



Emanon



L'Italia chiamò

Stanchi, delusi, incazzati. Così venivano visti gli azzurri dopo la preoccupante sconfitta rimediata in Svezia, frutto sì della sfortunata deviazione di De Rossi ma anche di un modulo che ha fatto storcere il naso a più di qualche tifoso.

Al ritorno, chiamati a vincere, gli azzurri potevano contare sulla spinta di oltre 70.000 tifosi, giunti a San Siro da ogni parte d'Italia per sostenere i propri beniamini. Tra questi vi figuravo anche io, forte di essere riuscito a comprare un biglietto (addirittura per il secondo anello!) prima del totale crash del sito dovuto alle troppe visite. L'atmosfera dello stadio è quasi indescrivibile: il tricolore composto da migliaia di cartoncini sembra volteggiare nel cielo e l'inno di Mameli pare far vibrare le fondamenta stesse del Meazza. La partita si preannuncia quindi entusiasmante: la "nuova" Italia disegnata da Giampiero Ventura si schiera con il solito 3-5-2 con tre cambi rispetto all'andata: dentro Florenzi, Jorginho e Gabbiadini per Verratti, De Rossi e Belotti, quest'ultimo appena rientrato da un lungo stop e quindi ancora non al meglio.

Segue a pagina 5

L'enigma da un milione di dollari

2, 3, 5, 7... quanti sono? Esiste un criterio che individui l'andamento dei numeri primi? Questa è una domanda da un milione di dollari, sì, ma letteralmente. Infatti l'8 agosto 1900 il matematico David Hilbert al congresso nazionale dei matematici tenutosi a Parigi propose 23 problemi allora irrisolti, che sperò potessero trovare una soluzione nel corso del venturo secolo. Ai giorni nostri l'istituto matematico Clay conferisce un premio da un milione di dollari per la risoluzione di ogni singolo problema. Molti di questi sono oggi risolti, ma non il problema numero 8, la famosa "congettura di Riemann" che riguarda l'ordine di successione dei numeri primi. Ma facciamo un passo indietro. I numeri primi hanno attratto i matematici da molto prima del 900' e le prime ipotesi sistematiche sulla loro successione hanno una radice greca. Infatti Euclide nei suoi famosi "Elementi" incluse nel libro IX la dimostrazione del teorema dell'infinità dei numeri primi. Riuscì a dimostrare che comunque si scelga un numero naturale "n", esiste sempre un numero primo maggiore di "n". Ciò può sembrare banale, forse scontato, ma è un'affermazione di fondamentale importanza, poiché mostra che anche i numeri primi, come i naturali non hanno una fine.

Segue a pagina 2

Il bello nei videogames...?

Mi è sempre parso che i commenti ai post su internet ricadessero in quattro sole categorie: quelli di folle amore, quelli di odio, i "ripetitori" (che ad esempio riportano pezzi di canzoni sotto i video di Youtube) e quelli semplicemente geniali. Nell'ultimo gruppetto rientrano gli interventi divertenti o riflettuti, ed era, a mio parere, un evento più unico che raro imbattersi in uno di questi solitari lampi di genio.

Di recente ho dovuto ricredermi.

Navigando in rete, ero alla ricerca di opinioni su una questione di cui aveva trattato Focus molto tempo addietro: i videogiochi sono arte? Cliccando qua e là, sono venuto a sapere che, il 2 marzo 2013, il Museo di Arte Moderna di New York (il "MoMA") aveva inaugurato un'esposizione di 14 storici giochi elettronici. A due passi dalle ninfee di Monet, dalla *Notte stellata* di Van Gogh e dalla Marilyn Monroe di Andy Warhol, stava, in bella mostra, il buon vecchio Pacman.

E apriti cielo.

Segue a pagina 7

L'enigma da un milione di dollari

(Prosegue dalla prima pagina)

Ulteriori passi decisivi si ebbero tuttavia solo dal 700' in poi; il clima illuministico europeo con il suo forte razionalismo diede una forte spinta in avanti allo studio della matematica. Nel 1742 il matematico Christian Goldbach spedì al famoso Eulero, altro grande matematico e fisico, una lettera contenente una congettura, la quale afferma che ogni numero pari maggiore di 2 è uguale alla somma di due numeri primi (anche uguali tra loro). Eulero si interessò della questione, ma non riuscendo a trovare una dimostrazione valida decise di prendere l'idea e di trovarne perlomeno una definizione rigorosa. Lo stesso studioso qualche anno prima, nel 1737, trovò inoltre un'altra interessante formula che collegava una serie contenente tutti i numeri naturali e un prodotto nel quale compaiono tutti i numeri primi. Questa formula, chiamata funzione Zeta, fu di importanza centrale per Riemann, che la utilizzò per esporre la propria congettura.

