



# CLASSICI DA CONVERSAZIONE TELEGRAMMI & C.

di GIAMPAOLO DOSSENA

Tutto comincia a Milano nel 1936: Emilio Ceretti lascia un posto importante nella casa editrice di Arnoldo Mondadori e inventa un mestiere che non s'era mai visto in Italia: compra i diritti di un gioco americano chiamato *Monopoly*, lo lancia col nome di *Monopoli*, e fonda la Editrice Giochi. Cosa sia diventata la Editrice Giochi dal 1936 ad oggi lo sa anche chi non si occupa di giochi: il più bel catalogo italiano ce l'ha lei, con *Monopoli*, *Risiko*, *Scarabeo*.

Dal 10 giugno la Editrice Giochi ha un nuovo direttore, con funzioni da "creativo" (come si direbbe in pubblicità) o da "editoriale" (come si direbbe nei libri). È Marco Donadoni, 36 anni, autore fra il '76 ed oggi di *Roma*, *Single game*, *Jonathan*, *Mafia*, *VII Legio*, *Zargo's Lords*: giochi in scatola che vanno dal fantasy e RPG al war game al solitario per adulti al gioco da tavolo per ragazzi e per famiglie (Familienspiele dicono i tedeschi che in famiglia ci giocano davvero). È uno dei pochi italiani ben noti e stimati al Salone di Parigi e alla Fiera di Norimberga. In una casa grande e illustre come la Editrice Giochi avrà l'occasione per realizzare molte fra le idee che gli vengono sotto quella bella fronte spaziosa, fra quelle orecchie da fauno, all'altezza di quel naso che dire adunco sarebbe poco.

Altra notizia. Da Milano a Roma, da una casa editrice grande a una piccola, la Cunsa. Anche la Cunsa ha una sua storia: nel 1980 lanciò *Corteo*, che poi entrò nel catalogo della Mondadori Giochi. Successivamente la Mondadori Giochi è sparita, la Cunsa c'è ancora e oggi lancia un nuovo gioco di simulazione strategica chiamato *Sessantotto*. Non ha niente a che fare

con quell'altro gioco sullo stesso tema di cui abbiamo parlato nelle settimane scorse, il gioco francese chiamato *mai 68*. Questo ha regole più complesse, e una attrezzatura molto complessa. La quale comprende un paio di libri. Il primo, intitolato *Libro degli eventi*, dà al gioco strategico lo spessore di un gioco di ruolo, ponendo il giocatore, ad ogni mossa, davanti a una scelta: una scelta di percorso a sentieri biforcuti, con conseguenze vantaggiose o no a seconda del ruolo, appunto, scelto preliminarmente da ciascuno. Il secondo, intitolato *Pagine rosse*, dà al gioco strategico la levità del gioco di conversazione, alla Trivial Pursuit. Questo secondo libro può anche essere letto come un libro in sé, di quiz e aneddoti sul Sessantotto. Per esempio: «Il mensile di fumetti vicino al Movimento è *Linus*, diretto da Giovanni Gandini. Qui compare anche una singolare rubrica di giochi. Come si chiama? Serendipity? Wutki? ...?» Non ripeto la terza domanda per modestia. Vi dico che la risposta giusta era già stata anticipata su questa ru-

brica qui, del "Venerdì di Repubblica", il 15 gennaio scorso. Circola ogni tanto la notizia che l'attuale direttore di "Linus", Fulvia Serra, voglia fare un'antologia di quella storica rubrica di giochi, inventata e redatta da Sergio Morando.

Ho usato una parola grossa, "storica rubrica di giochi". È questione di intendere. Secondo alcuni, non fu un fatto storico nemmeno l'intero Sessantotto...

Lasciamo la storia e veniamo alla letteratura. Mi è già arrivata qualche lettera per il gioco del *telegrafo senza fili* rifatto da Elena Baia (Ciampino RM) in base a versi famosi, degradati al livello di ricordi scolastici. Certo, chi non ha preso questa rognia non si diverte a grattarsela.

Edoardo Sanguineti (Genova) mi scrive a proposito del nome di questo gioco, "telegrafo senza fili": Tommaso Landolfi lo chiama "il telegramma" nel *Dialogo dei massimi sistemi* (1937): «Ma quel-

la sera a Rosalba, chissà per quale ragione, dette inesplicabilmente noia il susurro del suo vicino (il bavoso conciliatore) durante un "telegramma", e se ne andò in terrazza a prender aria. Strano! Il senso di quel fiato caldo le persisteva sull'orecchio e sulla guancia e quel mormorio, d'altronde incompreso, sibilato con uno sforzo di petto, le ronzava dentro e non accennava a svanire».

Io sono molto grato a questi lettori che mi assecondano nella mania di discutere sui nomi e le date dei giochi. Quanto al fatto che uno stesso gioco possa avere vari nomi, da tempo non mi stupisco più. È fra le prove del discredito da cui i giochi sono circondati. Piero Gobetti una volta confuse la pallacorda con la pallamaglio. Cosa volete che importasse a Piero Gobetti la distinzione fra pallacorda, antenata del tennis, e pallamaglio, antenata del croquet? Addirittura, c'è chi confonde il croquet col cricket. In ogni caso, Tommaso Landolfi era un grande scrittore, anche se chiamava "telegramma" quello che noi chiamiamo "telegrafo senza fili".

Per noi maniaci assediati il *telegramma* è un gioco parente dell'acrostico: data una parola, se ne cavano lettera per lettera le iniziali di altre parole che vengano a costituire il testo di un telegramma. Partendo per esempio da "crostaceo", l'acrostico (famoso, di Giovanni Gandini: lo stesso di cui sopra) è "Cammina rovescio oppure saltella tenendo antenne chele ed occhietti", il telegramma potrebbe essere "Credo ragionevole omettere salicce tartufi acciughe. Cordialità. Ernesto Oggioni", ma si può far di meglio. Chi ha voglia di provare? È un gioco che va bene coi bambini.

Domanda. I bambini sono buoni? Siccome dicevamo che il gioco ha qualcosa di distruttivo...

In un famoso quadro di Picasso un bambino gioca con una automobilina: sta carponi, la guida con la mano a braccio teso. La mano è una morsa, il braccio è un manico di piccone, lo sguardo è truce. Il bambino vuole spaccare la macchinina. Voi, non vi ricordate di aver mai spaccato un vostro giocattolo? «La cosa migliore che i bambini possano fare del loro giocattolo è romperlo», diceva Hegel.

Oddio! Ho usato l'aggettivo "storico", ho parlato di letteratura, e adesso scantonano nella filosofia? Scusatemi, ho avuto un calo glicemico.

Le lettere per Giampaolo Dossena vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica", piazza Cavour 1, 20121 Milano

