

# nòva

24

IL SOLE 24 ORE

**Business School del Sole 24 ORE**  
Sapere e saper fare:  
coincidenza perfetta.

www.formazione.ilsole24ore.com/bs

Sono in corso le selezioni dei Master: brochure, borse di studio e domande di ammissione su [www.formazione.ilsole24ore.com/bs](http://www.formazione.ilsole24ore.com/bs)

Il Sole 24 ORE Formazione: organizzazione con sistema di qualità certificato ISO 9001:2000  
Servizio Clienti: Tel. 02 3022 381 1.29006 Fax 02 3022 4462 e-mail [segreteria.scuola@ilsole24ore.com](mailto:segreteria.scuola@ilsole24ore.com)

Il Sole 24 ORE Formazione Business School via Monte Rosa, 91 - Milano

**Motto Perpetuo**

È assurdo impiegare gli uomini di intelligenza eccellente per far calcoli che potrebbero essere affidati a chiunque se si usassero delle macchine  
GOTTFRIED WILHELM VON LEIBNITZ, FILOSOFO E MATEMATICO (1646-1716) ♦

NUMERO 78 ~ GIOVEDÌ 24 MAGGIO 2007 | Il Sole 24 ORE

Supplemento al numero odierno del Sole-24 Ore - Poste Italiane sped. in A.p. - D.L. 353/2003 conv. L. 46/2004, art. 1, c.1, Ddb Milano

CITTÀ

**Il diamante grezzo di Venezia**

♦ Massarini a pag. 4



DIGITALE

**Il D-day del cinema di qualità**

♦ Faggiano pag. 5

IDEE

**L'uomo delle mutazioni crossmediali**

♦ Lanni a pag. 6



Henry Jenkins

CHIP

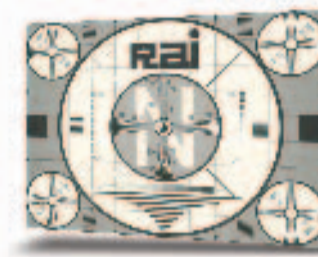
**Perché l'intesa tra Stm e Intel nelle memorie**

♦ Caravita a pag. 13

CREATIVITÀ

**Raccontare l'avvenire del passato**

♦ Tagliabue a pag. 14



## E LI CHIAMANO SCREEN-AGERS

Ragazzi. Che vivono connessi. Superdotati di cellulari e internet. Difficile capirli: ma sono generatori di idee nuove



**L'espressione.** "Screen-agers" è un concetto di Derrick de Kerckhove, direttore del McLuhan Program a Toronto

ANTONIO MESSIERI

DI STEFANO LAFFI

«Tanto non avranno mai abbastanza piombo per tutti». Fra gli applausi scroscianti chiude così Aldo, portavoce del "Movimento AmmazzaTutti" di Locri, davanti a centinaia di ragazzi, italiani e stranieri, accorsi a maggio al Meeting Internazionale di Urbino sulle Politiche Giovanili. Aldo spiega cos'è la mafia, ne racconta il nuovo volto, e denuncia il silenzio come vero nemico, lui che con altri giovani di Locri ha deciso di reagire pubblicamente, dopo l'omicidio di Franco Fortugno, vicepresidente della Regione Calabria. Aldo non crede ai telegiornali, all'informazione ufficiale, perché ne ha misurato i limiti stando esattamente dove avvenivano le cose. Aldo dice che Internet è la vera rivoluzione, a lui serve per dare visibilità ad un movimento che ha deciso di non

costituirsi in associazione proprio per lasciar giocare al dinamismo interno, ai gruppi locali, senza gerarchia. «Dobbiamo passare da I care a We Care», rilancia citando don Milani, Internet lo aiuta ma anche la presenza scenica, perché le sue parole lasciano il segno e chi vuole sa dove trovarlo sulla rete. Si parla di cittadinanza, di partecipazione e impegno, di espressività e arte, e la fiducia nella tecnologia dei giovani relatori è fortissima, la diffidenza verso l'informazione ufficiale altrettanto. L'età media è poco sopra i 20 anni, Internet è il filo rosso di tutte le esperienze: è ad esempio un mezzo per i ragazzi palermitani di Addiopizzo impegnati a sensibilizzare e associare commercianti contro il racket procurando loro consumatori solidali, o per gli irlandesi di Wimps (ovvero Where is My Public Servant) che aiutano i ragazzi ad influenzare

con la rete le decisioni politiche locali; è qualcosa di più per la giovanissima tv on line Europocket TV (sul cui sito si possono vedere gli speciali sul meeting), è il canale informativo di Antenne di pace che si avvale delle testimonianze dei Caschi Bianchi ovvero di chi svolge servizio civile internazionale, è la sede della comunità on line Takingitglobal che intende attivare i più giovani nelle grandi questioni del nostro tempo. La generazione digitale la riconosce, parla di gerontocrazia a rivendica la rete come arma di cambiamento, ad Internet affida la propria voce e il proprio segno, come forse in passato si faceva coi volantini ciclostilati, con le riviste, coi muri, con le fanzine e coi vari supporti sui quali i ragazzi lasciavano traccia, nel desiderio dirompente di essere presenti al proprio tempo. Viene da dire che forse ora occorre promuovere un pensiero critico

anche sulla rete, perché non se ne abbia un'idea onnipotente, ma ancora prima si sente la responsabilità di questa fiducia, la necessità di non tradirla, soprattutto laddove c'è il suo perfetto complementare, l'urgenza della realtà. La vera magia è questa, un tratto autentico e nobile col mondo - reattivo, creativo, espressivo - e un mezzo nuovo, facile e libero, per dirlo, per condividere. Ora allentiamo un po' la presa, mettiamoci anche il gioco, lo svago e quanto capita di fare ogni giorno, vediamo come si muove nella quotidianità il rapporto fra giovani, esperienza e tecnologia. Immaginate di aver sempre con voi un block notes speciale, e tutte le volte che ricevete un segnale al cellulare in momenti casuali del giorno compilate una scheda, dovete annotare cosa state facendo e a cosa state pensando, e identificate esattamente secondo uno schema dato il

