del demone volpe"

CIPRO, DOVE È NATA LA BELLEZZA

TESTO E FOTO DI ROBERTA
CEOLIN - ICOO



UN PAESE FISICAMENTE IN MEDIO ORIENTE, MA MEMBRO DELL'UNIONE EUROPEA, LACERATO POLITICAMENTE E SOCIALMENTE CHE, TUTTAVIA, EMANA IL FASCINO DI UNA STORIA ANTICA E RICCA, E DI MITI AFFASCINANTI, CHE INIZIANO CON LA NASCITA DI AFRODITE.

Sabato 20 luglio 2024 a Cipro si è celebrato il cinquantesimo anniversario dello sbarco sull'isola delle forze turche e da allora il Paese è ancora diviso in due. Mentre i turco-ciprioti del nord hanno festeggiato con una grande parata militare quella che per loro è stata la liberazione dalla maggioranza grecofona e l'istituzione dell'autoproclamato Stato indipendente nel 1983 (riconosciuto dalla sola Turchia), per i greco-ciprioti questo giorno è stata una ricorrenza triste che richiama alla memoria le migliaia di morti e di dispersi durante il conflitto. A dividere le due aree del Paese lungo la linea del cessate il fuoco è stata istituita dalle Nazioni Unite una zona cuscinetto, la cosiddetta Linea Verde che separa le due anime della capitale Nicosia, sede dell'unico governo riconosciuto a livello internazionale.



Larnaca, Città Vecchia.



Tramonto sul lungomare di Larnaca, sulla costa meridionale dell'isola di Cipro. In evidenza il Castello di Larnaca, oggi adibito a museo e teatro all'aperto.

Durante i tre decenni trascorsi da quel ritrovamento, in quella stessa area compresa tra le coste della Cina meridionale e le isole indonesiane, sono stati individuati e recuperati altri relitti con relativi carichi di oggetti d'arte (prevalentemente ceramiche e porcellane) e la ricerca non si arresta grazie ad accordi tra società internazionali specializzate e governi locali.

Nell'ex colonia che ottenne l'indipendenza dal Regno Unito nel 1960 vi sono ancora due aree a sovranità britannica, sedi delle basi militari di Akrotirion e Dekèleia. Cipro continua ad essere un territorio conteso all'interno del continente europeo per la sua peculiare posizione.

Nell'arco degli anni si è tentata inutilmente una mediazione per riunificare l'isola e si è cercato di creare una federazione di zone greco-cipriote e turco-cipriote; purtroppo, l'ostacolo maggiore è la visione diametralmente opposta delle due parti: se i primi vedono come unica soluzione una federazione bizonale e bicomunitaria, i secondi vorrebbero una soluzione con due Stati.

Old Campus, Università di Nicosia

Mentre tra le giovani generazioni, ormai sempre più distanti dalla memoria del conflitto, la volontà di superare le divisioni è molto forte, nella politica si continua a registrare una situazione di stallo.

Nel 2004 il Paese ha aderito all'Unione Europea e la "questione Cipro" è diventata quindi una questione europea. Nel gennaio di quest'anno Antonio Guterres, Segretario Generale delle Nazioni Unite ha nominato un suo inviato personale nell'intento di portare avanti i negoziati fino a una risoluzione.

Cipro, storicamente crocevia tra Medio Oriente ed Europa, è un'area geografica carica di storia e suggestioni e ha largamente contribuito allo sviluppo della civiltà umana.

Leggendario luogo di nascita di Afrodite, la dea dell'amore e della bellezza, famosa per la sua cultura e per le tante leggende che la caratterizzano, custodisce in ogni angolo testimonianze del suo passato: siti archeologici, chiese antichissime, castelli dell'epoca crociata, una ricchezza di tesori emblemi della sua interculturalità.





Due sale del Museo Pieridis, Larnaca.

Nel 2022, per la prima volta nella storia della Repubblica di Cipro, è stato istituito il Ministero della Cultura (anche se non completamente autonomo a causa dei complicati intrecci costituzionali) allo scopo di approfondire la conoscenza, l'unicità e il fascino dell'antica civiltà cipriota e creare opportunità per il futuro del Paese, il cui clima tipicamente mediterraneo, con estati calde e secche e inverni miti, è oltretutto ideale per una lunga stagione turistica.

