

# CAPITOLO III

---

## 3.1. ALICE RIDDLE

*Divertire.*

---



### 3.1.1 DIVERTIRSI CON LA MATEMATICA

Un sorriso incredulo e ironico è la reazione più comune all'accostamento tra matematica e umorismo. Questo impulso tuttavia rivela che l'argomento non è vuoto: fa ridere l'idea che la matematica possa far ridere; ma allora l'intersezione non è vuota, e non c'è niente da ridere, possiamo andare avanti.<sup>110</sup>

Divertirsi con la matematica è possibile. Lo sostiene Gabriele Lolli nel suo libro *Il riso di Talete. Matematica e umorismo*; lo confermano svariati autori di blog di matematica; lo sottoscrivono gli organizzatori di mostre, spettacoli teatrali, sfide e tornei; lo testimoniano gli scrittori di libri di divulgazione; infine lo ribadiscono i *Rudi* con la loro rivista e sulle pagine, sia cartacee che telematiche, di *Le Scienze*.

Il lato divertente della matematica può manifestarsi nelle forme più svariate: barzellette, aneddoti, limerick, ma anche trucchi, giochi, paradossi.

---

<sup>110</sup> G. LOLLI, *Il riso di Talete. Matematica e umorismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998, p. 9.

## Strategie e dimostrazioni.

Le storielle che hanno per oggetto la matematica sono per lo più ideate dagli stessi matematici che spesso sono anche gli unici a comprenderne appieno il risvolto umoristico. Un esempio celebre è la “caccia al leone” descritta nell’articolo *A Contribution to the Mathematical Theory of Big Game Hunting*<sup>111</sup>, di H. Pétard, apparso in nel 1938 in *The American Mathematical Monthly*. Dietro al nome dell’autore si nasconde una storia curiosa: la lettera di accompagnamento dell’articolo era firmata da E. Z. Pondiczery, il quale richiedeva che il suo nome non comparisse sulla rivista, ma che venisse sostituito dall’allonimo H. W. O. Pétard nome tratto dall’*Amleto* di Shakespeare: “*for ‘tis the sport to have the enginer - hoist with his own petard*” (“*é un bel divertimento - vedere l’artefice scoppiare con la sua bomba*<sup>112</sup>”). In realtà Pondiczery era, a sua volta, uno pseudonimo dietro cui si celavano i matematici Ralph P. Boas Jr. (1912 - 1992) e Frank Smithies (1912 - 2002). Pétard entrò a pieno titolo nella storia degli pseudonimi celebri dopo che venne annunciato il suo fidanzamento con Betti, la figlia di Nicolas Bourbaki, autore di diversi manuali volti a rinnovare, riorganizzare e rendere più chiara l’esposizione e l’insegnamento della matematica (in realtà Bourbaki non era altro che uno pseudonimo collettivo di un gruppo di matematici, in prevalenza francesi, operanti nel XX secolo).

*A Contribution to the Mathematical Theory of Big Game Hunting* è incentrato sulla descrizione delle modalità attraverso cui è possibile catturare un leone nel deserto del Sahara: vengono prese in esame solamente le applicazioni delle teorie matematiche e fisiche, mentre i metodi usuali, e triviali, dell’attività venatoria vengono trascurati a priori. L’autore tiene, inoltre, a precisare che le medesime soluzioni possono essere applicate, con le opportune modifiche, ad altri carnivori posti in diverse aree della Terra.

Di seguito vengono riportati alcuni esempi:

*Il metodo di Peano.* Esiste una curva che riempie lo spazio che passa per ogni punto del deserto. Una tale curva può essere percorsa in un tempo breve quanto si vuole. Armato di una lancia in resta, percorrila in un tempo minore di quello che il leone impiega a spostarsi della propria lunghezza.

---

<sup>111</sup> H. PÉTARD, *A Cotribution to the Mathematical Theory of big Game Hunting*, in “*American Mathematical Monthly*”, XLV (1938), pp. 446, 447.