la storia di copertina continua alle pagine 8 e 9

→ **Quei giovani hacker sono i meccanici dell'open source**

→ **I migliori anni della loro vita in un videogioco**

→ **E l'under 21 del jazz scrive la sua colonna sonora quotidiana**

livello di attenzione, impegno, controllo della situazione, piacere, ecc. provato in quel momento. Alla fine di una settimana campione sul block notes ci sarà il campo di esperienza nella vita quotidiana, il posto della tecnologia e il relativo livello di benessere associato, soprattutto si potranno identificare le proprie "esperienze ottimali", quando le abilità messe in campo sono commisurate alle opportunità vissute, al livello più alto di sfida. Lo ha appena fatto l'Agenzia di ricerca sociale Codici di Milano (sul sito [www.codiciricerca.it](http://www.codiciricerca.it) il dossier completo di ricerca), insieme alla Cooperativa Spazio Giovani su finanziamento della Fondazione Monza e Brianza, con un campione di preadolescenti, per esplorare la quotidianità e il benessere soggettivo, ad un'età in cui si scoprono le cose e sorgono i primi interessi. Il quadro delle oltre mille schede

analizzate è chiaro: a 14 anni il campo di esperienza è limitato, forse troppo, la scuola e la televisione assorbono gran parte del tempo, la vita fuori casa e le attività espressive sono marginali. È un peccato, perché è più difficile che si formi quell'attrito generativo col mondo. Ma anche perché è diverso il livello di benessere vissuto e annotato: la televisione non dà piacere perché non è l'opportunità di esercizio di alcuna abilità, la differenza col pc e la console è netta, anche solo se si gioca. Ascoltare musica può essere rilassante, ma l'emozione di suonare vale molto di più, in quei block notes. La morale è semplice: non è il consumo ma l'esperienza - attiva, creativa, riflessiva - a generare benessere soggettivo, meglio essere attori che spettatori, e la tecnologia dà il meglio di sé quando si allea con l'azione e consente di lasciare traccia. ♦

EUREKA DI LUCA DE BIAESE

## Le intelligenti frontiere della stupidità

I grandi cambiamenti epocali sono tanto grandi che non sempre si capiscono fino in fondo. E dunque creano una diffusa condizione di oggettiva, collettiva stupidità. Forse siamo in un periodo di questo tipo, almeno a sentire Piero Paolicchi, autore di *Il fattore I. Per una teoria generale dell'imbecillità*, edito da Felici. Il libro tenta di sviluppare il filone di ricerca avviato dal pionieristico saggio di Carlo Maria Cipolla dedicato alle *Leggi fondamentali della stupidità umana*, pubblicato da Il Mulino nel volume *Allegro ma non troppo*. Paolicchi, peraltro, sviluppa il tema sottolineando l'ipotesi che l'imbecillità sia in parte causata anche da condizioni storiche particolari, come appunto quelle nelle quali una enorme diffusione di informazioni prodotta da sistemi che non si comprendono pienamente, favorisce una sorta di spaesamento generale. Nelle organizzazioni questo argomento fareb-

be emergere ancor più profondamente l'indicazione strategica che uno studioso di management come Robert I. Sutton, ricercatore e docente a Harvard, sintetizza nel suo ultimo libro: *The No Ashole Rule: Building a Civilized Workplace and Surviving One That Isn't*. Titolo in traducibile — ma solo per motivi di buona creanza — che peraltro introduce il lettore a una verità della quale, con ogni probabilità, conosce per esperienza la gran parte dell'evidenza storica: un'azienda funziona meglio se elimina i prepotenti che con la loro eccessiva aggressività impediscono all'organizzazione di svilupparsi. La convivenza civile si rivela decisamente più fruttuosa della quotidiana battaglia dell'«uomo lupo dell'uomo». Il fatto è che l'imbecillità e la cattiveria eccessiva sono probabilmente correlate all'ignoranza. Ne

parlava Sergio Arzeni, dell'Ocse, nel corso del convegno "Le città illuminate" organizzato da Nòva24 a Trieste, in occasione di Fest. Si tratta di un argomento decisivo per affrontare con successo l'avvento dell'epoca della conoscenza. La comprensione del contesto culturale generato dall'avvento dei media digitali diventa dunque una sfida fondamentale per contenere le conseguenze nefaste, insieme, di imbecillità, cattiveria e ignoranza. E per questo è benvenuto il volume di Andrea Granelli e Lucio Sarno, *Immagini e linguaggi del digitale. Le nuove frontiere della mente*, edito da Il Sole 24 Ore. Granelli indaga da tempo sulla relazione tra scienze della mente e forme dell'espressione nel mondo dei nuovi media digitali e non a caso la sua strada si è incrociata con quella di Lucio Sarno, psicanalista, pri-

mario e professore al San Raffaele di Milano. Gli autori esplorano le conseguenze della diffusione di nuovi strumenti di comunicazione così potenti e coinvolgenti come quelli digitali. E per descriverli non esitano a parlare di "mutazioni" culturali. Si stanno manifestando innanzitutto forme diverse di interazione con i contenuti tradizionali, ma anche e soprattutto forme nuove di espressione. La ricerca sul campo condotta per la preparazione del libro dimostra che i contenuti emergenti tenderanno a rispondere a uno di questi bisogni: riempire il tempo, rivivere emozioni già vissute, produrre qualcosa di utile, raccontare qualcosa di sé stessi. Il rischio è che è la tecnica ci sfugga di mano come un enorme reticolare Frankenstein o che molte persone si rivelino antiquate rispetto alle novità che si stanno manifestando. Ne consegue che si deve guardare con ottimismo anche alle forme più estreme di ricerca espressiva digitale perché serve a conquistare consapevolezza delle possibilità offerte dai nuovi media. Anche quando quelle forme espressive non sembrano smentire la teoria generale relativa alla diffusione della stupidità umana.