Prima di lui Carl Friedrich Gauss intuì che esistono determinate probabilità di incontrare numeri primi in una serie di numeri naturali aiutando così cercare di vedere il problema da un differente punto di vista. Finalmente a questo punto entra in scena il già citato Bernhard Riemann che in un saggio del 1859 pubblicato per l'Accademia delle Scienze prussiana espone la sua ipotesi sui numeri primi. Estendendo la funzione Zeta nel campo dei numeri complessi scoprì che gli zeri di questa complessa funzione (ossia le curve che incontrano il piano xy) sembravano avere una strana proprietà: si disponevano su una retta, ma non riuscì a dimostrare l'universalità di questa proprietà. Tuttavia Riemann subito dopo si trasferì in Italia e i suoi appunti lasciati nel nord Europa vennero bruciati poiché vennero confusi per carta straccia. Oggi utilizziamo complessi numeri primi come sistema di crittografia in informatica e anche i più grandi trasferimenti bancari sono protetti da codici composti da un numero



Il matematico Bernhard Riemann

enorme di cifre la cui scomposizione in fattori primi (formati a loro volta da almeno 60 cifre) richiederebbe troppo tempo per poter manomettere l'intero crittogramma. La dimostrazione di questa congettura potrebbe cambiare radicalmente le nostre vite, rendendole in un certo senso saranno meno sicure...

Pietro Corti

MUSICA

La ghironda

La ghironda, strumento musicale medievale noto anche con i nomi di *organistrum*, *gironda*, *symphonia*, *vielle à roue*, era formato da una cassa armonica a fondo piatto sulla quale erano tese da quattro a sei corde.

Nella ghironda il suono si otteneva mediante lo sfregamento contro corde di una ruota situata all'interno della cassa armonica e azionata da una manovella posta all'estremità della cassa, sotto la cordiera; lo strumento si suonava tenendolo

trasversalmente sulle ginocchia: la mano destra metteva in movimento la manovella, mentre la sinistra azionava una serie di piccoli tasti, in numero variabile da dieci a quindici, che modificavano la lunghezza di due corde: queste eseguivano la melodia, mentre le rimanenti, non tastate, producevano un accordo. Dopo essere stata assai diffusa tra il X e il XV secolo, conobbe un momento di rinnovato favore nel XVIII secolo in Francia e in Germania: Haydn scrisse cinque concerti e numerose composizioni per ghironda, che egli chiamava *lyra organizzata*.



Andrea Oselin

Mirin

“Mamma sono a casa!”, urla Peter varcando la soglia dopo un'altra malinconica giornata liceale. “Tesoro com'è andata oggi?”, chiede la madre secondo copione. “Al solito. Ma almeno domani potrò dormire un po' di più”, risponde Peter fantasticando per un giorno lontano dai libri. Sua madre gli sorride scompigliandoli i capelli sempre arruffati. “Ti ricordo che oggi sono via con tua sorella tutto il pomeriggio. Vado a recuperarla a scuola e la porto a Modena per il suo torneo”. “Sempre la solita fortunata. Divertiti!” risponde Peter con una vena di sarcasmo. Dopo un pranzo all'insegna dei fast food, Peter si rifugia come suo solito in camera e avvia il computer. “È proprio una giornata buia, non si vede nulla”, pensa mentre accende la lampada sulla scrivania. “Peter io sto uscendo, vieni a chiudere a chiave la porta”, gli urla sua madre dall'ingresso della loro modesta villa circondata dalla campagna solitaria. Tornato alla sua scrivania comincia a navigare sul web passando per i social network arrivando per noia a cercare l'etimologia dei nomi degli stati. Italia come terra dei tori, Canada come villaggio in lingua nativa, per arrivare a Deutschland come terra del popolo. Immerso nella noia pomeridiana viene a conoscenza di un videogioco, Mirin, e senza pensarci un attimo lo scarica. Si tratta di un'avventura testuale nella quale, attraverso delle descrizioni, bisogna completare delle missioni scrivendo nella barra di testo l'azione che il tuo personaggio deve compiere. Il gioco, molto complicato, lo tiene impegnato per diverse ore fino all'imbrunire e arrivato pressoché alla fine del gioco, la corrente in casa salta. In tutte quelle ore di gioco si era dimenticato dei compiti che sua madre gli aveva assegnato lasciando tutti gli elettrodomestici accesi in contemporanea.