Il nome attuale (citato già nell'Iliade e nell'Odissea) pare derivi dalla parola greca kiparissi che significa cipresso, albero molto diffuso su tutto il territorio. Isola del Mediterraneo orientale e terza per estensione dopo la Sicilia e la Sardegna, comprende sei province: Nicosia, Limassol, Larnaca, Pafos, Famagosta e Kyrenia.

dal punto di vista morfologico si divide in zone: nella parte nord le coste sono alte e impervie mentre a sud si aprono con ampie insenature.

All'interno ci sono due catene montuose separate tra loro dalla pianura di Mesaria: la catena di Pentadàktylos ricca di calcari mesozoici e quella dei Monti Tròodos ricca di rocce vulcaniche. Fin dai tempi antichi Cipro era nota per le sue risorse minerarie, soprattutto per il rame.

Secondo il censimento del 2022 la popolazione totale di Cipro ammonta a 1,251 milioni di abitanti; la città più popolosa è la capitale Nicosia, il cui aeroporto è di notevole importanza per il traffico internazionale. Cipro non possiede una rete ferroviaria e il sistema delle comunicazioni interne si basa su oltre 12.000 km di strade.

In occasione della mia recente partecipazione al convegno internazionale "Women in Warfare" organizzato da ICSAH - International Centre for Studies of Arts and Humanities (vedi ICOO Informa n. 5/2024), che si è tenuto nel bellissimo Old Campus dell'Università di Nicosia, ho avuto l'opportunità di visitare, anche se brevemente, una piccola parte del suo territorio.

Larnaca, sulla costa sud-est dell'isola, è stata una delle più importanti città-stato dell'antica Cipro; i primi a colonizzarla furono gli Achei nel XIV secolo a.C. che vi costruirono mura ciclopiche con monoliti giganti (si possono vedere ancora alcuni ruderi nella zona archeologica).

Larnaca subì varie dominazioni: nel periodo romano e bizantino fu una città fiorente ma in seguito, a causa delle incursioni arabe e saracene subì un declino inesorabile. Nel periodo medioevale era conosciuta con il nome di Aly-kès (Saline) per via della produzione ed esportazione del sale che si ricavava dal vicino lago salato costiero, un sale di monopolio regale talmente bianco e speciale da essere battezzato "Sale della Regina".

Durante la dominazione franca e della Repubblica veneziana Cipro fu un importante snodo commerciale.

La città attuale è diventata una meta turistica cosmopolita, con molti alberghi di lusso lungo lo splendido lungomare e un porto moderno, ma se ci si addentra nella città vecchia l'atmosfera di una volta è rimasta intatta.



Interno di San Lazzaro



Chiesa di San Lazzaro a Larnaca.

Il museo archeologico di Larnaca custodisce, oltre a reperti provenienti dall'antica città, una importante collezione di crateri micenei e altri oggetti che coprono un arco di tempo fino al periodo romano, mentre testimonianze di oggetti in alabastro, porcellana e avorio attestano i stretti rapporti commerciali che Cipro ebbe con i Paesi de Mediterraneo orientale.

La famiglia Pieridis per ben cinque generazioni ha raccolto con pazienza e con importanti investimenti un vero tesoro archeologico, che si può ammirare nel bel palazzo di famiglia ottocentesco in stile coloniale diventato Museo.

Nel XVI secolo nel centro storico della città fu eretto l'imponente Castello di Larnaca, ampliato successivamente sotto la dominazione ottomana. Durante la dominazione inglese fu utilizzato come prigione. Di fronte al castello la moschea Cami Kebir.

La Chiesa di San Lazzaro, fulcro della città, è una chiesa greco-ortodossa autocefala che appartiene alla Chiesa di Cipro.

Dopo il miracolo della resurrezione, Lazzaro, sfuggendo alla persecuzione dei Giudei, si rifugiò a Cipro e ne divenne il primo Vescovo. Si dice che Lazzaro visse per altri trent'anni e alla sua morte fu sepolto per la seconda e ultima volta a Larnaca. In origine sul luogo della sua sepoltura era stata eretta una piccola chiesa. La tradizione dice che il sito della tomba di Lazzaro andò perduto durante il periodo della dominazione araba, ma che nell'890 l'imperatore bizantino Leone VI il Saggio lo ritrovò grazie a una iscrizione incisa che recitava così: "Lazzaro, morto da quattro giorni, amico di Cristo". L'imperatore fece trasferire le spoglie di Lazzaro a Costantinopoli, ma all'inizio del XIII secolo furono saccheggiate, portate a Marsiglia e successivamente andarono perdute. Sempre secondo la tradizione, per compensare l'increscioso accaduto l'imperatore Leone fece erigere tra la fine del IX e l'inizio del X secolo sopra il luogo della presunta tomba di Lazzaro uno splendido santuario.