[luca.debiaese@ilsole24ore.com](http://luca.debiaese@ilsole24ore.com)

GUIDA PRATICA A

### BASILEA 2

IL SETTIMO MODULO È IN EDICOLA!

In particolare in questo modulo:

- Finanziamenti bancari e finanziamenti di mercato
- Nuovi strumenti d'impiego a medio-lungo termine
- Prodotti ibridi di patrimonializzazione
- Finanza strutturata

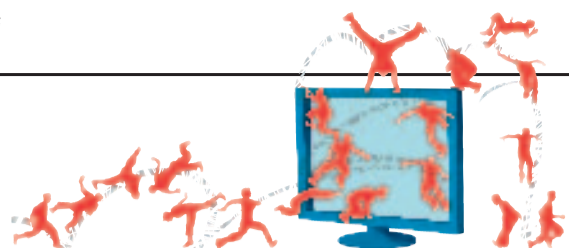
Guida pratica a Basilea 2: per non trovarsi impreparati!

Lo sviluppo di nuovi strumenti di finanziamento

IL SETTIMO MODULO IN EDICOLA CON IL SOLE 24 ORE A SOLI € 5,90 OLTRE AL PREZZO DEL QUOTIDIANO\*

Il Sole 24 ORE

\*Offerta valida in Italia dal 24/05/2007 al 27/06/2007 [www.ilsole24ore.com](http://www.ilsole24ore.com)



# E li chiamano screen-agers

Sono giovanissimi e sempre in movimento: il filo che li unisce è l'urgenza di comunicare e l'uso attivo della tecnologia

## Ma sì che ce l'ho l'età

Storie di «under 21» cresciuti con il www che danno del tu alle tecnologie e le utilizzano per realizzarsi o per trovare una propria strada. Storie diversissime tra loro ma che dimostrano come non sia il consumo bensì l'esperienza a generare benessere soggettivo: meglio essere autori che spettatori

### L'HACKER

## Piccoli meccanici dell'Open source

**SDZ, 17 anni**  
SDZ è l'acronimo di StrongDarioZ. Studia networking, reti wired e non. È un sostenitore delle licenze open, non solo per il software, ma anche per altri progetti tipo musica, libri...



Traktoperl, Emj e Nuke si conoscono sulla rete. StrongDarioZ lo intercetta online. Hacker forse è solo una parola, e loro sono tutti giovanissimi. Traktoperl ha 18 anni: «Utilizzo Free Bsd. Uso Open perché permette di accedere ai meccanismi delle cose: con l'Os, analizzando Ip Tables e Netfilter, posso guardare come funziona l'architettura del sistema Linux, o Pf il firewall di \*Bsd. Vedendo i codici sorgente posso scrivere una patch e renderla utile per tutti (...). Mi interessa la sicurezza informatica, ora è lì la parte più creativa dello sviluppo». Per Traktoperl comunque il modo è l'estetica «e poi Bsd ha un'interfaccia grafica fashion...». Emj di anni ne ha 17, «l'Os è consape-

volezza, perché dà la libertà della conoscenza». Crede in questa identità collettiva che permette «di sapere ciò che hanno fatto gli altri, dove si viene percepiti per ciò che si fa, non per il nome». Sull'informazione 2.0, Emj dice che «si potrebbero fare e-zine, blog, articoli di ricerca sui nuovi modi di fare exploit e, più che analizzare bug specifici, scoprire i metodi per evitarli». Il Web 2.0 ha permesso a molti utenti comuni di costruire un pezzo di rete, Emj preferisce la sobrietà di strumenti efficaci senza video, solo informazione utile, come ossblog.it. Percepisce che il web può anche fare business, ma anche cose importanti «in Brasile con un progetto (Google-Negroponte «One Laptop per Child») stanno distribuendo pc a rispar-

mio energetico sviluppato con Linux in General public license». Nuke ha 19 anni invece. Il ragazzino è velocissimo sulla tastiera, non si sente il tocco, si vede solo la scritta che si crea quasi da sola. Magro con i pantaloncini da surf che smanetta dentro l'hangar, scrive righe, configura «sto mettendo il Dhcp qua sopra» e indica il server che assegna gli Ip alle postazioni fisse. Non fa exploiting ma usa «Linux dal 2001. Sono sempre stato appassionato di informatica». Ora sta lavorando «per patchare GrSecurity, la kernel di Linux, per renderlo più sicuro e meno attaccabile». Nuke faceva hack «da ragazzino, a 14-15 anni bucuvo con i pre-compilati, senza neanche sapere quello che facevo, anche solo per usa-

### Il sondaggio

Nei grafici sono rappresentati in percentuale gli stati d'animo associati a differenti campi di esperienza nella vita quotidiana di un campione di preadolescenti. (sul sito [www.codiciricerca.it](http://www.codiciricerca.it) il dossier completo di ricerca)



FONTE: AGENZIA DI RICERCA SOCIALE CODICI

re spazio. Ora sapendo come funzionano gli exploit, li uso per ricercare». Ha scelto la «filosofia open perché così posso aprire i linguaggi, e ogni patch arricchisce l'insieme, una redistribuzione di conoscenza». Sdz di anni ne ha 17, «scritto su perl. it perché permette di risolvere velocemente i problemi. Per ora studio networking, reti wired e non: alcune reti sono spaventosamente mal organizzate...». È immediato ma chiaro «le licenze open dovrebbero essere utilizzate, non solo per il software, ma anche per altri progetti tipo musica, libri...». Per Sdz la domanda era stata Google in due battute? [Go-o-gle], ha risposto. Giovani hackers. Hanno capito, forse... [mau.garofalo@gmail.com](mailto:mau.garofalo@gmail.com)

**Ingegneria aerospaziale / Razzi ad acqua.** Gabriele Maini, 19 anni, studia ingegneria aerospaziale al Politecnico di Milano. Il suo studio sui razzi ad acqua ha vinto la sezione italiana del premio «I giovani e le scienze 2007», curato dalla Fast per conto dell'Unione europea e dedicato a giovani scienziati. Maini ha condotto gli esperimenti necessari alla ricerca nei laboratori della sua scuola. [http://www.fast.mi.it/progetti\\_premiato7.doc](http://www.fast.mi.it/progetti_premiato7.doc)