Sistemato il problema torna al computer per finire il gioco: “Ti trovi davanti ad una casa che sembra abbandonata”, recita la scritta sul computer. “Entra in casa” scrive Peter. “La porta è chiusa”. “Vai sul retro della casa”, comanda allora Peter. “Spostandoti sul retro della casa ti ritrovi in un giardino poco curato. Non c'è alcuna porta, solo finestre il cui interno è coperto da delle tende bianche”. “Torna indietro e avvicinati alla porta”. “Ti trovi davanti alla porta. Ai suoi lati ci sono due finestre, una di queste sembra non essere chiusa”. “Entra dalla finestra”. “Sei in casa, nel salotto. Davanti a te vedi due divani, un tavolo, dei quadri alle pareti e dei mobili con un servizio di porcellana in vetrina. Alla tua sinistra si trova la cucina, davanti a te le scale per il piano superiore e una porta. Alla tua destra un corridoio con delle porte”. “Vai in cucina”, ordina Peter non capendo ancora cosa dovesse trovare in quella casa. “La cucina è molto ordinata e pulita. Sopra il piano cucina ci sono delle credenze, ma non riesci a vedere l'interno. Non ci sono altre porte. Le finestre hanno delle tende bianche con alcune macchie scolorite”. “Cerca nella credenza”, Scrive Peter convinto di essere sulla buona strada. In quel momento un tuono assordante lo spaventa quasi a morte, ma si ricompone subito tornando a concentrarsi sul computer. “Aprendo la credenza hai fatto cadere una tazza. Nella credenza hai trovato una chiave.” “Prendi la chiave e torna in salotto”, scrive Peter con un ghigno sulle labbra. “Ti trovi in salotto, nulla rispetto a prima è cambiato”. “Apri la porta davanti a te con la

chiave”. “La porta si apre. Davanti a te solo delle scale che portano al piano inferiore”. “Scendi le scale”. “Ti ritrovi in una buia cantina. Davanti a te solo cianfrusaglie e un martello” “Prendi il martello e torna in salotto”. In quel momento Peter sente un grande frastuono proveniente dal piano di sotto, poco dopo la porta della camera si apre quel tanto che basta per vedere fuori e un'ombra scattante entra in camera facendolo cadere dalla sedia. Fortunatamente si rende subito conto che era Will, il suo gatto. Cerca di rasserenarlo convinto che fosse lui il più spaventato e poi torna a sedersi alla scrivania. “Vai al piano superiore” scrive Peter convinto di essere arrivato alla fine del gioco. “Davanti a te una porta semiaperta. Alla tua destra una camera da letto spaziosa. Alla tua sinistra una camera da letto dalle pareti rosa. Nella stanza davanti a te senti una persona respirare”. Peter viene scosso da un brivido sinistro lungo la schiena, si sente osservato. Il computer autonomamente continua a scrivere: “Entra nella stanza davanti a te”. Lo scricchiolio della porta, un'ombra dai capelli arruffati troppo familiari e un martello furono tutto ciò che Peter vide. “Game over”.

Matteo di Mauro

In difesa della libertà di espressione - commento

Si rimanda alla lettura dell'articolo allegato a Emanon "In difesa della libertà di espressione"

La pubblicazione dell'articolo che propongo si pone pochi giorni prima dello scoppio della Rivoluzione d'Ottobre, l'ultimo di una serie di avvenimenti del 1917 che condussero alla caduta dell'Impero Russo e alla formazione dell'Unione Sovietica.

Lo scrittore, di pensiero controrivoluzionario, critica l'identificazione obbligata della libertà individuale in quella collettiva: il singolo perde valore e dignità. La tirannia di una folla diretta unicamente verso rivendicazioni sociali sminuisce moralmente il singolo; come effetto carrozzone, avviene la soppressione individuale di una autocoscienza dei propri obblighi e la violazione dei diritti altrui, quelli della minoranza considerata ostile, in nome dell'imperante uguaglianza. Tra questi vi sono la stampa e gli intellettuali "non allineati", privati della libertà di parola e di pensiero, aggiogati alla democrazia rivoluzionaria pur di evitare la propria fine. Sono proprio i colti, secondo Berdjaev, che dovrebbero combattere la libertà intellettuale impegnandosi contro la sregolatezza della parola adoperata a puro scopo propagandistico, demagogico.