Iconostasi barocca della chiesa di San Lazzaro a Larnaca

Le tre imponenti cupole della Basilica ortodossa e il campanile originale furono distrutti probabilmente nei primi anni della dominazione ottomana (1571 d.C.), quando la chiesa fu trasformata in Moschea. Nel 1589 gli ottomani la rivendettero agli ortodossi, probabilmente a causa della presenza del cimitero cristiano. Dopo che le autorità ottomane permisero nuovamente alle chiese cipriote di avere campanili, quello di San Lazzaro fu ricostruito in stile latino. Sotto il dominio franco e veneziano (dal XIII al XVI secolo) la chiesa divenne cattolica_romana e per i successivi duecento anni nella Basilica si celebrarono sia funzioni ortodosse che cattoliche. Durante questo periodo fu aggiunto sul lato sud un portico in pietra di stile gotico che reca tracce di iscrizioni greche, latine e francesi.

L'intaglio in legno dell'iconostasi barocca venne eseguito tra il 1773 e il 1782 da Chatzisavvas Taliadorou mentre l'opera fu placcata in oro tra il 1793 e il 1797. Alcune delle icone furono dipinte verso la fine del XVIII secolo da Michael Proskynetes di Marathasa mentre il pittore Hatzimichael completò l'iconografia dell'iconostasi nel 1797. I mobili intagliati in legno, tra cui il pulpito rococò a uso cattolico che si trova su un pilastro, risalgono al XVII secolo.

Un incendio scoppiato nel 1970 danneggiò gran parte dell'interno provocando ingenti danni a una sezione dell'iconostasi e alle icone corrispondenti; parzialmente restaurata è stata riplaccata in oro tra il 1972 e il 1974. Durante i successivi lavori di ristrutturazione, il 2 novembre 1972, nella cripta dell'antico edificio, furono scoperti resti umani in un sarcofago di marmo posizionato sotto l'altare, identificato da una epigrafe incisa come quello appartenuto a San Lazzaro.

Come "ultima tappa", grazie a un amico e collega cipriota, ho avuto modo di fare una piacevole gita nell'anima verde dei monti Troodos, attraversando deliziosi villaggi ricchi di storia, con case di pietra, chiesette di campagna bizantine con affreschi unici e una sosta all'autentica tradizionale taverna Kalamaras (che in greco significa "piuma") nel villaggio di Arakapas.

Circondata da un giardino di bellissimi fiori, dall'esterno la taverna sembra un piccolo locale accogliente ma non appena si varca la soglia, ci si ritrova in una foresta di eucalipti in prossimità di un ruscello. Veramente una perla nascosta questa taverna, dall'atmosfera straordinaria, rilassata e amichevole dove si possono assaggiare le tradizionali specialità alla griglia cipriote, i famosi meze e altre leccornie, disponibili a seconda di ciò che di fresco c'è ogni giorno sul mercato. Tutto fatto e presentato con tanto amore.



Esterno e interno della taverna Kalamaras ad Arakapas



LE MOSTRE E GLI EVENTI DEL MESE



LA RISCOPERTA DI MAO ZEDONG

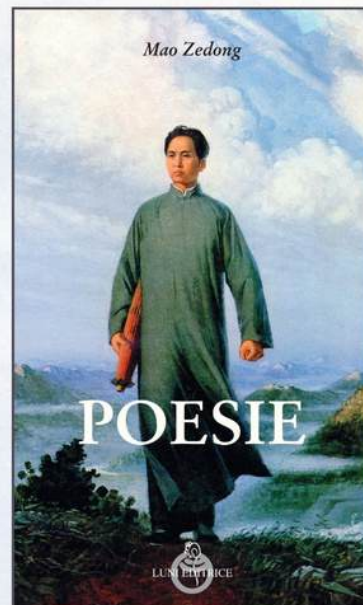
**11 ottobre, ore 20,45 - Biblioteca
Civica, Civate, LC**
www.icooitalia.it

La presentazione del volume "Poesie" di Mao Zedong (Luni Editrice) è un'opportunità per riscoprire la figura del "Presidente Mao", come personaggio storico, uomo politico, teorico, letterato, pensatore e poeta. Un personaggio che è stato centrale nella storia del Novecento della Cina e del mondo, soprattutto nella seconda metà del secolo. Le sue poesie ne rimandano un ritratto inedito, fuori dell'ufficialità del personaggio pubblico: il ritratto di un uomo, con i suoi ideali, i suoi sogni, le sue delusioni, le speranze, i dolori e gli entusiasmi.