<sup>112</sup> W. SHAKESPEARE (circa 1600-1602), *Amleto*, Feltrinelli, Milano, 1995, pp. 182 - 183.

*Il metodo di Bolzano-Weierstrass.* Biseca il deserto con una linea in direzione nord-sud. Il leone giace in una delle due metà. Biseca questa metà con una linea in direzione est-ovest. Il leone giace in una di queste due metà. Continua il processo indefinitamente, ogni volta costruendo una recinzione. Il leone viene rinchiuso entro una recinzione di perimetro arbitrariamente piccolo.

*Il metodo Schrödinger.* In ogni istante, c'è una probabilità non nulla che il leone sia nella gabbia. Aspetta.

*Il metodo Bourbaki.* La cattura di un leone nel deserto è un caso particolare di un problema molto più generale. Formulate questo problema e trovate condizioni necessarie e sufficienti per la sua soluzione. La cattura di un leone è ora un corollario banale della teoria generale, che non è assolutamente il caso di scrivere nei dettagli.

*Il metodo di Thom-Zeeman.* Un leone libero nel deserto è certamente una catastrofe. Ha tre dimensioni di controllo (due per la posizione e una per il tempo) e una dimensione di comportamento (essendo parametrizzata da un leone). Quindi per il Teorema di classificazione di Thom è del tipo “mangia la coda” (*swallowtail*). Un leone che si è mangiata la coda non è certo nelle condizioni di evitare la cattura.

*Il metodo di Banach-Tarski.* Assumete l'assioma di scelta. Eseguite una partizione e ricomposizione del deserto secondo il Teorema di Banach-Tarski, in modo da dimezzare le dimensioni del leone. Ripetete finché il leone non è abbastanza piccolo da essere catturato facilmente.<sup>113</sup>

Altrettanto divertenti sono le *dimostrazioni* di fatti esterni alla matematica vera e propria. Spesso la scelta dell'argomento, associata alla serietà della dissertazione, è già di per sé fonte di humour. Nel *RM* numero 23<sup>114</sup>, ad esempio, Piotr e Rudy si sono cimentati nel correggere e commentare un articolo in cui veniva scientificamente confutata l'esistenza di Babbo Natale.

### Matematica in versi.

Diversi sono anche i componimenti poetici incentrati sulla matematica o sui matematici come questo riadattamento dell'*Antologia di Spoon River*<sup>115</sup> dovuto a M. Machover e arricchito, nella seguente traduzione italiana, delle interpolazioni di G. Lolli<sup>116</sup>:

<sup>113</sup> G. LOLLI, *Il riso di Talete. Matematica e umorismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998, pp. 30, 31.

<sup>114</sup> RUDI MATHEMATICI N. 023 dicembre 2000 <[www.rudimathematici.com/archivio/023.pdf](http://www.rudimathematici.com/archivio/023.pdf)>

<sup>115</sup> E. L. MASTERS (1914-1915), *Antologia di Spoon River*, Rizzoli, Milano, 1986.

<sup>116</sup> G. LOLLI, *Il riso di Talete. Matematica e umorismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998, p. 21.

Here lies the principal part of Mittag-Leffler	<i>Qui giace la parte principale di Mittag-Leffer</i>
Dirichlet lies within this boundary	<i>Dirichlet riposa entro questo contorno</i>
Ath these coordinates lies René Descartes	<i>A queste coordinate giace Cartesio</i>
Euler's constant	<i>Eulero costante</i>
Pascal lies here, probably	<i>Pascal giace qui, probabilmente (Pascal giace qui, potete scommetterci)</i>
Riemann lies under the surface	<i>Riemann riposa sotto la superficie</i>
Under this stone lies a representation of Marshall	<i>Sotto questa pietra è una rappresentazione di Marshall In questo spazio giace David Hilbert</i>
In this space lies David Hilbert	<i>Qui riposa il povero Fourier, fattorizzato nelle sue componenti pure</i>
Here lies poor Joseph Fourier, factored into his pure components	<i>Qui riposa Joseph Louis Liouville, intero, ma limitato e costante</i>
Here lies Joseph Louis Liouville, entire, but bounded and constant	<i>(Qui ha scelto di stare Gödel, incompleto)</i>