### IL GAMER

## I migliori anni spesi dentro un videogame

**Gimmu, 17 anni**  
Ha da poco compiuto i 17 anni, nella vita reale lavora ma in World of Warcraft, il mondo virtuale più popolato di internet, è un priest (nella foto), un esperto di magia e incantesimi di guarigione

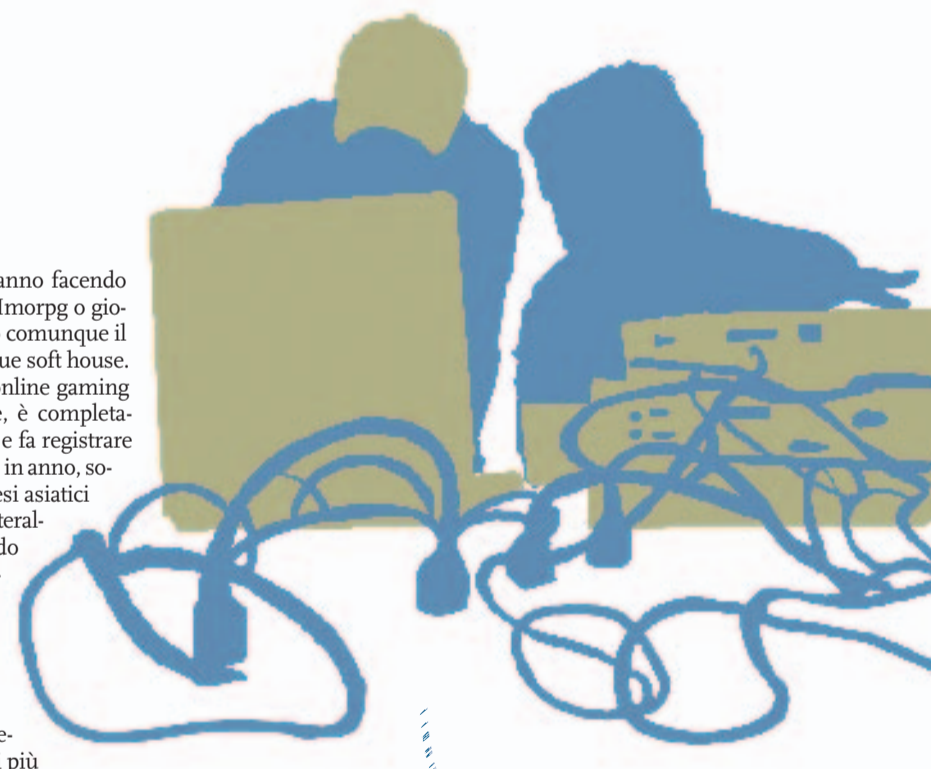


Massive multiplayer online role playing game. Nei giochi online ognuno è ciò che vorrebbe essere. «In game ho un Priest di livello 70, perché mi piace curare». L'avatar è ciò che sei, i poteri che ne derivano la scelta di un ruolo. Giummu ha da poco superato i 17 anni, nella vita reale lavora ma in World of Warcraft, il mondo virtuale più popolato di internet, è un priest, un esperto di magia che conosce incantesimi di guarigione, magie di potenziamento, incantesimi difensivi in grado di proteggere e «shadow spells» (incantesimi «dell'ombra»). «Gioco intorno alle 10 ore al giorno, ma dipende sempre da cosa c'è da fare». È dentro il game quasi più che nella vita reale, perché WoW è il gioco perfetto, con una grafica impressionante e limiti di sviluppo inesistenti: puoi portare gli

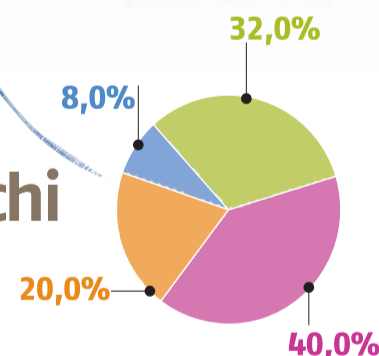
avatar ai massimi livelli di combattimento, o volare su un grifone alato visitando i confini di Azeroth. In WoW c'è l'eterna lotta tra il Bene e il Male: l'Alleanza e l'Orda. Nani, Elfi o Umani contro Orchi e Non Morti. È un mondo fantastico in cui non solo perdi ma quasi vivere, per Giummu «i Mmorpg sono quasi un lavoro, vanno giocati con impegno e serietà per ottenere certi risultati». WoW è un mondo persistente, probabilmente il più grande GDR di tutti i tempi. Da quando è apparso nel 2004, ha determinato la nascita di un fenomeno sociale: «Ho una gilda (un gruppo di giocatori che collabora nell'azione ndr), e gioco sia da solo che in gruppo, dipende dallo sviluppo del game». Ma nonostante l'età, Giummu è quasi un veterano del combattimento «Sono

online da 5 anni ormai mentre a WoW dall'11 febbraio 2005, gioco sempre, sia di giorno che di notte». Dopo l'uscita di WoW la Blizzard entertainment, una delle software house più importanti e potenti del mondo, è diventata un colosso. E ora è in fase di preparazione il lungometraggio sul mondo di Warcraft. Il fenomeno Mmorpg insomma non è solo questione di gioco. Grazie ai suoi 8 milioni di account attivi, e un costo di 15 dollari al mese, WoW fa guadagnare alla Blizzard circa 160 milioni di dollari al mese. Anche per AKiR, 29enne Campione italiano di Starcraft e Warcraft III; rappresentante della Nazionale italiana ai World cyber games a Seoul nel 2001, e a Singapore nel 2005 «l'evoluzione dei videogiochi è nell'online gaming. I

dati di WoW stanno facendo programmare Mmorpg o giochi che sfruttano comunque il Mmo a qualunque soft house. Il mercato dell'online gaming poi, in generale, è completamente decollato e fa registrare aumenti di anno in anno, soprattutto nei Paesi asiatici che ne stanno letteralmente trainando la crescita. Sicuramente il single player non sparirà, ma verrà accompagnato con titoli che sfruttano sempre di più le possibilità della Rete». [mau.garofalo@gmail.com](mailto:mau.garofalo@gmail.com)



