

“Matematica, arte, tecnologia, cinema”
a cura di Michele Emmer e Mirella Maranesi
Springer Verlag Italia, Milano, 2002, pp. 285

Matteo Merzagora
CNRS Images/média, Paris
Master in Comunicazione della Scienza, SISSA, Trieste

Il 2000 è stato l'anno internazionale della matematica. Nel 2000 Bologna è stata una delle capitali della cultura. Risultato: a Bologna nel 2000 sono stati organizzati una serie di eventi su matematica e cultura. Il terreno era fertile, perché negli ultimi anni il binomio (con il segno "e" o con il segno "è") ha fatto da titolo e linea guida a una serie di convegni organizzati a Venezia da Michele Emmer e a una collana di libri editi da Springer. Fa parte della collana anche *Matematica, arte, tecnologia, cinema*, a cura di Mirella Manaresi e dello stesso Emmer, dove sono raccolti una serie di contributi originati dagli eventi di Bologna 2000.

Il volume mostra tutti i pregi e i difetti di una raccolta di saggi derivati da un convegno.

I pregi, in quanto consente di non perdere memoria di dibattiti indubbiamente rilevanti nel panorama culturale italiano. I difetti, in quanto quell'unità che i convegni e gli eventi pubblici costruiscono attraverso gli scambi interpersonali e i luoghi fisici in cui gli scambi avvengono, si perde quando gli interventi vengono fissati sulla carta: i diversi contributi faticano a dialogare fra loro e si presentano fortemente disomogenei.

Più nello specifico, il libro si compone di due parti. La prima raccoglie le relazioni al convegno “Matematica e cultura: arte, tecnologia e immagini”, che si è svolto a Bologna accanto alla mostra “Matematica, arte e tecnologia: da Escher alla

computer graphics". L'ampiezza del tema evidenziato nel titolo del convegno si riflette nella varietà dei contributi al volume, tanto nei temi quanto nei toni e nel linguaggio utilizzato: si passa dalle visioni geometriche di uno scultore come Charles Perry, a riflessioni su quanto lo studio della storia della matematica ha ancora da offrire alla ricerca in didattica (Catastini e Ghione sull'*Ottica* di Euclide), a una riflessione sul ruolo delle metafore nella comunicazione della scienza (Jean-Marc Levy-Leblond, acuto come sempre), a una serie di interventi tecnici su vari aspetti della *computer graphics* come ponte fra arte, matematica e tecnologia. Da un lato questa varietà mette in luce come vi sia una continuità ancora tutta da esplorare fra aspetti tecnici, artistici e filosofici della matematica (e di ogni altra scienza). Dall'altro la stessa varietà dei contributi, declinandosi facilmente in disomogeneità, vanifica l'intento dichiarato nella Presentazione da uno dei curatori, secondo cui il libro sarebbe "destinato alle librerie, non solo ai dipartimenti di matematica". Il libro, e in particolare la sua prima parte, è una referenza preziosa, ma non ha i requisiti di compattezza e omogeneità che gli permetterebbero di uscire dai circoli degli addetti ai lavori, o di chi ha partecipato al convegno e ne vuole conservare memoria.

Più rispettato un secondo intento dichiarato nella Presentazione: sostiene Emmer che anche nel caso della matematica "le idee possono e devono circolare liberamente, salvo che ognuno poi utilizza di un'idea quello che lo interessa, quello che ha compreso, quello che sa comunicare". Tra coloro che utilizzano a modo proprio le idee della matematica ci sono i cineasti, e proprio al rapporto fra matematica e cinema è dedicata la seconda parte del volume, disgiunta dalla prima tanto da adottare anche una veste grafica differente.

Sono riportati i titoli presentati a una rassegna cinematografica svoltasi sempre a Bologna, corredati da spunti critici o interventi degli stessi autori. Anche in questo caso, la qualità dei singoli interventi è in parte offuscata dalla loro disomogeneità: se per alcuni film troviamo ampie e intelligenti discussioni e soprattutto punti di vista sulla stessa opera espressi da matematici e cineasti, originali o attentamente ripresi da pubblicazioni precedenti (è il caso di *Morte di un matematico napoletano* di Martone o di *Cube*, di Vincenzo Natali), per altri viene riportata solo una scarna scheda tecnica (come per il surreale *Arithmetique* di Pierre Kast e Raymond Queneau o il curioso *Paperino nella terra della matematica*, il cui titolo è stato però edulcorato nella versione italiana in *Paperino nel regno della matematica*: forse per paura dell'accostamento matematica-magia?). Spiace, perché l'occasione sarebbe stata ideale

per un lavoro più approfondito ed esaustivo, capace di diventare una vera e propria referenza sul tema "matematica e cinema".

Ciò non toglie che, se ci si limita a interpretarlo come atti di un convegno, anche la seconda parte del libro sia un'operazione senz'altro benvenuta. Non solo: l'insieme degli interventi che sono comparsi nei diversi volumi della collana *Matematica e cultura* sembrano destinati a comporsi presto in un libro organico su matematica e cinema. Lo dimostra tra l'altro un lungo saggio introduttivo di Michele Emmer, senza dubbio lo studioso italiano che ha esplorato più a fondo il legame fra le due arti, che offre un'ampia "carrellata ragionata" sui film che parlano di matematica o fanno parlare i matematici: è il contributo più interessante del libro, che da conto della sorprendente ricchezza dello sguardo del cinema sulla scienza.