Di stampo essenzialmente umoristico sono i *limerick* e i *clerihew*: i primi sono dei brevi componimenti di 5 versi, tipici della lingua inglese, le cui rime seguono lo schema AABBA; i secondi sono delle brevi composizioni poetiche che hanno per oggetto un particolare personaggio e sono caratterizzate da rime bacciate. Il primo *clerihew* è stato composto verso la fine dell'Ottocento ed era dedicato al chimico Humphry Davy (1778 - 1829)<sup>117</sup>.

Sir Humphry Davy	<i>Sir Humphry Davy</i>
Abominated gravy.	<i>Detestava i cibi gravi.</i>
He lived in the odium	<i>Visse nell'odio</i>
Of having discovered sodium.	<i>Di aver scoperto il sodio.</i>

A titolo di esempio possono essere citati tre *limerick*, scritti da G. e pubblicati sul blog di divulgazione scientifica *Gravità Zero*<sup>118</sup>, dedicati ai redattori di una prestigiosa rivista italiana di matematica ricreativa:

#### ALICE RIDDLE

Plays the Irish Rover his fiddle Singin' a song for Alice Riddle "She follows Lewis Carroll's paths, applying her mind in writing and Maths". How can he play and sing's just a riddle!	<i>Suona il girovago irlandese il suo flauto cantando una canzone per Alice Riddle "Ella segue i sentieri di Lewis Carroll, applicandosi nella scrittura e nella matematica". Come possa egli suonare e cantare è un enigma.</i>
---	--

<sup>117</sup> Tratto dal blog di Poppinga dove è possibile, inoltre, leggere diversi componimenti sulla matematica e sulla fisica <<http://keespopinga.blogspot.com/2009/01/fondamenti-di-matematica-e-fisica-in.html>> Data ultima consultazione: 18 maggio 2010.

<sup>118</sup> Tratto da <<http://www.gravita-zero.org/2009/05/rudi-limerick.html>> Data ultima consultazione: 18 maggio 2010.

#### PIOTR SILVERBRAHMS

Piotr Silverbrahms, he's russian like I am  
chose his name "Piotr" cause it sounds so cool, so  
glam!

His nickname's Silverbrahms, with original touch  
But why not "BronzeSalieri", if Goldbach was too  
much!?

Then "PlatinumMozart" - he says - "Here I come!"

*Piotr Silverbrahms è russo come me  
scelse il nome "Piotr" perché suona bene!*

*Il soprannome è "argenteoBrahms", con tocco originale  
Ma perché non "bronzeSalieri", dato che "BachDorato" era  
troppo!?*

*E allora - disse egli - (sarò) "Mozart-di-Platino", eccomi  
qua!*

#### RUDY D'ALEMBERT

Who is this man called Rudy D'Alembert?

"Son colui che sa - he says - Je suis l'Expért".

Keeps everyone asking:"But what do you know?" "

Ogni cosa, about numbers & functions io so!"

Grande capo, Big boss, Grand Maitre this D'Alembert.