### Videogiochi

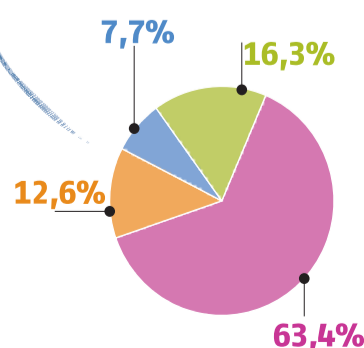


**Già vecchia a 24 anni.** Nel 2006 Roberto Paterlini, 25 anni, studente di lingue presso l'Università degli Studi di Brescia, ha vinto il Sonar Script Festival con la sceneggiatura intitolata «23 anni». Poche settimane fa è uscito il suo primo romanzo, che ancora una volta gioca con l'età: il volume si intitola «Il ventiquattrenne più vecchio del mondo». [www.libreriauniversitaria.it](http://www.libreriauniversitaria.it)

### L'INFORMATICO

## Una vita per la divulgazione dell'informatica

### Studio



**Salvatore Aranzulla, 17 anni**  
Vive e studia a Mirabella Imbaccari, piccolo paese della Piana di Catania. Scrive il blog e gli articoli per alcune riviste specializzate. È autore di un libro sulla sicurezza informatica



World Wide Web. L'eterna lotta fra linguaggio macchina e user friendly passa attraverso le generazioni. User sofisticati e gruppi hacker da una parte. Divulgatori informatici dall'altra. Nel mondo del crossmedia forse vincerà chi avrà dalla sua i giocatori più piccoli. Al primo livello del gioco gli skill sono bassi, ma hanno buoni numeri. È questo il caso del diciassettenne Salvatore Aranzulla «I casi editoriali costruiti intorno ad autori minorenni credo siano rari» dicono dalla casa editrice Fag che, da poco, ha pubblicato Sicurezza informatica manuale sull'homeland security scritto dal ragazzino. Salvo ha 17 anni. Vive e studia a Mirabella Imbaccari, piccolo paese della Piana di Catania. Si descrive con la

«passione per l'informatica utile per tutti». Un approccio filosofico basic della matrice world wide. «Un blog che dà consigli su sicurezza informatica e trucchi per prevenire i danni delle più diffuse minacce informatiche come virus, spyware, trojan o dialer». Nel manuale racconta «come blindare Windows Xp e Vista, come navigare su internet, ricevere mail in sicurezza, ed evitare truffe on-line». Il ragazzino scrive il blog e gli articoli per alcune riviste specializzate «il sabato pomeriggio o la domenica mattina, quando posso concedermi un po' di riposo dallo studio». Torna a casa e accende il monitor. E lì accede al mondo Windows. «Io non sto né dalla parte del software chiuso né dalla parte dell'open source», dice con semplicità «ma in una via di mezzo. Utilizzo solo quello che è utile e che funziona. Il mio pubblico (sono

gli) utilizzatori comuni». Sul Web 2.0 «Non ho una posizione ben precisa, si parla di una nuova era di internet basata sulla collaborazione e la condivisione delle informazioni fra navigatori». Nel suo lavoro si muove da solo. Nessun accenno alla logica Open. «Non ho una community. Quando voglio approfondire un argomento e non so qualcosa, la prima cosa che faccio è cercare su Google. Non è internet, ma permette di conoscere e di sfogliare innumerevoli informazioni. Offre una miriade di servizi... Non capisco il motivo per il quale, se questi sono utili, bisogna demonizzarli in nome di una privacy, che di fatto non è mai esistita». Salvo si dedica ormai completamente alla sua seria attività di divulgatore «Ora non programmo più, fino a qualche anno fa lo facevo in Vi-

sual basic e Asp». È ormai una realtà dell'editoria e un autore conosciuto. Forse però a scapito della ricerca e della curiosità. Sottratte da un discreto e inaspettato successo. «Curare un blog tematico potrebbe diventare un vero e proprio lavoro e non disdegnerei la proposta di entrare con il mio blog in uno dei network di publishing italiani come Bloglo, Blogosfera, oneBlog». Il manuale del ragazzino dunque è semplice, di livello 1. E va bene così. Google, dopo YouTube, ha acquisito DoubleClick, innescando molti dibattiti sui pericoli di violazione privacy dei consumer on-line. Ma non è facile avere strumenti per andare oltre la matrice WWW: non ci si riesce da blogger, né solo da divulgatori informatici. La ricerca della conoscenza è al livello 2 del gameplay... [mau.garofalo@gmail.com](mailto:mau.garofalo@gmail.com)

◀◀ I giovani non sono sospettosi, perché di male non ne hanno ancora visto molto. Sono fiduciosi, perché non hanno avuto ancora il tempo di essere ingannati. *Aristotele*

**Trasferimento tecnologico.** Micol Macellari e Elisabetta Capezio, 24 anni, laureate all'Università Vita-Salute San Raffaele di Milano, hanno realizzato un business plan per trasferire all'industria due brevetti del San Raffaele. La ricerca ha vinto il Business Exchange and Student training (premio dell'ambasciata americana in Italia) e ora sono al lavoro nella Silicon Valley.  
<http://italy.usembassy.gov/p4g/best>

## IL MUSICISTA

# Il ragazzo del New Generation Jazz

**Giovanni Guidi, 21 anni**  
Pianista jazz, suona ai concerti e ha già pubblicato due dischi. Ha anche creato un suo piccolo gruppo, gli "Indian Summer"



«Il jazz non è una musica da adulti — racconta Giovanni Guidi —: il jazz è pieno di sfaccettature e di sottogeneri. E piace anche ai ragazzi».

