



UNA MOSTRA, UN LIBRO, UN SOGNO A TEMA NOSTALGIA DI PACMAN

A Roma, in via del Babuino 125, preparano una mostra intitolata *L'arte del gioco*. Verranno esposte una cinquantina di opere di Balla, Campigli, Casorati, De Chirico, De Pisis, Rosai, Savinio, Severini, Sironi ecc. A sentir questi nomi, vi vien già in mente qualche olio, qualche disegno relativo a giochi e giocattoli? Se andrete alla mostra, se l'epoca di questi pittori vi piace, potrete lustrarvi gli occhi. Guardando le cose appese alle pareti dovrete stare attenti a non inciampare nei giocattoli antichi e vecchi ammucchiati sul pavimento: sembrerà che a Babbo Natale si sia sfondata la gerla, si sia scaravoltata la slitta. Ci sarà un filo di musiche adatte. Ci sarà un catalogo. Qualcuno di voi leggerà il catalogo avendo perso la mostra, che starà aperta dal 14 dicembre al 28 gennaio.

A preparare mostra e catalogo stanno lavorando, o stanno giocando, un sacco di persone: Teodomiro Dal Negro, Alberto Dentice, Maurizio Fagioli dell'Arco, Giosetta Fioroni, Giorgio Forattini, Maria Paola Maino, Giuseppe Scaraffis, Furio Scarpelli, Flaminia Siciliano, Mitzi Sotis... Chissà cosa combinano. Mi dicono che nel catalogo ci sarà anche un testo di Dino Buzzati, e un saggio sul gioco e il tempo: il gioco che sospende il tempo, i giochi fuori dal tempo... Direte al vostro libraio di procurarvi una copia di questo catalogo: Studio Sotis, tel. 06/6793893.

Queste notizie, queste anticipazioni, mi fanno sognare. Anche il seguente è un gioco: cosa direste se sognaste di tornare a scuola e per il compito in classe d'italiano vi dessero un tema su "Il gioco e il tempo"? Vi racconto il mio sogno (ho avuto febbre alta, per la solita influenza di primo inverno).

Se tu, vispo lettore, fossi il mio compagno di banco, se tu, stupenda lettrice, fossi nel banco accanto dell'alto quartiere, a domanda vi suggerirei sottovoce di collocare i giochi nel tempo storico. Il Backgammon è più antico degli Scacchi, il Filetto è più antico della Dama... I giochi classici non hanno autore, e col tempo migliorano... Il Bridge è meglio del Whist, il Machiavelli è meglio della Scala Quaranta. Il progresso non è un pregiudizio borghese. Senza i mezzi di comunicazione di massa non avremmo né le parole incrociate né i quiz televisivi. Licòfrone il Tragico inventa l'anagramma nel 300 a.C.; il quarto ramo della Kabbalah, la Temurah, vien dopo. Citare Eco. Già gli egizi giocavano coi soldatini, ma solo dopo Wells possono nascere i giochi di simulazione strategica, solo dopo lo psicodramma di Moreno possono nascere i giochi di ruolo.

Mentre voi prendete appunti frettolosi io sogno che svolgerò il tema prendendo "tempo" in un senso diverso. Il tempo interno, il senso del tempo... Certi giochi sono troppo lunghi... O inversamente un bel gioco dura sempre troppo poco?

di GIAMPAOLO DOSSENA

Entrerei nel vivo dello svolgimento con una affermazione perentoria (il sogno si fa incubo). Noi abbiamo un senso del tempo diverso da quello degli antichi. I quali forse il nostro orologio interiore non ce l'avevano. Prendiamo i labirinti.

Mondadori pubblica in questi giorni *Il grande libro dei labirinti* con uno slogan efficace: «Attenzione: questo libro potrebbe danneggiarvi seriamente il sistema nervoso!» E la vista. Ci ho provato: mi vanno insieme gli occhi. Ma ho provato ben altro. Ci sono (Mondadori non lo sa) labirinti a tempo: viene indicato il tempo medio in cui dovete uscirne (con la punta della matita). Si prende un cronometro, si fanno pacchi di fotocopie, si gareggia in tanti. Questo è il labirinto *nostro*.