*Chi è quest'uomo chiamato Rudy D'Alembert?*

*"Son colui che sa - dice egli - Sono l'esperto.*

*Tutti cominciano a chiedere: "Ma che cosa sai?"*

*"Io so ogni cosa sui numeri e le funzioni!"*

*Grande Capo, Big boss, gran maestro questo D'Alembert.*

*G. di G-Zero*

### Aneddoti, barzellette e curiosità.

La matematica, e i matematici in particolare, diventano vero e proprio oggetto di umorismo in molte barzellette e in numerosi aneddoti. Talvolta viene messa in risalto l'estrema razionalità, che si traduce per lo più in risposte troppo particolareggiate a domande banali o reazioni che ricalcano in pieno la logica matematica, ma che risultano fuori luogo in situazioni comuni. In altri casi l'attenzione viene concentrata sulla loro proverbiale distrazione, da intendersi come profonda concentrazione su riflessioni eminentemente matematiche a discapito però degli avvenimenti propri della vita quotidiana. In entrambi i casi il matematico finisce per calarsi sempre più nei panni dell'albatros di Baudelaire, tanto nobile mentre vola alto nel cielo con le sue ali da gigante, quanto goffo e impacciato se obbligato a camminare sulla terra. Così mentre un logico tra la beatitudine eterna e mezzo uovo sceglierà l'uovo (perché niente è meglio della beatitudine eterna e mezzo uovo è meglio di niente), un matematico del calibro di Hilbert finirà per mettersi a letto dopo che la moglie, in attesa di ospiti a cena, l'aveva invitato ad andare in camera a cambiarsi la camicia innescando così gli abituali gesti serali che preludono il sonno.

Un altro aneddoto esemplificativo riguardo alla sbadataggine ha per protagonista Norbert Wiener (1894 - 1964):

In previsione di dover cambiare casa, e quindi le abitudini di percorso per andare e tornare dal lavoro, sia pure rimanendo nello stesso quartiere, la famiglia preoccupata lo prepara facendogli provare più volte nei giorni precedenti il nuovo tragitto con la nuova fermata dell'autobus. Il giorno fatidico, naturalmente, Wiener scende alla solita fermata, poi in vista della sua vecchia casa si ricorda del trasloco, prova a ritrovare la strada, si perde, gira per il quartiere. A un certo punto vede una ragazzina che gli viene incontro:

- Scusa fanciulla, non sai mica se oggi da queste parti c'è stato il trasloco di un professore del MIT?

- Sì papà, mamma mi ha mandato a cercarti, vieni che ti accompagno a casa.<sup>119</sup>

Ovviamente non tutti gli aneddoti sui matematici sono incentrati sulla distrazione. Parlando di Carl Friedrich Gauss (1777 - 1855), ad esempio, si racconta che da bambino avesse ideato una soluzione ingegnosa e sbrigativa per assolvere al compito affibbiatogli dal maestro di sommare tutte le cifre da 1 a 100. Invece di procedere con progressive somme parziali, Gauss ragionò sulle relazioni tra i numeri: notò che sommando in colonna le cifre della serie in ordine crescente con le cifre della medesima serie annotate in ordine decrescente era possibile ottenere una somma costante.

$$\begin{array}{cccccccccccccccc}
 1 + & 2 + & 3 + & 4 + & 5 + \dots & + 96 + & 97 + & 98 + & 99 + & 100 \\
 100 + & 99 + & 98 + & 97 + & 96 + \dots & + 5 + & 4 + & 3 + & 2 + & 1 \\
 \hline
 101 & 101 & 101 & 101 & 101 & \dots & 101 & 101 & 101 & 101 & 101
 \end{array}$$

Gli fu sufficiente moltiplicare la somma 101 per il numero delle coppie 100 e dividere il risultato per 2, dal momento che la serie era stata duplicata per mettere in relazione gli estremi della serie aritmetica.

$$101 \times 100 / 2 = 5050$$

L'aneddoto è interessante perché mette in scena la tendenza del matematico a ricercare la via più breve, e meno faticosa, nella risoluzione dei problemi.