Sarà. È evidente che qualcosa è successo, se un giovane pianista di 21 anni come Giovanni ha già pubblicato due dischi. E se quando suona ai concerti, vede accalcati, di fronte al palco, più ventenni che sessantenni. «Perché il jazz è una musica colta, ma comprensibile — spiega Giovanni —. E perché la presenza di un maestro come Enrico Rava ha forse aiutato a divulgare la cultura presso un pubblico più vasto delle solite nicchie di addetti».

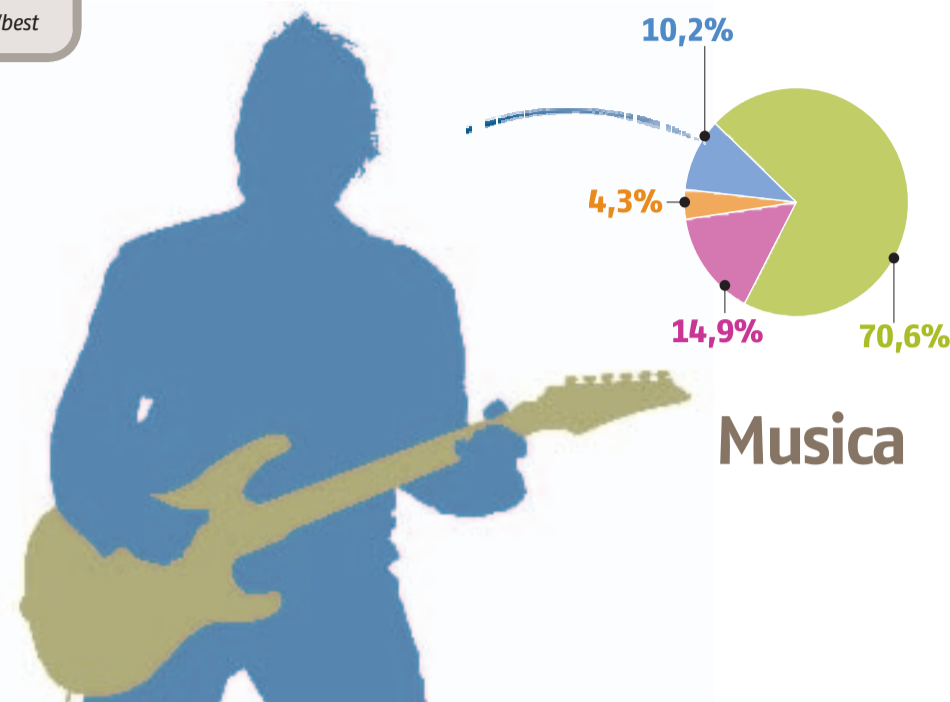
Già. Enrico Rava. È il più noto trombettista italiano, ma la cui chiara fama

brilla anche all'estero. Oltre a essere un indefesso del live è anche un talent scout di giovani promesse: «L'ho incontrato a "Siena Jazz" — racconta Giovanni — e da allora non ci siamo più persi di vista. Mi ha inserito nel gruppo di giovani che stava mettendo insieme e mi ha portato in giro con lui, nelle sue tournée...». Promesse mantenute, quindi, vista la riuscita del piccolo gruppo che ha messo insieme. «Gli Under 21 — questo il nome del gruppo di Rava — forse non erano inizialmente prontissimi a suonare insieme ma l'intuizione del maestro è stata grande. Ha ragionato sul futuro, e non su quanto c'era in quel momento. Io mi sentivo del tutto inadeguato all'inizio. Ma poi è andata meglio». Così racconta

l'avventura e l'onore di lavorare con un grande della musica contemporanea: Giovanni Guidi. Che a furia di stare con un grande, è cresciuto anche lui.

Oggi la maggior parte di questi musicisti ha superato la soglia degli "entuno", e infatti il gruppo ha cambiato nome in "New Generation". Giovanni è rimasto il più piccolo. E ciononostante ha già pubblicato un disco direttamente in Giappone, dove sembra che il nostro jazz sia molto apprezzato. Oltre che suonare con Rava, quindi, ha creato un suo piccolo gruppo, gli "Indian Summer". Ne fanno parte un batterista portoghese, un bassista di Verona e un sax americano. Non male, come inizio.

[cristina.tagliabue@creativity.com](mailto:cristina.tagliabue@creativity.com)



## L'ARTISTA

# Dal pennello al video inseguendo la creatività

DI CRISTINA TAGLIABUE

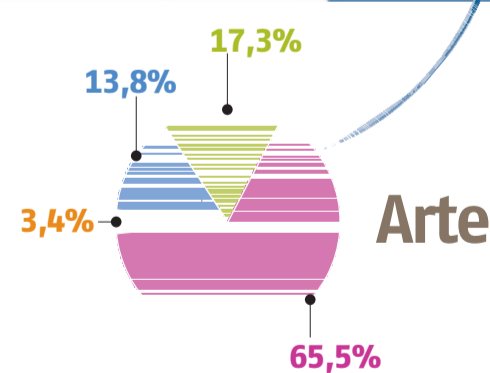
Classe 1986, Serena Vestucci fino ai diciannove anni lavorava alla pittura. Quella classica, con il pennello e la tempera e una tavola bianca da colorare. Lo scorso anno ha vinto un prestigioso concorso per artisti emergenti, organizzato da Italian Factory. La tela selezionata dal critico d'arte Alessandro Riva e dalla giuria del premio rappresentava un nudo di donna inserita nella coreografia di San Sebastiano. «È piaciuto il mio lavoro, e anche il mio portfolio di dipinti — racconta Serena — e tuttavia, dopo aver raggiunto quel riconoscimento, invece di esplorare la pittura soltanto, ho virato i miei interessi verso un'arte più interattiva, fatta di video, di cinema ma soprattutto di un lavoro più collettivo, con altre persone».