Vi rendete conto che quando Teseo entra nel labirinto suo (*pedibus calcantibus*, non con la punta della matita) è senza orologio? Non gli hanno neanche detto se deve raggiungere (e uccidere: ma questo è facile) il

Minotauro prima del tramonto, o entro la settimana, entro l'estate...

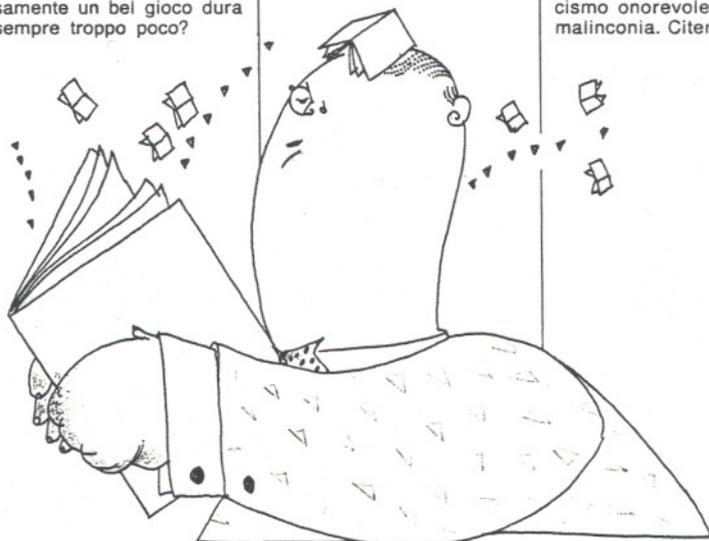
Torniamo al Backgammon che ho sognato di suggerire al mio compagno di banco. L'imperatore Claudio giocava un antenato del nostro Backgammon. Tanto ne era fanatico che se ne fece installare uno in carrozza per giocarci anche in viaggio. Un altro che ci giocava furiosamente era Zenone imperatore d'Oriente. Conosciamo la situazione (disperata) del finale di una partita (che perse). Tante cose sappiamo su questo antenato romano del Backgammon che io ho provato a giocarci: mi sono annoiato a morte. È troppo lento. Avrete giocato a quella variante tedesca del Backgammon che si chiama Puff: è più cattivo del Backgammon, "il più crudele dei giochi", e perciò mi piace. Ma è un po' lento. Fate conto: l'antenato romano del Backgammon postula un tempo interiore ancor più lento del Puff.

Mentre i miei compagni svolgono entusiasticamente il concetto che il progresso non è un pregiudizio borghese io sogno che chiuderò il tema con scetticismo onorevole, velato di malinconia. Citerò quel ge-

nerale americano, alla conferenza stampa di un incontro sul disarmo. Diceva che mettersi d'accordo coi russi è difficile, perché loro pensano e agiscono come giocatori di scacchi, «mentre noi americani abbiamo riflessi prontissimi, da giocatori di Pacman».

Vi ricordate cos'era il Pacman? Io ho un'idea vaga, onirica, che fosse un videogioco vetusto, con una pallina gialla dotata di grande bocca, la quale correva sullo schermo a mangiare altre palline.

Naturalmente se fossi un ragazzo che fa il compito in classe avrei una memoria strepitosa, non direi «un generale americano» bensì Edward Rowny, non direi «un qualche incontro sul disarmo» bensì trattative sui missili, Ginevra, luglio 1982. Invece mi sono svegliato e ho dovuto andare a frugare, per essere preciso: prima malinconia. Dalla moda del Pacman sono passati più di sei anni: seconda malinconia. Già allora i miei figli mi battevano sempre, vergognosamente: terza malinconia. E sarà giusto farsi un feticcio della prontezza di riflessi? Nel dicembre dello stesso '82 si chiamavano "Atari people" i democratici del cian Kennedy. La Atari, l'azienda del Pacman, era stata fondata da Nolan K. Bushnell, l'uomo che ebbe l'idea, per intenderci, di Captain Power (poi sono arrivati primi, a realizzarla, quelli della Mattel). Quante malinconie. E sarà meglio giocare o sognare di andare a vedere una mostra di quadri sul gioco?



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

Niola