Una seconda caratteristica dello studioso di matematica consiste nell'abitudine di generalizzare i problemi con cui si confronta, ricercando schemi generali e le relazioni con altri risultati che facilitino la formulazione della soluzione piuttosto che formalizzarsi sul singolo caso. Ecco perché se ad un ingegnere e ad un matematico vengono fornite una pentola vuota,

<sup>119</sup> G. LOLLI, *Il riso di Talete. Matematica e umorismo*, Bollati Boringhieri, Torino, 1998, p. 15.

dei fornelli, un fiammifero e dell'acqua e gli viene chiesto di far bollire il liquido i due riempiranno la pentola, la metteranno sul fornello e accenderanno il fuoco. Se successivamente gli verrà data una pentola già piena d'acqua e gli verrà impartito lo stesso ordine l'ingegnere metterà la pentola sul fornello e accenderà il fuoco, il matematico butterà via l'acqua per ricondursi ad un caso conosciuto come risolvibile.

Spesso il risvolto divertente si accompagna al carattere singolare di alcuni aspetti della matematica che si prestano particolarmente bene al racconto e alla messa in scena per la loro particolarità o spettacolarità. Stupire con le intriganti forme delle nuvole, dei cavoli romani o dei fiocchi di neve è un modo leggero per introdurre l'affascinante geometria dei frattali, così come il fascino delicato ed elegante delle bolle di sapone offre una rappresentazione esplicita e intuitiva delle superfici minime<sup>120</sup>. A questo proposito è d'obbligo menzionare il libro *Bolle di sapone, tra arte e matematica*<sup>121</sup> scritto da Michele Emmer e vincitore del premio Viareggio - Rèpaci per la Saggistica 2010.



Allo stesso modo alcune caratteristiche delle forme geometriche possono essere spiegate con domande come “è possibile pedalare con una bici dalle ruote quadrate?”<sup>122</sup> oppure “esiste un algoritmo dei tacchi a spillo?”<sup>123</sup>.

Sono diverse le nozioni di matematica che appaiono curiose: nella teoria dei numeri, ad esempio, stupiscono i concetti di *numero perfetto* la cui somma dei relativi divisori, escluso il

---

<sup>120</sup> Le immagini sono tratte da <<http://sierpinski.wetpaint.com/>> ad eccezione della bolla di sapone, tratta da <[http://www.focus.it/Scienza/speciale/Matematica\\_curiosa\\_e\\_divertente\\_-\\_4.aspx](http://www.focus.it/Scienza/speciale/Matematica_curiosa_e_divertente_-_4.aspx)> Data ultima consultazione: 2 maggio 2010.

<sup>121</sup> M. EMMER, *Bolle di sapone, tra arte e matematica*, Bollati Boringhieri, Torino, 2009.

<sup>122</sup> è possibile pedalare su una strada molto particolare, plasmata su una curva detta catenaria. Il quesito e l'immagine sono tratte dal blog Osmosi delle idee all'indirizzo <<http://nx.sinapsi.org/wordpress/category/matematica/>> Data ultima consultazione: 20 maggio 2010.

<sup>123</sup> G. FILOCAMO, *Il matematico curioso. Dalla geometria del calcio all'algoritmo dei tacchi a spillo*, Kowalski, Milano, 2010.

numero stesso, ha come risultato il numero di partenza, e i *numeri amici* dove l'uno è formato dalla somma dei divisori dell'altro, escluso il numero stesso, e viceversa.

Un esempio del fascino delle particolari proprietà dei numeri è descritto in un passaggio tratto da *L'uomo che sapeva contare* dove il protagonista,

**6: NUMERO PERFETTO**

$$1 + 2 + 3 = 6$$

**220 - 284: NUMERI AMICI**

$$220 = 1 + 2 + 4 + 5 + 10 + 11 + 20 + 22 + 44 + 55 + 110 = 284$$

$$284 = 1 + 2 + 4 + 71 + 142 = 220$$

Beremiz, suggerisce al Visir di regalare alla sua amata una mandria di 256 cammelli invece di 257 dal momento che la radice di 256, ossia 16 corrisponde all'età della giovane donna. Per sostenere la scelta di questa cifra rispetto all'altra, seppur maggiore, Beremiz fa notare che 257 è un numero primo, mentre 256 è una potenza di 2, cifra dal forte valore simbolico e di buon auspicio per gli innamorati, inoltre:

Le cifre del numero 256 sommate insieme fanno 13. Il quadrato di 13 è 169. La somma delle cifre di 169 è 16. Insomma 13 e 16 hanno tra loro una strana relazione, che potremmo chiamare un'amicizia quadratica. Se i numeri fossero capaci di parlare, potremmo cogliere il seguente dialogo. Sedici dice a Tredici: 'Voglio offrirti un omaggio, in nome della nostra amicizia. Il mio quadrato è 256, e la somma delle sue cifre è 13'. E Tredici risponderebbe: 'Grazie per la tua gentilezza, caro amico. Desidero ripagarti della stessa moneta. Il mio quadrato è 169, e la somma delle sue cifre è 16'. Ritengo di avere così ampiamente giustificata la preferenza che dobbiamo concedere al numero 256, che è ben più interessante del 257.<sup>124</sup>

## Giochi matematici.

Non vi è molta differenza fra il piacere provato da un dilettante nel risolvere un abile rompicapo ed il piacere che un matematico prova nel dominare un problema più difficile.<sup>125</sup>

<sup>124</sup> M. TAHAN (1990), *L'uomo che sapeva contare*, Salani, Milano, 2008, p. 27.

<sup>125</sup> M. GARDNER (1959), *Enigmi e giochi matematici*, RCS, Milano, 2008, p. VII.

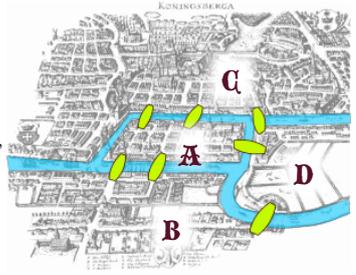
Il piacere nell'individuare trucchi, scorciatoie ma anche pensiero laterale, atteggiamento mentale logico e creativo e capacità di porsi domande sempre nuove sono requisiti indispensabili in un campo della matematica profondamente votato all'umorismo e al divertimento: i *giochi*. I giochi sono un'attività il cui fine immediato è divertire, svagare o incuriosire colui che li pratica. La loro caratteristica è di essere scevri da ogni fine utilitaristico: sebbene, talvolta, tra gli scopi dichiarati è inclusa la speranza di un guadagno o la voglia di primeggiare in una competizione, spesso l'ambizione al premio è subordinata al puro piacere di giocare.

A differenza degli esercizi, che prevedono l'applicazione sistematica di tecniche riconducibili a un problema già risolto, i giochi matematici non ammettono un'unica strategia risolutiva, ma si situano in un quadro essenzialmente ludico dove la soluzione si contraddistingue per il suo carattere sbalorditivo oppure per l'originalità e la soggettività del procedimento che ha condotto alla sua formulazione.

Oltre ad essere un filone particolarmente florido, la matematica ricreativa è un'attività di tutto rispetto il cui aspetto giocoso si accompagna ad un valore pedagogico positivo e largamente riconosciuto. I testi intriganti, divertenti e i quesiti curiosi e stimolanti, infatti, rendono l'approccio alla matematica non solo accessibile, ma addirittura piacevole per un gran numero di persone. La matematica ricreativa riveste di valori ludici e positivi una materia che spesso viene reputata ostica e meccanica e permette di affinare e allenare le capacità logiche e matematiche.

I giochi sono anche una vivace fonte di ispirazione: svariate teorie, infatti, hanno preso le mosse da quelli che inizialmente non erano altro che enigmi e indovinelli. A tale proposito basti citare il problema dei sette ponti di Königsberg<sup>126</sup> e l'influenza che ebbe nella nascita della topologia. Ecco perché, sebbene sia legittimo affermare che i giochi matematici sono rivolti principalmente a non mate-

La città di Königsberg è collegata da 7 ponti. È possibile tracciare un itinerario che, partendo da un punto qualunque della città, permetta ad un abitante di attraversare una e una sola volta ognuno dei 7 ponti fino a tornare al punto di partenza? Euler ha dimostrato l'assenza di soluzione a questo particolare problema dal momento che i nodi (le quattro aree urbane contraddistinte in figura dalle lettere A, B, C, D) sono connessi da un numero dispari di archi (i sette ponti).