È già matura, Serena Vestucci. A soli 21 anni è in grado di raccontare per filo e per segno le sue scelte e i suoi obiettivi artistici. Ha seguito un Liceo Artistico «senza troppo la convinzione di diventare un'artista — continua — ma con l'idea di costruire le basi di una conoscenza che mi sarebbe servita in futuro, visto che ero genericamente interessata al mondo delle arti. Ho iniziato a dipingere con l'idea di creare davvero qualcosa di originale — e quindi mettendomi in gioco nella pittura — molto tardi, verso i diciotto anni».

La prima tela di Serena è stato un nudo di donna «perché mi interessava il corpo femminile, e tendo a interpretare tutto ciò che vedo e mi è vicino. Ciononostante il disegno e il dipinto richiedono non soltanto applicazione e precisione, ma la necessaria condizione della solitudine. È forse stata la voglia di lavorare insieme ad altre persone, di confrontarmi sui temi importanti e di avere una socialità più diffusa che mi ha portato al cinema e alla videoarte».

Oggi Serena studia al secondo anno dell'Accademia di Brera. Il suo insegnante è Vittorio Garuffi, un noto artista e critico d'arte. «È lui che mi ha messo in contatto con le persone che riferiscono a questo mondo, e che mi ha permesso di iniziare la mia ricerca. Adesso mi sto applicando al cinema. Insieme a un gruppo ben assortito sto realizzando un lungometraggio sul tema di Milano, per il concorso organizzato dallo Spazio Oberdan... È quello che più mi interessa. Insieme alla possibilità di proseguire gli studi artistici e conseguire uno dei suoi posti che offre ogni anno lo IUAV di Venezia. Ma questo, va da sé, avverrà a fine Accademia».

**Serena Vestucci, 21 anni**  
Fino ai diciannove anni lavorava alla pittura. Quella classica, con il pennello e una tavola bianca da colorare. Lo scorso anno ha vinto un prestigioso concorso per artisti emergenti, organizzato da Italian Factory. Oggi guarda al cinema e alla videoarte.



## IL TRACEUR

# Così ridisegniamo i confini del cemento

Essere parkour è come fluire, acqua che muove in circolo e passa i muri, salta edifici quasi scomposti. Un respiro d'aria che restituisce gli spazi, piega lo skyline, rende linea ciò che appare insuperabile.

«Chi pratica parkour si chiama Traceur, tracciatore di percorsi. Io mi sono sempre ispirato a David Belle: partiti da un punto A corri, impari a conoscerli, a sapere dove e come andare. Prendi la tua scelta, non rifiutare un ostacolo ma impara a superarlo».

Marcello "Marce" Vona usa tre righe per raccontare la disciplina che scala le città. È uno dei ragazzi della crew di Roma. 18 anni, 70 chili, un metro e 76. Gli piacciono pasta, pizza «e i wurstel... soprattutto crudi». Pratica parkour da 4 anni. Lui, come altri, ha la strana idea che gli ostacoli vadano affrontati. Assorbe il colpo, allora, e lo restituisce in movimento: «Ho iniziato grazie al film Yamakasi. Ho scoperto che c'era una crew romana: la PK Colosseum, una delle prime in Italia (...) si allenavano sotto casa mia... era destino».

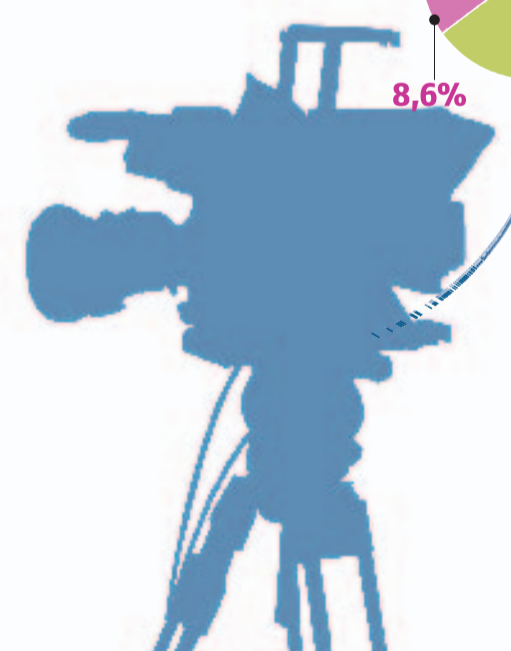
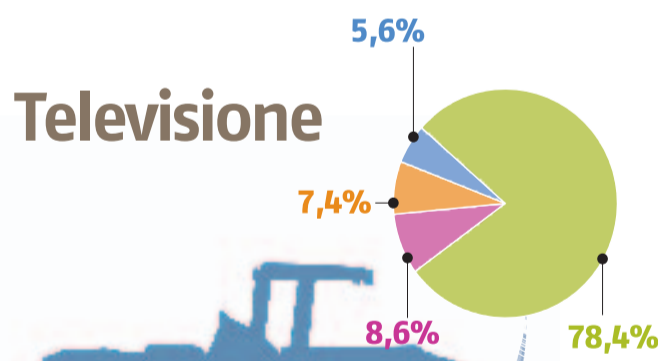
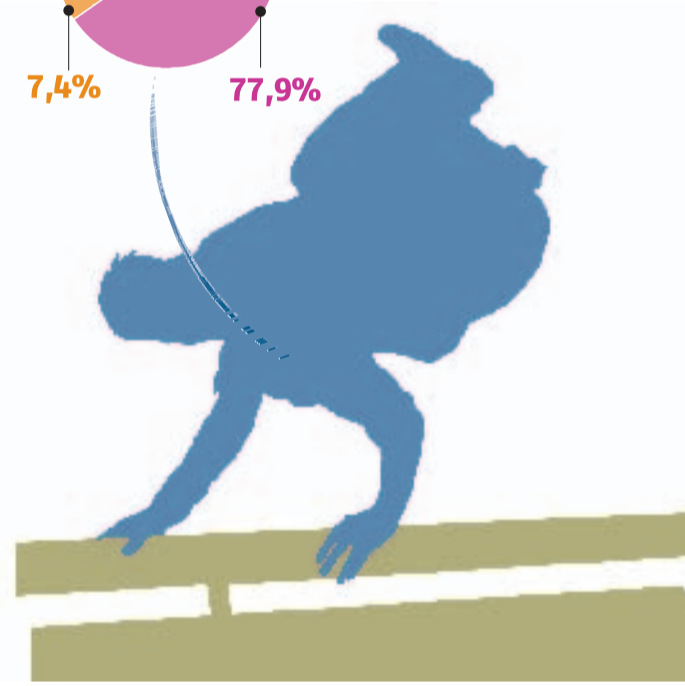
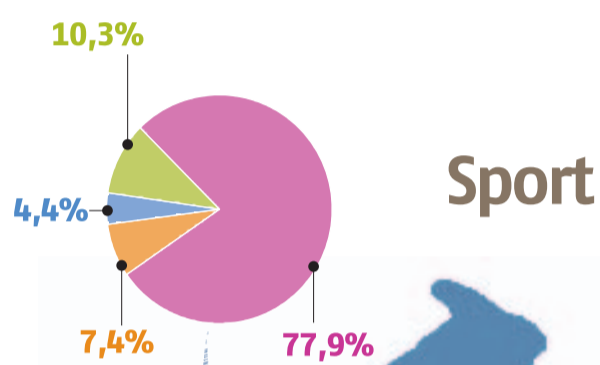
Il parkour pretende impegno «mi alleno 3 volte a settimana, la palestra ha una zona esterna bellissima». Muri, edifici, tutto è percorso nel PK. Materia prima tra le mani come la roccia, che crea «contatto con ciò che ti circonda, asfalto, cemento...». Sviluppi una sensibilità che ti fa riconoscere tutto anche a occhi chiusi. Che adatta il corpo, perché «il salto ti stacca per un attimo da terra, devi sapere atterrare. Il salto fa superare gli ostacoli facendoti conoscere i tuoi (stessi) limiti». Usa tutto il parkour, flette quasi «il mondo, perché ridisegni i tuoi confini».