Ne parlano la traduttrice e curatrice del volume, Isabella Doniselli Eramo, vice presidente di ICOO Istituto di Cultura per l'Oriente e l'Occidente, e Luca Strambio de Castilla che ha ben conosciuto la Cina per avervi soggiornato e lavorato per molti anni. Carlo Castagna è il moderatore della serata, promossa da ICOO con la collaborazione della Biblioteca e il patrocinio del Comune di Civate.

ICOO

Istituto di Cultura per l'Oriente e l'Occidente



VENERDÌ 11 OTTOBRE | 20.45
Civate
Sala Civica - Villa Canali
Ingresso libero

ICOO

*Istituto di Cultura
per l'Oriente e l'Occidente*

presenta il volume
Mao Zedong, Poesie
(Luni Editrice)

Intervengono:
Isabella Doniselli Eramo
traduttrice e curatrice del volume
Luca Strambio de Castilla

Moderatore:
Carlo Castagna



con il Patrocinio del Comune di Civate

ICOO AL MEDFEST LOMBARDIA
2 ottobre, ore 21:00 – Carate Brianza,
Villa Cusani Confalonieri
www.medfestlombardia.com
(prenotazione obbligatoria)

ICOO partecipa alla terza edizione di MEDFEST LOMBARDIA (agosto-ottobre 2024), nell'ambito del "Progetto speciale nel VII centenario della morte di Marco Polo" con una conferenza sul tema "Marco Polo e le Vie della Seta - L'Europa in viaggio verso Oriente" a cura di Michele Brunelli dell'Università di Bergamo, che da tempo collabora con ICOO come iranista ed esperto di letteratura odepórica. Il prof Brunelli ha trattato l'argomento in molte sue pubblicazioni e in particolare nella raccolta di studi "Afghanistan, crocevia di culture - Incontri di arte e pensiero sulle Vie della Seta", curato dallo stesso Brunelli e da Isabella Doniselli Eramo, e pubblicato nel 2023 nella Collana Biblioteca ICOO di Luni Editrice.

Alla conferenza sostenuta da ICOO, farà seguito - domenica 6 ottobre alle ore 16,30 nella Basilica dei SS Pietro e Paolo di Agliate - il concerto di musiche della Via della Seta "Il Milione ovvero Il Libro delle Meraviglie - Viaggio musicale sulle tracce di Marco Polo" a cura di RES MUSICA - Centro ricerca e promozione musicale, con la partecipazione di Davide Riondino (voce narrante) e l'ensemble di musica medievale laReverdie.

Entrambi gli appuntamenti sono a ingresso gratuito ma con prenotazione obbligatoria al sito

<https://www.medfestlombardia.com/eventi>



MedFest-Medioevo Festival in Lombardia, nato nel lecchese nel 2022 allo scopo di valorizzare il patrimonio storico-artistico medievale del territorio lombardo con iniziative culturali di alto livello a taglio interdisciplinare, coinvolge quest'anno le province di Bergamo, Lecco, Monza e Brianza, Sondrio e Varese. Si avvale della direzione artistica di Ancilla Oggioni e di Angelo Rusconi e della competenza realizzativa di Res Musica, Centro di ricerca e promozione musicale.

L'edizione 2024 del festival, come si legge nel sito ufficiale, «ha come tema conduttore "il viaggio": il viaggio di cose e persone, ma anche di idee, musiche, spiritualità. Si compone così un mosaico che restituisce la sorprendente molteplicità dell'età medievale, riflettendosi nella varietà dei luoghi interessati dal progetto: castelli, basiliche urbane e rurali, monasteri e conventi, borghi.

La musica, i testi, le immagini che accompagnarono gli uomini del Medioevo per le strade e i mari dell'Europa e dell'Oriente risuonano nuovamente con i canti di Gerusalemme e dell'Italia longobarda, le canzoni d'amore provenzali e ispaniche, le melopee degli arcaici riti liturgici, le narrazioni reali e fantastiche dei viaggiatori, le opere artistiche che testimoniano la straordinaria ricchezza di reciproche influenze fra Est e Ovest».