<sup>126</sup> L'immagine nel riquadro è tratta da <[http://it.wikipedia.org/wiki/Problema\\_dei\\_ponti\\_di\\_K%C3%B6nigsberg](http://it.wikipedia.org/wiki/Problema_dei_ponti_di_K%C3%B6nigsberg)> Data ultima consultazione: 30 maggio 2010.

matici, è vero anche che sono numerosi i matematici e gli scienziati che dimostrano, o hanno dimostrato, un profondo interesse per l'aspetto giocoso della loro materia, dai già citati Conway e Nash ad Albert Einstein (1879 - 1955) che aveva nella sua libreria una sezione piena di libri di giochi e indovinelli matematici.

Un autore in particolare viene immancabilmente citato quale inesauribile inventore di giochi e abile prosatore del nonsense: Charles Lutwige Dodgson (1832 - 1898) che, celato dietro il nome Lewis Carroll, ha scritto, ispirandosi alla sua giovane amica Alice Liddell, il famoso romanzo *Alice nel paese delle meraviglie* che ha, a sua volta, suggerito un allonimo degno dell'unica donna della redazione di *RM*.



*Se ne sta nella Svizzera tedesca, Treccia Selvaggia: per questo la chiamiamo Wildbraid*

*("Ma non dovrebbe avere un soprannome tedesco, allora?"*

*"Certo. Ma l'unica di noi tre che sa il tedesco è lei, e allora...").*

*E' un ingegnere delle telecomunicazioni, e la matematica non è certo il suo interesse principale; questo provoca un po' di tristezza negli altri due poveretti della redazione, perché nonostante questo Alice è ampiamente la mente più matematica dei tre. E' nata in primavera, e anche lei (come il GC e RM) è figlia della capitale sabauda.*

*La matematica aleggia da sempre in casa Riddle, e lei mastica numeri da quando era ancor più piccola di come appare nella foto di repertorio.*

*Dopo aver giocato a fare anzitempo la professoressa di matematica per mere ragioni economiche (correggeva compiti in classe di sventurati coetanei, per conto terzi) ha deciso che il Politecnico era più affascinante della carriera didattica.*

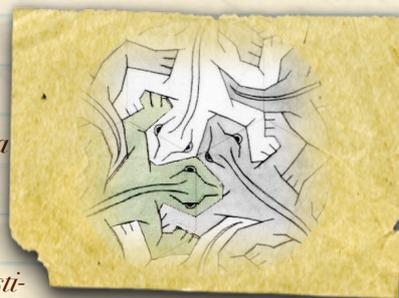
*Archiviati esame di laurea ed esame di stato, incomincia la sua avventura nella rinomata società di telecomunicazioni che ha già la sventura di pagare lo stipendio al GC. Qui si limita a fecondare la testa del GC inoculandogli l'idea di RM, poi, visto che nessuna azienda al mondo è in grado di sostenere più di un redattore di RM alla volta, se ne va a scoprire come si telefonano i produttori di gruviera.*

*Di matematica, grazie al cielo, si interessa solo quando non ha di meglio da fare il che consente ai due maschietti di cullarsi ancora nell'illusione di cavarsela con i calcoli.*

*Perché, dovete sapere, ad Alice piacciono i numeri. Datele un problema di logica, e avrete da lei una soluzione svogliata, infastidita quasi, anche se esatta. Datele un problema numerico, e tremate.*