La frase che chiude il trafiletto, <<La violenza rivoluzionaria contro la libertà di pensiero e di parola ha in sé il seme della



controrivoluzione, è retaggio del vecchio oscurantismo e non può essere tollerabile in un paese libero>>

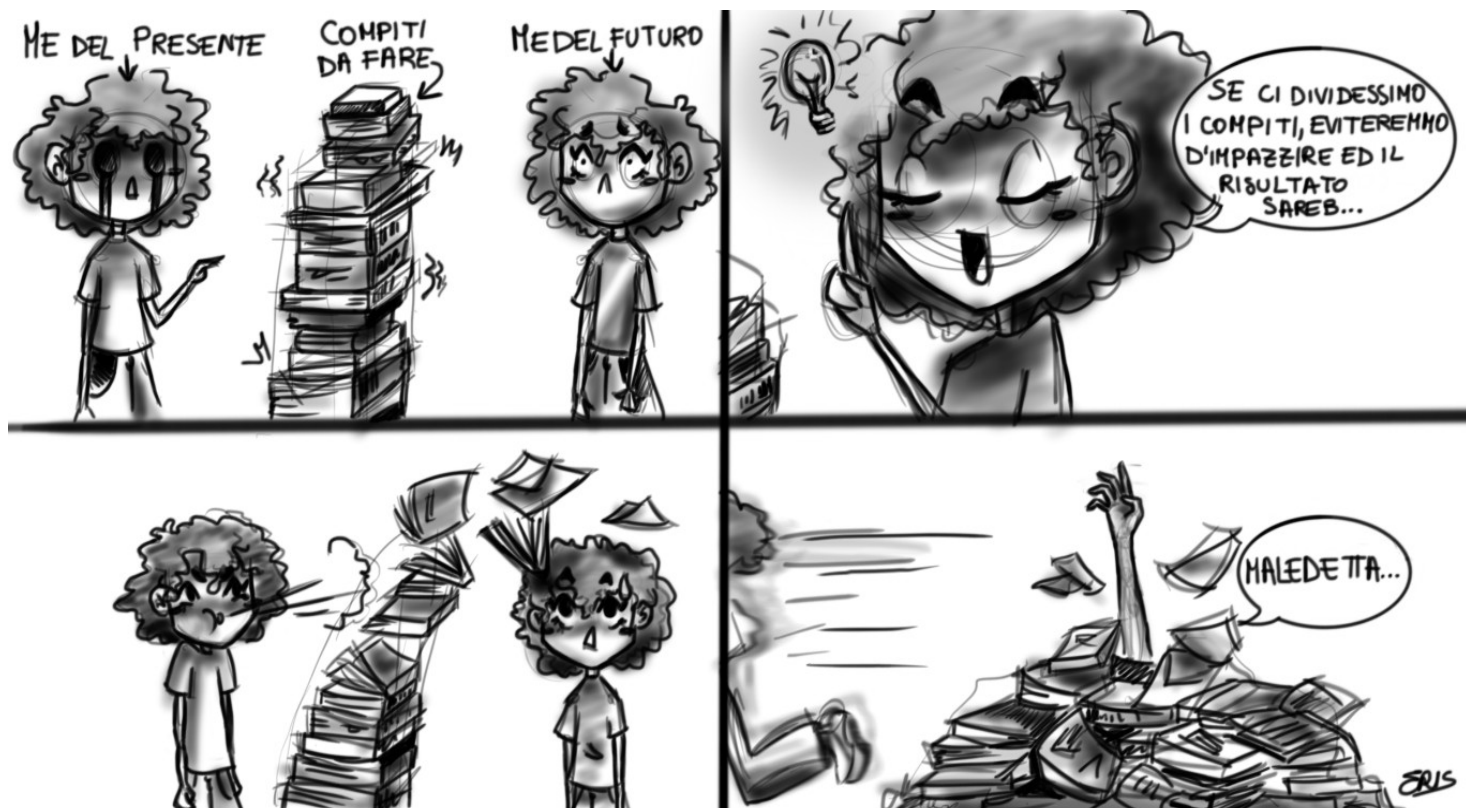
profetizza inconsapevolmente la contraddizione di fondo che caratterizzerà la storia dell'Unione Sovietica e dei paesi satelliti: si arriverà alla negazione implicita del principio originario della Rivoluzione. La libertà, dallo Zar e dal sistema imperiale, consiste in una negazione della Rivoluzione stessa, all'epoca dell'articolo, come anche nella storia della futura URSS.

