



► 15 ottobre 2016

SCRITTI & RECITATI

Kei Matsushima, giapponese classe 1974, laurea in medicina e psichiatria; Flávio Vinicius Moreira Costa, scrittore e giornalista brasiliano, nato nel 1983; Billie Phillips, australiana, che frequenta l'università di Sydney e Mária Laura Rodríguez, classe 1975, docente di letteratura a Buenos Aires. Sono i 4 vincitori del concorso letterario Prada Journal - Premio Prada Feltrinelli, alla sua terza edizione. Quest'anno hanno aderito oltre 2mila aspiranti scrittori da tutto il mondo, sul tema: "Luci, ombre e miraggi. Non sempre cose e persone sono come le vediamo". Ma la vera novità è che grazie alla *mise-en-scène* dello sceneggiatore Usa Christopher Ciancimino, i racconti vincitori sono stati interpretati da attori, in minifilm di 2 minuti, in 2 ambientazioni diverse.

Tutte le interpretazioni sono visibili on line su prada.com/journal. I racconti dei vincitori saranno pubblicati in eBook nell'antologia digitale Prada Journal e singolarmente nella collana Zoom di Feltrinelli. **Roberto Ciminaghi**



Immagine tratta dal videogioco: *No man's sky*. In basso a sinistra, due *behind the scenes* dei video tratti dai racconti vincitori del premio Prada Journal Feltrinelli.

RAGAZZE ANIMATE

I professionisti dei videogame sono quasi sempre uomini. Una conferenza torinese e 2 borse di studio provano a invertire la tendenza di **Letizia Gabaglio**

PENSATE CHE IL MONDO dell'animazione e dei film a base di supereroi sia tutto declinato al maschile? Forse avete ragione, ma potreste cambiare idea ascoltando Victoria Alonso, produttore esecutivo dei Marvel studios che a Torino, durante la prossima *View Conference* (dal 24 al 28 ottobre) guiderà il pubblico in un viaggio all'interno dell'universo cinematografico che ha dato vita a *The Avengers*, *Ant-Man*, *Captain America*, per fare qualche nome. Una donna che ha fatto di action movies e animazione una ragione di vita. Alonso è solo uno dei tanti ospiti che calcheranno le scene della principale conferenza europea dedicata alla grafica digitale e all'industria dello spettacolo (viewconference.it). Incontri, workshop, tavole rotonde e sessioni interattive e, per la prima volta, un Bootcamp Videogiochi: competizione in cui talenti e start up italiane potranno mostrare i propri lavori a esperti internazionali e investitori del settore.

Un'occasione da cogliere al volo, soprattutto per le donne: secondo gli esperti, game-designer, artist & animator in 3D sono fra le professioni del futuro, e oggi sono appannaggio quasi esclusivo dei maschi. Sebbene la platea dei gamers sia più o meno suddivisa equamente fra i due generi, fra i programmatori solo poco più del 10% è di sesso femminile. Per invertire la tendenza un piccolo aiuto viene da **Digital Bros**, prima multinazionale italiana nel mondo del videogioco, che destina due borse di studio a copertura totale dei corsi 2016-2017 della sua Digital Game Academy alle donne. In particolare una delle borse di studio è legata proprio al corso di Game Programmer, con l'intento di incentivare la partecipazione delle ragazze. Per segnalarsi c'è tempo fino al 9 dicembre. Info: dbgameacademy.it.

IL NUMERO

> 100

Quanta posta elettronica ricevete ogni giorno? Quante ne avete nella mailbox? Tra le nuove sindromi c'è quella del senso di colpa da email non lette. Peggio: da risposte non date. Ma se è tutto un susseguirsi di «scusa per la risposta tardiva!», bisogna cambiare mentalità, suggerisce Jocelyn K. Gleib in *How Too Kill Email Anxiety and Avoid Distractions* (Come liberarsi dell'ansia da email evitando distrazioni inutili). Per prima cosa abbandonando il "principio di reciprocità" teorizzato da Phillip Kunz nei '70, secondo cui si deve rispondere a tutta la posta: se visualizzate nel contatore della mailbox una cifra a due zeri (o tre, quattro...), decidete che, no, non dovete dar retta a tutti. **Laura Piccinini**



NEWS