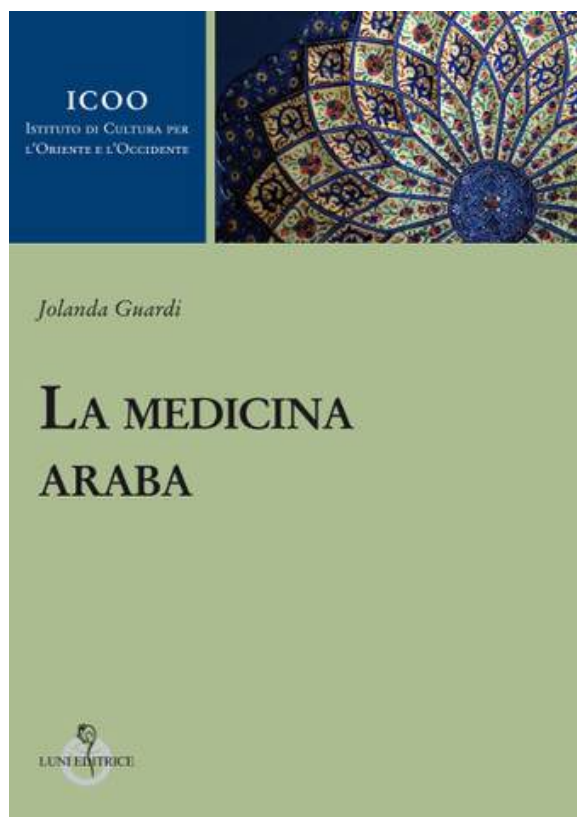
**FESTIVAL DELLA SALUTE -
ESPLORANDO**
**19 ottobre - 17 novembre - Scuola
Grande di San Marco, Venezia**
www.scuolagrandesanmarco.it

Il viaggio di Marco Polo come paradigma metodologico per dare significato ad altre ricerche intraprese nelle scienze umane, nella medicina, nella tecnica, nell'arte, nell'etica, nel pensiero. Da qui, nel VII centenario della morte di Marco Polo, nasce l'idea di "Esplorando", un intero mese di incontri e approfondimenti dedicati alla storia della salute e della medicina nelle culture del mondo, un Festival ideato e promosso dalla Scuola Grande di San Marco con il patrocinio, tra gli altri, di ICOO.

L'incontro inaugurale, il 19 ottobre, è affidato proprio a ICOO e all'intervento di Pietro Acquistapace dal titolo "L'Oriente": la visione asiatica della malattia, dal mondo khmer-cambogiano del mito del Re lebbroso di Angkor Wat (Acquistapace ne ha scritto su ICOO Informa n. 5/2024) all'abito buddhista, alla visione induista e a quella del taoismo cinese. Ambiti culturali in cui la malattia è vista come una rottura dell'equilibrio cosmico.

Ma sulla Via della Seta, l'islam apre la strada a una percezione diversa, quasi un ponte con l'approccio occidentale che si concentra sull'uomo come individuo.

Questo sarà il tema del secondo incontro affidato a ICOO: il 15 novembre, Jolanda Guardi presenterà il suo libro "La medicina araba", edito da Luni Editrice nella collana Biblioteca ICOO:



IL MILIONE A PECHINO

Fino al 24 novembre - China World Art Museum, Pechino

INEMA GIAPPONESE A HUSTON

Luglio e agosto - MFAH, Huston.

<https://www.mfah.org/>

La mostra Viaggio di Conoscenze: "Il Milione" di Marco Polo e la sua eredità fra Oriente e Occidente è l'evento principale in Cina dedicato alle celebrazioni dei 700 anni dalla scomparsa di Marco Polo (Venezia, 1254 - 1324). La mostra celebra anche il XX anniversario del Partenariato Strategico Cina-Italia ed è organizzata e promossa dall'Ambasciata d'Italia a Pechino, dall'Istituto Italiano di Cultura di Pechino con il coordinamento dell'Istituto della Enciclopedia Italiana Treccani e con il diretto sostegno del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, nonché il contributo del Ministero della Cultura e della Regione Veneto, con il patrocinio del Ministero della Cultura e del Turismo cinese. La mostra rimarrà aperta a Pechino fino a metà novembre, per poi essere allestita in altre sedi museali in Cina.