Dal 1917 la storia dell'Unione Sovietica fu caratterizzata da un forte potere centrale, retto da una economia statale, a stampo socialista (esclusione dell'impresa privata e limitazione del libero

mercato), e pianificata (introduzione di piani economici). Il ricorso a strumenti segreti contro il dissenso (Ceka, poi KGB) o di carceri gulag era molto frequente. La Repubblica Sovietica Russa (che deteneva geograficamente gli organi dello Stato) interveniva economicamente e militarmente negli Stati dell'Unione. Verso la metà degli anni '80 (anni di crisi e stagnazione economica) un cambio di rotta politica, tentò di combattere la corruzione delle istituzioni, ampliare la libertà di parola, limitare la sovranità del potere centrale e la sua ingerenza negli stati dell'Unione, restituire la terra privata ai cittadini e consentire l'impresa. A quel punto, forse il rapido cambiamento che il popolo visse dopo un settantennio <<vissuto troppo a lungo nella schiavitù e nelle tenebre>>, riportò presente la manifestazione delle proprie libertà, causò un sentimento di sfiducia nei confronti dello Stato Sovietico, che cessò di esistere alla fine del 1991 restituendo i singoli stati da cui era composta alla forma geopolitica che conosciamo oggi.

Daniele Frustaci





SPORT

L'Italia chiamò

(Prosegue dalla prima pagina)

La prima mezz'ora, complice anche il gioco fisico degli Svedesi e la scarsa lucidità della difesa italiana, è quasi da incubo: due sono i rigori non fischiati ai nostri avversari per gli evidenti falli di mano di Darmian e Barzagli, anche se l'Italia si lamenta per un rigore a favore non concesso dopo un contatto tra Augustinsson e Parolo. All'intervallo, nonostante un ultimo quarto d'ora di assedio azzurro concretizzatosi nel tiro di Immobile spazzato da Granqvist, il risultato è ancora 0-0. Stessa storia nella ripresa: consapevoli di essere a corto di tempo, gli azzurri tentano in ogni modo di scardinare la rocciosa difesa svedese (a onor del vero tanto forte nel gioco aereo quanto fortunata nei rimpalli),

prima con un tiro di Florenzi fuori di un soffio, poi con la botta al volo di El Shaarawy respinta da Olsen, senza però ottenere alcun successo. Con il passare dei minuti gli Svedesi prendono coraggio e a nulla valgono gli ultimi assalti italiani: dopo 5 estenuanti minuti di recupero la festa è tutta loro, mentre noi rimaniamo soli con i rimorsi e le lacrime. La sensazione è quella della chiusura di un ciclo e, con l'addio di molti dei senatori (Buffon, Barzagli e De Rossi), appare ancora più necessario trovare un vero leader che riesca a dare un sistema di gioco alla squadra e organizzarsi, con lo sguardo rivolto alle giovanili, per scovare i talenti del domani, coloro che potranno riportarci sul tetto del mondo.

TOP&FLOP

Top

Jorginho: il mediano del Napoli appare a suo agio in cabina di regia, sempre pronto quando cercato dai compagni.

Florenzi: sul campo dà tutto come al solito, sfiora il gol ed è ordinato in difesa.

Flop

Candreva: cercato spesso, non riesce quasi mai a saltare l'uomo o a mettere cross interessanti, decisamente insufficiente.

Barzagli: all'ultima in Nazionale rimedia un giallo dopo pochi minuti e rischia con alcuni retropassaggi che avrebbero potuto compromettere la gara fin dall'inizio.

Nicolò Spinelli

In questo numero riportiamo una lettera di Giacomo Leopardi, importante poeta e scrittore, nonché filosofo, dell'Ottocento italiano. Nato nel 1798 a Recanati, e costretto a rimanervi dal padre Monaldo, organizza una fuga all'età di 21 anni; il tentativo di "evasione" viene però sventato, ed è in tale occasione che il giovane Leopardi scrive queste parole, in cui compare un lucido giudizio sull'indole ossequiosa e calcolatrice del padre e una profonda riflessione del poeta, non dimentico del proprio valore e del proprio libero pensiero, sulla propria sventura e fragilità fisica.

