

Cultura

## Libri

### Italiani

I libri italiani letti da un corrispondente straniero. Questa settimana la freelance norvegese **Eva-Kristin Urestad Pedersen**.

**Ferruccio Parazzoli**  
**Apologia del naufragio**  
*Il Saggiatore, 184 pagine, 17 euro*

●●●●●  
 Ci saranno sicuramente tanti modi per incoraggiare le persone a lasciare la propria terraferma, qualunque essa sia, in favore dell'esplorazione dello sconosciuto. Quello che Ferruccio Parazzoli propone in *Apologia del naufragio* è senza dubbio uno dei più complicati. Io, per esempio, non sono ancora sicura di averlo capito fino in fondo. Riesci a vedere come le nostre lettere, anche quelle che stai leggendo, sono delimitate da uno spazio bianco che, delimitandole, dà loro significato? E il nero di cui sono composte è come un abisso che le spinge verso lo stesso spazio bianco? Se non lo vedi, affidati a Parazzoli, che è come un padre che prende per mano un bambino e lo guida dentro un bosco fino a uscire dall'altra parte, dove c'è il mare. L'autore ci spiega come questo movimento continuo ci spinga a naufragare e nel naufragio - forse - a riscoprirci. Io ho provato, e usando i titoli dei capitoli come indicazioni stradali per non perdersi, sono arrivata all'ultima pagina e dove, credo, lo scrittore mi voleva condurre: in un luogo dove il naufragio, il fallimento, non spaventa più. ♦

### Francia

## Secondo le regole

La fisica e neuroscienziata statunitense Kelly Clancy si è chiesta come i giochi e le teorie che li sostengono hanno cambiato il mondo

Nel 1824 il principe Guglielmo di Prussia fece una partita a Kriegsspiel, un gioco di guerra ideato alcuni decenni prima come una forma di scacchi più militarmente realistica. Il tabellone era una mappa dettagliata di un campo di battaglia, i pezzi erano vari tipi di formazione militare e una partita durava dodici giorni. Fu talmente impressionato che rese obbligatoria la conoscenza del gioco a tutti gli ufficiali prussiani. Nel 1871 gran parte del merito della vittoria delle truppe di Guglielmo nella guerra franco-prussiana fu attribuito all'esperienza con Kriegsspiel.

BENJAMIN ZLATO



Ufficiali prussiani giocano a Kriegsspiel, 1870

Questo è uno dei tanti esempi che la neuroscienziata e fisica Kelly Clancy cita in *Playing with reality*, un'ampia indagine su come i giochi possono modellare la realtà. Si parte dal rinascimento e dalle prime teorie delle probabilità, concepite per comprendere i giochi d'az-

zardo, e si arriva alla rivoluzione digitale. Secondo Clancy, tuttavia, i giochi sono "una mappa che distorce il territorio", perché pur avendo una loro coerenza interna, non rispecchiano necessariamente la realtà.

**The Economist**

### Il libro Nadeesha Uyangoda

## Un mostro a Milano

**Alessandro Refrigeri**  
**Cesare Beccaria**  
**contro la Bestia**

*Accento, 192 pagine, 16 euro*  
 Milano e l'hinterland, fine settecento, Cesare Beccaria e una bestia. L'esordio di Alessandro Refrigeri racconta una città sotto assedio: la paura miete vittime, reali e immaginarie. La minaccia è la Bestia, che secondo alcuni sarebbe un lupo o una iena del circo, per altri un lupo mannaro e per i più non sarebbe nemmeno un essere del creato, ma qualcosa di diabolico. A orga-

nizzare la Grande Caccia è Beccaria, marchese illuminato, filosofo, giurista autore del famoso trattato *Dei delitti e delle pene*. A popolare le campagne ci sono preti, signore devote, abati ascetici, nei cui cuori "vive una scintilla che non si può domare se non con l'esperienza: un impulso che sorride all'ignoto". La Bestia si aggira di notte e di giorno, non risparmia bambini né anziani, poveri contadini o nobili, la comunità la combatte a ritmo di preghiere, capri espiatori, fucili e sacrifici.

Questa prima prova del giovane scrittore classe 1998, è un romanzo ben costruito, a metà tra lo storico e l'horror. Con una lingua coerente traccia una storia originale ispirata a fatti realmente accaduti. È un libro piacevole, che forse pecca nel dare a tratti l'impressione di un ritmo troppo dilatato. La paura, alla fine, diventa una macchia multiforme, che assume i contorni sfocati dell'allegria, facendone un romanzo che narra il presente più di quanto non sembri a prima vista. ♦