Marco Polo e il suo libro "Il Milione" sono considerati un esempio universalmente riconosciuto di una fase significativa di incontro e dialogo tra Oriente e Occidente, in ambiti cruciali come il commercio e la cultura. La mostra, articolata in sei sezioni principali, intende accompagnare il visitatore in un cammino ideale lungo il tragitto percorso da Marco Polo nel suo viaggio, fondendo in un unico itinerario la dimensione dell'immaginario, che si ispira alle pagine del libro, alla realtà storica e geografica delle rotte commerciali battute dal mercante veneziano. La realtà 3D realizzata dalla società italiana Way Experience.



Sezioni della mostra:

- 1) Marco Polo e Venezia: dedicata alle fonti dirette su Marco Polo e al ruolo svolto da Venezia nel favorire l'acquisizione di nuove conoscenze storiche e geografiche dell'Oriente rispetto a quelle già esistenti in Europa.
- 2) Predicatori in viaggio: le figure di predicatori che viaggiarono lungo le vie carovaniere negli stessi anni di Marco Polo e la visione estetica e religiosa del tempo.
- 3) Nuove rotte commerciali: mercanti, gioielli, e tessuti; la sezione indaga le vie della cultura materiale a Venezia e lungo le vie del commercio, fino alla Cina.
- 4) Guerrieri e maestri del metallo fra l'Italia e le vie d'Oriente: dedicata alle magnifiche armature da parata create dai maestri artigiani sia in Italia sia nei territori attraversati dai viaggiatori in tutta l'Asia.
- 5) Verso il mondo moderno. Misurazione dello spazio e del tempo tra Oriente e Occidente. La navigazione, la misurazione del tempo e dello spazio nei secoli immediatamente successivi a Marco Polo, lo scambio di conoscenze fra Italia e Cina.
- 6) Marco Polo contemporaneo. In questa sezione della mostra sono esposte importanti opere d'arte eseguite dal XIX secolo a oggi che rievocano la figura e le imprese di Marco Polo.

Marco Polo VR

A conclusione della mostra fisica, un capitolo finale permetterà ai visitatori di avere un'esperienza immersiva in realtà aumentata, con una narrazione virtuale e multidisciplinare. Questa esperienza, facilitata da dispositivi indossabili, permetterà al pubblico di intraprendere in prima persona il viaggio de "Il Milione" lungo la Via della Seta a fianco di Marco Polo, da Venezia fino all'Impero cinese di Kublai Khan. "Marco Polo VR" è un grande progetto cinematografico in Virtual Reality 3D realizzato dalla società italiana Way Experience.



IL GRANDE SHAHNAMEH MONGOLO

Fino al 4 gennaio 2025 - Galleria

Artur Sackler, Washington

<https://asia.si.edu/whatson/exhibitions/mongol-shahnama/>

La mostra, intitolata "An Epic of Kings - Un'epopea di Re", riguarda un'unica ben specifica copia dello Shahnameh realizzata intorno al 1330 in Iran, non l'intera monumentale opera letteraria completata dal poeta persiano Ferdowsi trecento anni prima, intorno all'anno 1010, che è considerata una vera e propria epopea nazionale iranica.

Splendidamente illustrato, il Grande Shahnameh mongolo è uno dei manoscritti persiani medievali più celebri e ammirati. Si tratta di una copia realizzata trecento anni dopo la morte del poeta, probabilmente su commissione di Abu Sa'id della dinastia Ilkhanide, il ramo dell'Impero mongolo che governò l'Iran e l'Asia occidentale.

Lo Shahnameh racconta la storia dell'Iran dall'inizio dei tempi fino alla caduta della dinastia sasanide nel settimo secolo. Le illustrazioni nel Grande Shahnameh mongolo enfatizzano i re storici del passato dell'Iran, tra cui Alessandro Magno, noto in persiano come Iskandar, e i monarchi sasanidi preislamici, come

Ardashir I, Bahram Gur (Bahram V) e Kasra Anushirvan (Khusraw I Anushirvan). Queste figure servirono da modelli per i sovrani ilkhanidi e gli impressionanti dipinti del manoscritto dimostrano come gli ilkhanidi si inserirono nella storia dell'Iran.