Maria Pia Spallone

“Mio Signor Padre,

sebbene dopo aver saputo quello ch'io avrò fatto, questo foglio le possa parere indegno di esser letto, a ogni modo spero nella sua benignità che non vorrà ricusare di sentir le prime e ultime voci di un figlio che l'ha sempre amata e l'ama, e si duole infinitamente di doverle dispiacere. [...]Ella [il conte Monaldo, padre di Leopardi] conosceva ancora la miserabilissima vita ch'io menava per le orribili malinconie, ed i tormenti di nuovo genere che mi procurava la mia strana immaginazione. [...]

Contuttociò Ella lasciava per tanti anni un uomo del mio carattere, o a consumarsi affatto in istudi micidiali o a seppellirsi nella più terribile noia, e per conseguenza, malinconia, derivata dalla necessaria solitudine e dalla vita affatto disoccupata, come massimamente negli ultimi mesi.

Non tardai molto ad avvedermi che [...] la fermezza tale del suo carattere [...] era tale da non lasciar la minima ombra di speranza [di convincerlo a lasciarlo andare da Recanati]. Tutto questo e le riflessioni fatte sulla natura degli uomini, mi persuasero ch'io benché sprovveduto di tutto, non dovea confidare se non in me stesso. Ed ora che la legge mi ha già fatto padrone di me, non ho voluto più tardare a incaricarmi della mia sorte. Io so che la felicità dell'uomo consiste nell'esser contento, e però più facilmente potrò esser felice mendicando [spostandosi di città in città], che in mezzo a quanti agi corporali possa godere in questo luogo. Odio la vile prudenza che ci agghiaccia e lega e rende incapaci d'ogni grande azione, riducendoci come animali che attendono tranquillamente alla conservazione di questa infelice vita senz'altro pensiero.

So che sarò stimato pazzo, come so ancora che tutti gli uomini grandi hanno avuto questo nome. E perché la carriera di quasi ogni uomo di gran genio è cominciata dalla disperazione, perciò non mi sgomenta che la mia cominci così. Voglio piuttosto essere infelice che piccolo, e soffrire piuttosto che annoiarmi, tanto più che la noia, madre per me di mortifere malinconie, mi nuoce assai più che ogni disagio del corpo.

Avendole reso quelle ragioni che ho saputo della mia risoluzione [la fuga da Recanati], resta ch'io le domandi perdono del disturbo che le vengo a recare con questa medesima e con quello ch'io porto meco.

Quello che mi consola è il pensare che questa è l'ultima molestia ch'io le reco, e che serve a liberarla dal continuo fastidio della mia presenza, e dai tanti altri disturbi che la mia persona le ha recati, e molto più le recherebbe per l'avvenire, Mio caro Signor Padre, se mi permette di chiamarla con questo nome, io m'inginocchio per pregarla di perdonare a questo infelice per natura e per circostanze. Vorrei che la mia infelicità fosse stata tutta mia, e nessuno avesse dovuto risentirsene, e così spero che sarà d'ora innanzi. Se la fortuna mi farà mai padrone di nulla, il mio primo pensiero sarà di rendere quello di cui ora la necessità mi costringe a servirmi.

L'ultimo favore ch'io le domando, è che se mai le si desterà la ricordanza di questo figlio che l'ha sempre venerata ed amata, non la rigetti come odiosa, né la maledica; e se la sorte non ha voluto ch'Ella si possa lodare di lui, non ricusi di concedergli quella compassione che non si nega neanche ai malfattori.