*La sua treccia bionda vibrerà, gli occhi chiari lampeggeranno di lampi assai più luminosi di quelli dei led di Hal 9000, e il suo sorriso soddisfatto illuminerà il foglio riempito d'una soluzione lineare, semplice ed elegante.*

*Scriva, impagina e scandaglia ogni numero di RM; beve birra come e meglio di un uomo, quindi non provate a sfidarla neanche in questo campo. Anche se potrebbe non sembrarlo, visto che è una accanita bevitrice di birra, ha una formazione ad alto coefficiente tecnologico e vive in un paese poco latino, è anche una inguaribile romantica.<sup>127</sup>*



<sup>127</sup> Tratto da <<http://www.rudimathematici.com/redazia.htm#RDA>>

### 3.1.2. DIVERTIRE PER DIVULGARE.

Francesca Ortenzio è l’Alice Riddle di *Rudi Mathematici*. Il suo pseudonimo ha una doppia lettura: la prima è legata al termine *riddle*, che significa quesito, indovinello; la seconda si annida nell’assonanza con *Alice Liddell*, nome della bambina cui Lewis Carroll si è ispirato per il suo *Alice nel paese delle meraviglie*. In questo allonimo si rispecchia l’anima fondamentalmente ludica di *RM*, quella che gioca e si diverte con la matematica prediligendo uno stile e una comunicazione diretta, simpatica e gioviale.

Alice si occupa dell’organizzazione della rivista in generale oltre a curare e seguire il blog di *Le Scienze* e, sebbene sia anche autrice di diversi *Compleanni* a partire da *RM* 100, la sua rubrica standard è *Soluzioni & Note*. In questa sezione viene proposta una selezione dei diversi metodi risolutivi individuati dai lettori di *RM* rispetto ai problemi apparsi nel numero precedente: “la redazione spesso decide di pubblicare non necessariamente la soluzione “più esatta”, ma tutte quelle che, esatte o meno, sono riuscite ad essere state giudicate “interessanti” dall’insindacabile e imperscrutabile giudizio dei tre redattori.”<sup>128</sup> La scelta di pubblicare una pluralità di approcci, sulla base della loro singolarità più che dell’esattezza, manifesta l’importanza attribuita alle idee più che al risultato in sé: l’obiettivo finale dei giochi è ragionare e divertirsi e se nel raggiungimento di questo fine si incappa in qualche imprecisione, poco importa: l’importante è che sia frutto di una strategia interessante. L’immagine che sottende l’ammissione degli errori e la premiazione dell’originalità è, dunque, quella di una matematica piena di potenzialità e di inventiva che si ribella alla serietà radicale di scartare le idee sulla base dell’opposizione manichea tra “errato” e “corretto”.

Questa rubrica non si limita a riportare le risposte dei lettori, ma è arricchita dai commenti, dalle segnalazioni e dalle note che accompagnano la formulazione e l’esposizione delle soluzioni perché è proprio in quest’ultima fase che la fatica si trasforma in soddisfazione. Il piacere suscitato dai giochi matematici, infatti, non è solo quello iniziale che accompagna la curiosità e il senso di sfida nella formulazione di una risposta, il divertimento scatta essenzialmente nella scoperta e revisione della soluzione, ossia quando si giunge a capire e a dominare l’enigma.

---

<sup>128</sup>Tratto da <<http://www.rudimathematici.com/magazine.htm>> Data ultima consultazione: 27 maggio 2010.

Non c'è nulla di superficiale nel divertirsi con la matematica: Martin Gardner ha affermato, a proposito della matematica ricreativa, *“ho sempre pensato che il modo migliore per rendere la matematica interessante a studenti e non, sia quello di accostarla come fosse un gioco”*<sup>129</sup> e si rimane stupiti nel constatare quanta buona matematica è possibile imparare, semplicemente divertendosi.

---

<sup>129</sup> Citazione tratta da <<http://matematica.unibocconi.it/giochi20045/giochi20045.htm>> Data ultima consultazione: 27 maggio 2010.