La mostra "An Epic of Kings" offre un'opportunità irripetibile di vedere venticinque fogli di questo manoscritto, attualmente smembrato. È anche la prima mostra a presentare dipinti del Grande Shahnameh mongolo insieme a opere contemporanee provenienti dalla Cina, dal Mediterraneo e dall'Occidente latino, che rimandano alla grande epopea persiana, leggendola da prospettive diverse in un dialogo interculturale che riscopre quel momento storico unico di scambio in tutta l'Eurasia, dove merci, persone e idee circolavano come mai prima, con l'Iran al centro.

ARTE ISLAMICA A BOLOGNA

Fino al 15 settembre – Museo Civico medievale

<https://www.museibologna.it/medievale/>

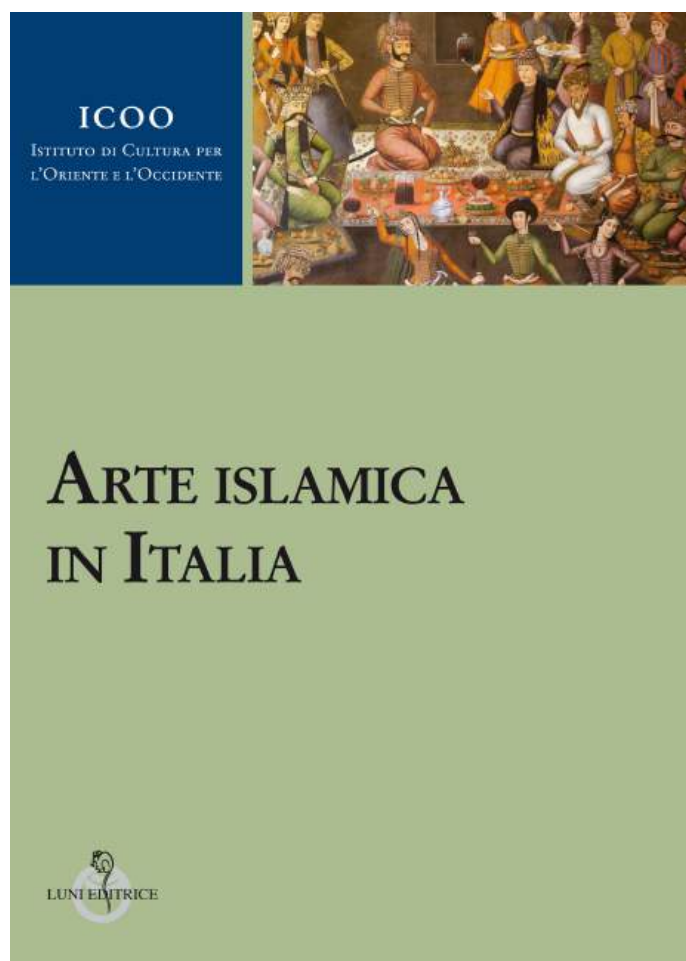
L'esposizione, nata da un importante progetto di ricerca scientifica tra Musei Civici d'Arte Antica del Settore Musei Civici Bologna e SOAS University of London, intende valorizzare la collezione di materiali islamici, rari e di altissima qualità, appartenenti al patrimonio del Museo Civico Medievale, e promuovere la riscoperta di vicende e percorsi che, da secoli, costituiscono una parte significativa della storia culturale di Bologna e non solo. La mostra è realizzata in collaborazione con il Museo di Palazzo Poggi, afferente al Sistema Museale di Ateneo - Alma Mater Studiorum, Università di Bologna, e con il Dipartimento di Storia Culture e Civiltà della stessa Alma Mater Studiorum.

Curatrice è Anna Contadini, professoressa ordinaria di Storia dell'arte islamica presso SOAS University of London.

Il patrimonio artistico islamico presente in Italia è ricchissimo e tra i più rilevanti al mondo, sia sul piano quantitativo che su quello qualitativo, ma caratterizzato da una spiccata dispersione sul territorio. Innumerevoli raccolte pubbliche e private ospitano, su tutta la penisola, opere importanti, a testimonianza di un interesse per le civiltà e arti del mondo islamico che si mantiene vivissimo e duraturo dal Quattrocento al Settecento, e di una reale funzione di ponte nel Mediterraneo svolta dal nostro paese nel favorire contaminazioni tra influssi culturali di varia provenienza. Bologna, con la sua antica Università fondata nel 1088, partecipa pienamente al clima di apertura internazionale, svolgendo un ruolo fondamentale nell'acquisizione di opere d'arte e nelle relazioni con le terre islamiche tra il XV e il XVIII secolo. Situata al confine tra lo Stato imperiale e quello papale, la città fu in grado non solo di costruire solidi legami commerciali e alleanze geopolitiche ma divenne un importante centro di mecenatismo artistico e culturale.