Luglio 1819”

POESIA DEL MESE

Contributo alla statistica

Su cento persone:

che ne sanno sempre più degli altri – cinquantadue;
insicuri a ogni passo – quasi tutti gli altri;
pronti ad aiutare, purché la cosa non duri molto – ben quarantanove;
buoni sempre, perché non sanno fare altrimenti – quattro, be', forse cinque;
propensi ad ammirare senza invidia – diciotto;
viventi con la continua paura di qualcuno o qualcosa – settantasette;
dotati per la felicità – al massimo non più di venti;
innocui singolarmente, che imbarbariscono nella folla – di sicuro più della metà;
crudeli, se costretti dalle circostanze – è meglio non saperlo neppure approssimativamente;
quelli col senno di poi – non molti di più di quelli col senno di prima;
che dalla vita prendono solo cose – quaranta, anche se vorrei sbagliarmi;
ripiegati, dolenti e senza torcia nel buio – ottantatré prima o poi;
degni di compassione – novantanove;
mortalmente – cento su cento. Numero al momento invariato

Wisława Szymborska

Nata il 2 luglio 1923 a Kòrnik, Wisława Szymborska è stata una poetessa, saggista e traduttrice polacca. Ha ricevuto il premio Nobel per la letteratura nel 1996. È morta a Cracovia l'1 febbraio 2012.

Francesca Fumagalli

Il bello nei videogiochi...?

(Prosegue dalla prima pagina)

Pur non trattandosi del primo esperimento del genere, le critiche sono giunte puntuali. Redattore per la nota testata britannica "The Guardian", Jonathan Jones ha pubblicato sul sito del giornale un pezzo che non lasciava spazio a fraintendimenti: "Sorry MoMA, video games are not art". Pieno di opinioni personali, e privo di interesse e originalità, l'articolo era però seguito da un folto numero di commenti; mio malgrado ho dovuto notare che frasi come "Terribilmente ignorante" o "Per favore possiamo smettere di pubblicare questa spazzatura?" (con cui sarei stato pienamente d'accordo) non erano che la minoranza: tutti gli altri lettori si erano lanciati in un appassionato scambio di idee, nel tentativo di negare o confermare il valore artistico dei videogiochi.

Mi è saltato all'occhio uno scambio tra due utenti; uno scriveva più o meno così (cerco di rendere come posso, nelle parti essenziali, dall'inglese): "I videogiochi sono creazioni figurative, ma non sono pensati per essere oggetti estetici. L'arte è arte perché chi la fa vuole che lo sia. L'intenzione è tutto". Al che ribatte il secondo: "Non sono d'accordo. Che ne dici dell'arte *folk* o dell'*art brut*, prodotte da persone che non hanno nemmeno il concetto di arte elevata, o che sono addirittura troppo disturbate per comprenderlo, ma comunque creano oggetti estetici che ci costringono ad accettarli come arte? La domanda non è se i videogiochi siano arte, ma piuttosto che sorta di arte siano, e se siano di buon valore o meno". Torna alla riscossa l'interlocutore: "È un problema complesso, sono d'accordo, ma la gente che crea arte *folk* tenta comunque di darle un significato. C'è da discutere, certamente, su quanta intenzione estetica concorra a creare un videogioco. Se non ce ne fosse alcuna, penso che tutti sarebbero soddisfatti lo stesso.

Credo che, nella maggior parte dei casi, il motivo principale per mettere a punto uno scenario virtuale verosimile non sia il puro gusto di crearlo, ma sia incrementare le capacità sensoriali del giocatore"; e conclude con una frecciatina: "È un problema complesso, sicuramente molto più complesso (e interessante) di quanto non lo consideri l'articolo sprezzante di Jonathan Jones".

Paragonate con il pezzo che avevo appena letto, queste parole (pur sempre opinioni) mi sembravano perle di saggezza. Che si trattasse di un fenomeno isolato? Che il "The Guardian" avesse un alto standard per il suo "lettore medio"? Per fugare questi sospetti, sono tornato a scartabellare nei meandri della rete per scovare altre opinioni sulla questione videogiochi. Alla fine non mi è capitato altro che il vincitore del premio Pulitzer nel 1975, il critico cinematografico Roger Ebert, nonché primo della sua categoria a meritare una stella nella Hollywood Walk of Fame, e che ha scritto sul suo blog un articolo che titola: "*Videogames can never be art*". Ancora una volta, tuttavia, devo ammetterlo, a colpirmi non è stato tanto il contenuto del suddetto articolo, quanto gli oltre 5900 (lunghi) commenti lasciati dai lettori. C'è chi scrive: "Sono un avido giocatore di più di 20 anni, e non credo comunque che i videogiochi siano arte. Alla gente piace pensare che qualsiasi cosa che crei una qualche sorta di emozione sia arte, ma questo è assolutamente errato. I videogiochi sono definiti dall'interazione e dall'esperienza, ma l'arte non è interazione, è *osservazione*. I giochi diventano un'esperienza significativa perché presentano delle sfide da superare. Devi apprendere il sistema di gioco, le regole, e il risultato finale ha un significato perché è qualcosa per cui hai dovuto lavorare". E questo intervento non rimane isolato, ma subito attrae su di sé il dibattito: "Concordo col fatto che spesso i