Secondo "Marce" il PK «dà angolature diverse alla terza dimensione, aggiungendo qualcosa». Il punto di vista che corre sui muri è un approccio Open free, verso "l'aggregazione". Il Sistema Operativo del software PK è aperto, sviluppato senza filtri «nel parkour non esiste competizione (...) ed è bello condividere, avendo un linguaggio». E lo sviluppo del codice sorgente si arricchisce con gli sviluppatori, i confini non esistono più. Neppure tra linguaggi diversi «con lo skate (abbiamo) di simile l'ambiente (la città). Con lo snow, il percorso... Fino a qualche anno fa non esistevano snowboarder puri, provenivano da discipline diverse... così accade nel parkour».

Stefano Pulcini, 26 anni, da 4 anni è presidente dell'Associazione Italiana Parkour.it e webmaster del sito [www.parkour.it](http://www.parkour.it), portale italiano del parkour e del freerunning. Del «PK come fenomeno di deterritorializzazione» ha parlato all'Università di Architettura di Roma. Perché «il parkour ridisegna gli spazi. Il cemento non è più un fattore inibente ma una forma creativa».

Prossime date «a Milano al Teatro Piccolo. Poi 22 e 23 Giugno a Roma per il III Raduno Nazionale Parkour: il più grande evento mai realizzato in Italia». (ma.ga.)

**Marcello "Marce" Vona, 18 anni**  
È uno dei ragazzi della crew di Roma. 70 chili, un metro e 76. Pratica parkour da quattro anni e si allena tre volte alla settimana



## L'ATTRICE

# Recitare sul set per gioco e per passione



**Valentina Sportiello, 12 anni**  
È una delle attrici di "La vacanza di Moham", il film pensato all'interno della scuola media di Teulada, in Sardegna. E che verrà proiettato al Ciak Junior Festival

«È finito lo studio, per i ragazzi della scuola media, e davanti ai tabelloni con i risultati in molti pregustano già il sapore di un'estate passata a non far nulla. Vediamo anche un giovane marocchino che — deposti i teli da bagno colorati che deve vendere — si perde nella contemplazione di un ciondolo che ha portato dal suo paese come ricordo».

Questo è l'inizio di uno dei film collettivi di scuole che hanno partecipato alla selezione del festival "Ciak Junior". Si chiama "La vacanza di Moham" ed è stato pensato all'interno della scuola

media di Teulada, in Sardegna. La professoressa Anna Fatta e i suoi piccoli studenti hanno scritto insieme la trama, e l'hanno inviata al Gruppo Alcuni, specializzato nella produzione di format tv per ragazzi, e ideatori del "Ciak Junior" festival.

Il racconto, poi, è stato selezionato tra i tanti pervenuti. È stato sceneggiato, e successivamente filmato "in loco" con l'aiuto di registi e professionisti della pellicola.

Valentina Sportiello è una delle piccole scrittrici di questo romanzo collettivo che verrà proiettato a questo festival

dedicato alla creatività dei "piccoli" e per "piccoli". Si tiene in questi giorni a Treviso (dal 21 al 26 maggio), e Valentina, che a soli 12 anni e mezzo è stata coinvolta in questa grande avventura, racconta così la sua esperienza: «Fare l'attrice in un film ha significato semplicemente interpretare me stessa. Il mio ruolo era quello che vivo nella realtà, perché tutto il film che abbiamo girato è una storia vera. Da grande avevo l'ambizione di giocare a pallavolo come professionista, o di fare l'architetto. Ma questo viaggio nel cinema mi è piaciuto talmente tanto che non saprei... ora».

«Forse, se me ne fosse data l'occasione, potrei anche fare l'attrice...».

È forse provando le cose, che ci viene voglia di farle. Certamente, a dodici anni e mezzo non è possibile avere le idee chiarissime. E abitando in un paese come Teulada, in Sardegna, forse muoversi non è neanche così semplice. E tuttavia il seguito della storia del film che ha scritto Valentina insieme ai suoi compagni è davvero da vedere. E quindi del talento c'è. Anche solo nel capire le situazioni che oggi bisogna raccontare.

[cristina.tagliabue@creativity.com](mailto:cristina.tagliabue@creativity.com)