In mostra sono esposti 38 manufatti - tra metalli, ceramiche, maioliche, vetri e manoscritti - che provengono da un'ampia fascia geografica del mondo islamico che si estende dall'Iraq fino a Turchia, Siria, Egitto e Spagna, e coprono un ampio arco cronologico, dall'inizio del XIII al XVIII secolo, rappresentando la produzione artistica delle dinastie Abbaside, Zangide, Ayyubide, Mamelucca e Ottomana. La tipologia maggiormente documentata in mostra è quella di oggetti di uso quotidiano realizzati in metalli ageminati, la cui lavorazione ebbe il massimo sviluppo tra XIII e XIV secolo in Iran e Afghanistan per diffondersi verso occidente fino all'Iraq. Anche nell'ambito della ceramica sono osservabili interessanti interazioni interculturali.

Un approfondimento sul tema si trova in "Arte Islamica in Italia", (a cura di) Anna Maria Martelli e Isabella Doniselli Eramo, Luni Editrice/ICOO



LA BIBLIOTECA DI ICOO

1.	F. SURDICH, M. CASTAGNA, VIAGGIATORI PELLEGRINI MERCANTI SULLA VIA DELLA SETA	€ 17,00
2.	AA.VV. IL TÈ. STORIA, POPOLI, CULTURE	€ 17,00
3.	AA.VV. CARLO DA CASTORANO. UN SINOLOGO FRANCESCANO TRA ROMA E PECHINO	€ 28,00
4.	EDOUARD CHAVANNES, I LIBRI IN CINA PRIMA DELL'INVENZIONE DELLA CARTA	€ 16,00
5.	JIBEI KUNIHIGASHI, MANUALE PRATICO DELLA FABBRICAZIONE DELLA CARTA	€ 14,00
6.	SILVIO CALZOLARI, ARHAT. FIGURE CELESTI DEL BUDDHISMO	€ 19,00
7.	AA.VV. ARTE ISLAMICA IN ITALIA	€ 20,00
8.	JOLANDA GUARDI, LA MEDICINA ARABA	€ 18,00
9.	ISABELLA DONISELLI ERAMO, IL DRAGO IN CINA. STORIA STRAORDINARIA DI UN'ICONA	€ 17,00
10.	TIZIANA IANNELLO, LA CIVILTÀ TRASPARENTE. STORIA E CULTURA DEL VETRO	€ 19,00
11.	ANGELO IACOVELLA, SESAMO!	€ 16,00
12.	A. BALISTRIERI, G. SOLMI, D. VILLANI, MANOSCRITTI DALLA VIA DELLA SETA	€ 24,00
13.	SILVIO CALZOLARI, IL PRINCIPIO DEL MALE NEL BUDDHISMO	€ 24,00
14.	ANNA MARIA MARTELLI, VIAGGIATORI ARABI MEDIEVALI	€ 17,00
15.	ROBERTA CEOLIN, IL MONDO SEGRETO DEI WARLI.	€ 22,00
16.	ZHANG DAI (TAO'AN), DIARIO DI UN LETTERATO DI EPOCA MING	€ 20,00
17.	GIOVANNI BENSI, I TALEBANI	€ 14,00
18.	A CURA DI MARIA ANGELILLO, M.K.GANDHI	€ 20,00
19.	A CURA DI M. BRUNELLI E I.DONISELLI ERAMO, AFGHANISTAN CROCEVIA DI CULTURE	€ 24,00

Presidente Matteo Luteriani

Vicepresidente Isabella Doniselli Eramo

COMITATO SCIENTIFICO

Angelo Iacovella

Francois Pannier

Giuseppe Parlato

Adolfo Tamburello

Francesco Zambon

Maurizio Riotto

Isabella Doniselli Eramo: coordinatrice del comitato scientifico

ICOO - Istituto di Cultura per l'Oriente e l'Occidente

Via R.Boscovich, 31 - 20124 Milano

www.icooitalia.it

per contatti: info@icooitalia.it