giocatori facciano un uso sbagliato del termine *arte* per difendere i videogiochi", risponde un altro lettore. "Comunque, anche tu tracci una distinzione nel tuo commento tra esperienza di gioco (che può essere raggiunta solo nell'atto pratico di giocare) e narrativa (cioè la realtà alternativa in cui il giocatore è immerso, che va osservata, non alterata). Oserei dire che è questa doppia natura dei videogiochi che li distingue da sport e giochi di carte, che hanno un aspetto pratico ma non simulazione, e da cose come la letteratura o i film, che creano altre realtà attraverso un racconto ma non hanno interazione con un giocatore. Pertanto, se i videogiochi sono arte, non lo sono perché la loro esecuzione può trasmettere un pensiero artistico, ma perché lo fanno i loro elementi drammatici."

Ho voluto riportare delle parole non mie per mostrare che non è poi così frivolo chiedersi come vada inteso un fenomeno di massa com'è oggi il videogioco: c'è gente che ne discute, forse in modo non eccelso, ma comunque cercando di fornire in modo plausibile una definizione allo sfuggente concetto di arte.

Stefano Grippo

Frise Giochi

SFIDA DEL MESE

Proporremo ogni mese una sfida. Troverete la soluzione di ciascun quesito nel numero successivo!

“In una strada ci sono 5 case dipinte di 5 diversi colori. In ogni casa vive una persona di nazionalità differente, che beve una bevanda diversa, fuma una diversa marca di sigarette e tiene un animale diverso. Sapendo che:

- 1) L'inglese vive in una casa rossa
- 2) Lo svedese ha un cane
- 3) Il danese beve il tè
- 4) La casa verde è all'immediata sinistra della casa bianca
- 5) Il padrone della casa verde beve caffè
- 6) La persona che fuma le Pall Mall ha degli uccellini
- 7) Il proprietario della casa centrale beve latte
- 8) Il norvegese vive nella prima casa
- 10) L'uomo che fuma le Blends vive vicino a quello che ha i gatti
- 11) L'uomo che ha i cavalli vive vicino all'uomo che fuma le Dunhill's
- 12) L'uomo che fuma le Blue Master beve birra
- 13) Il tedesco fuma le Prince
- 14) Il norvegese vive vicino alla casa blu
- 15) L'uomo che fuma le Blends ha un vicino che beve acqua”

Riuscite a indovinare chi ha un pesciolino?

Un suggerimento: tabulare i dati aiuta a fare ordine!

Colore					
Nazionalità					
Bevanda					
Marca di Sigarette					
Animale					

Infine, le soluzioni del gioco del mese scorso

里口 + 女人面 = 人工面	80 + 674 = 754
+ - +	+ - +
土土女 - 山工工 = 里田	336 - 255 = 81
= = =	= = =
面田女 + 面田天 = 里土工	416 + 419 = 835

						3		8
			6		4			
		4	8	3			6	
	5			6				
3		9			7	5		
		7			2		3	
			4					
	2			8				7
	3	6				2		

						3		8
			6		4			
		4	8	3			6	
	5			6				
3		9			7	5		
		7			2		3	
			4					
	2			8				7
	3	6				2		

Hanno collaborato per questo numero...

REDATTORI **Pietro Corti** 5^B, **Matteo di Mauro** 5^B, **Daniele Frustaci** 5^A, **Francesca Fumagalli** 5^D, **Stefano Grippo** 5^D, **Andrea Oselin***, **Maria Pia Spallone** 5^B, **Nicolò Spinelli** 4^C

VIGNETTISTI **Erika Caffo** 4^C

FRISIGIOCHI **Erick Uscapi Enriquez** 5^D

IMPAGINAZIONE **Stefano Grippo** 5^D

*: volenterosi ex frisini

Nugae

- I:** “Mi lanciano i cannoni per svegliarmi.”
II: “L'ATP è il prezzemolo della vita: lo trovi ovunque.”
III: “Copriti quella pancia, non sono mica il tuo professore uomo io!”
IV: “Un mio lontano parente: Robin Hood...”
V: “Quella classe è nata male.”