

# Furio Honsell spiega "L'algoritmo del parcheggio"

*Il rettore dell'Università di Udine presenterà domani il suo libro a palazzo Torriani per "Industria e cultura"*

**Domani, alle 17.30, il rettore dell'Università di Udine, Furio Honsell sarà ospite a palazzo Torriani di *Industria e cultura*, promossa dall'Assindustria di Udine in collaborazione con la biblioteca civica Joppi, per presentare il suo libro *L'algoritmo del parcheggio*, edito da Mondadori. Oltre all'autore interverranno il delegato alla Cultura dell'Assindustria di Udine Tarcisio Mizzau e lo scrittore Giuseppe Longo. Alcuni brani del volume saranno letti da un attore della Nico Pepe. Sarà pure presente il presidente dell'Assindustria di Udine Giovanni Fantoni.**

di TARCISIO MIZZAU

**I**l gioco matematico oggi più in voga è senz'altro il *sudoku*, importato dal Giappone: astratto, lontano da ogni applicazione pratica, di puro godimento intellettuale. Dicono che risulti utile per tenere in esercizio il cervello. Non c'è giornale che non pubblichi il suo sudoku giornaliero.

Di tutt'altra pasta sono fatti i giochi matematici che il Furio Honsell, rettore dell'Università di Udine, propone nel suo recente libro *L'algoritmo del parcheggio*, edito da Mondadori. Honsell attinge i suoi "giochi" dai fatti della vita d'ogni giorno delle persone comuni, e da quelli incontrati nella sua attività di ricercatore e professore di informatica, materia sorella della matematica.

Nelle prime pagine, Honsell cita una frase di Karl Popper, filosofo della scienza austriaco, «Tutta la vita è risolvere problemi», riproponendola nella

forma meno minacciosa di «Tutta la vita è porsi domande». Da qui prende il via il suo tentativo di formulare risposte fondate sulla logica e sulla matematica.

Molti hanno potuto vedere un saggio della sua bravura nella formulazione delle domande in *Che tempo che fa*, la trasmissione televisiva condotta da Fabio Fazio; e dell'ingenuità delle sue risposte, di fronte a ospiti il più delle volte spiazzati. Troveranno tracce di quegli strani colloqui nel libro, esposte con ironia, senza mai nascondere la provvisorietà delle soluzioni date, da considerare vere, sottolinea l'autore, fino a quando qualcuno non le dimostri false. E rivivranno momenti di sorpresa e sorriso.

L'aspetto più originale dell'esposizione che Honsell fa del *Lato divertente della matematica* (sottotitolo redazionale limitativo, che tende a spinge-

re il libro fra i testi soltanto leggeri) sta nell'approccio a quegli argomenti nei quali l'autore è, o è stato, coinvolto in prima persona, come matematico e informatico, circostanza che conferisce un tono vissuto al discorso. Citerò il caso delle meraviglie che produce il numero due usato ripetutamente come divisore. L'argomento è semplice: a dividere un numero per due si impara presto, nella scuola elementare. Questa operazione condotta ripetutamente, con uno scopo di ricerca, dà risultati a prima vista inattesi. Honsell incomincia da un gioco, un passatempo classico, scelto da due amici in treno per far passare le ore del lungo viaggio. Uno dei due prende il vocabolario, sceglie il nome di un oggetto e lo memorizza. L'altro deve indovinare quel nome, avendo a disposizione 20 domande, cui il primo risponderà solo sì o no. La prima domanda sarà: "Il nome dell'oggetto compare nella prima metà del vocabolario?" Qualunque sia la risposta - sì o no - il risultato dimezzerà la porzione di vocabolario su cui continuare a cercare. Le domande successive avranno lo stesso effetto, assicurando sempre la vittoria a chi pone le domande.

Il gioco, in questo come in altri casi, introduce qualcosa di più interessante, che fa parte del bagaglio di Honsell professore di informatica. E infatti l'informatico celato sotto il giocatore annota poco più avanti: «L'algoritmo dicotomico (il procedimento della divisione per due) è il capostipite di tutti gli algoritmi cosiddetti di ricerca, importantissimi nella gestione delle basi di dati (raccolte organizzate di dati su computer), che sono una delle ragioni principali della diffusione e utilità

dell'informatica». Il libro divertente, insomma, ma fa anche entrare nelle esperienze tipiche del nostro tempo dalla porta principale, quasi danzando.

Il classico problema in tema di calcolo delle probabilità posto dal matematico Laplace, alle prese con l'urna in cui chi vota depone una pallina bianca o nera, trascina l'autore in una discussione al limite della lite con un collega. Honsell, frequentatore confidente della materia, chiude il racconto con una affermazione che merita una citazione: «La matematica è la più tollerante delle discipline, si fonda su un'unica certezza: se due persone discutono sufficientemente a lungo alla fine si devono mettere d'accordo, magari su quali ipotesi assumere».

Questa citazione serve a introdurre altre, che magari sarebbe bello ascoltare al posto di certe reazioni a petto gonfio, cui talvolta assistiamo davanti alla semplice esposizione di un dubbio. La vera scienza non è superba, per Honsell. Ecco altre sue affermazioni che documentano il suo approccio dolce: l'informatica è fragile; la scienza è metodo rigoroso, che ci permette di essere sicuri delle nostre conclusioni, supponendo di avere fiducia nelle premesse dalle quali siamo partiti; non ci sarebbe scienza in un mondo dove non ci fosse più di un'intelligenza.

Sono parole di uno scienziato rigoroso, ma umile, anche quando sceglie di rivolgersi, come con questo libro, a gente comune. Parole di un uomo di scienza non comune, che sa scrivere in modo seducente di cose altrimenti considerate difficili, affrontandole con ironia, concretezza ed eleganza, condite di saggezza.

