

17-03-89

PER GIOCO

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Le magnifiche avventure delle parole animate

Mi son preso la libertà, mi son permesso, di consigliarvi tre acquisti se volete farvi l'idea di tre cose che forse nel vostro villaggio non si sono mai sentite nominare, o se ne sussurra per sentito dire.

Uno, i *game books* (comprate un libro delle Edizioni E-Elle di Trieste, della collana "Lupo Solitario"). Due, i *giochi di ruolo* (comprate una scatola di *Dungeons & Dragons*, Editrice Giochi, Milano). Tre, gli *adventure games*. Qui ero restato nel vago. Non si può dire tutto in una volta.

Per farvi un'idea degli *adventure games* andate in edicola e compratevi una di queste riviste: "The Games Machine", "Commodore Gazette", "Sistem A", "Enigma". Fatelo senza falsi pudori: son riviste italiane anche se le testate suonano d'altra lingua. Vivono da alcuni anni, dunque hanno smercio sufficiente, bilanci puliti. Le acquistano prevalentemente i trentenni-quarantenni.

Arricchite il vostro vocabolario. Non si parla più di cassette o di disquettes bensì di microdischi (tre pollici e mezzo). Il rapporto interattivo col computer si tiene con un'interfaccia che non è più il joy-stick o la tastiera, bensì il *mouse*, che sembra proprio un topolino, come dice il nome. Imparate a dire *wimp* (window icon mouse puntator). Se vi interessano le comunicazioni di massa cercate un'altra rivista, "Dietro le quinte", periodico d'informazione per dirigenti e quadri della Rai; nel numero dell'ottobre scorso c'è un'intervista a Nicholas Negroponte, l'uomo del MIT di cui avrete intravisto nome e faccia anche su fogli meno specializzati.

Vi conosco, vi vedo: vi chiudete a riccio, queste cose vi fanno paura. Vi basta esercitarle dandogli il nome giusto?

Allora, mentre "essi" giocano qualche affascinante *adventure game*, e voi invece state leggendo queste cose qui che scrivo io (io stesso sto scrivendo, non sto giocando), parliamo di parole. Vi conosco, vi vedo, maledetti letterati. Parlare di parole è il gioco che preferite. Bene. Torniamo alla prima cosa, per la quale mi son permesso di consigliarvi il primo acquisto. Il *game book*. Come vogliamo chiamarlo? Ho fatto un'inchiesta, forse riconoscerete alcuni nomi, è gente che se ne intende, che ci lavora, coi *game books*, coi giochi e coi libri.

Il *game book*, diffuso in Italia dal 1982, largamente diffuso dal 1987, c'è chi lo chiama *game book*, chi lo chiama libro-game, chi lo chiama libro-gioco, chi lo chiama gioco-libro. Le varianti crescono, se si usa il corsivo per "game", se si rinuncia al trattino, scrivendo due parole o scrivendo tutto attaccato.

Roberto Denti (Milano), Giulio Lughì (Trieste), Ferruccio Giromini (Genova), Loredana Farina (Varese) preferiscono e consigliano "libro-game". In particolare Giulio Lughì mi spiega che "libro-game" è usato dall'estate dell'85 come marchio depositato delle Edizioni E-Elle, ma sta diventando un nome comune per

associazione con "videogame", di uso corrente: «evidentemente il quasisuffisso -game offre forti suggestioni di modernità vagamente tecnologica. L'incertezza grafica per trattino e corsivo è solo una conferma della stabilità della forma nel parlato».

L'uso di "libro-game" eviterebbe le possibilità di confusione col "libro-gioco", che ha pagine fustellate e sagomate. A questa famiglia appartengono i libri metallici dei futuristi e quelli in polivinile gonfiabile, galleggianti. Ci sono libri profumati, libri commestibili eccetera: andiamo nelle sinestesie care a Tonino Tornitore.

(Aperta la parentesi. Gesualdo Zucco mi scrive per dirmi che gli è piaciuta la rubrica "Indovina l'odore", in cui parlavo appunto di sinestesie, e per confermarmi che siamo proprio in pochi a occuparci di quello che Laurence Sterne chiamava "naso". Mi manda un suo libro recente, *Il sistema olfattivo*, Cluep, via G. Prati 19, 35122 Padova. Grazie. Passo. Chiusa la parentesi).

A parte, e non ci piove, stanno i libri che si aprono a formare un teatrino o simili: questi tutti li chiamiamo "libri animati". Resta un'incertezza: quello che Denti, Lughì, Giromini e Farina chiamano "libro-gioco", Bruno Munari lo chiama "libro-giocattolo", e io starei con lui.

Sta con noi anche Carmine De Luca (Roma). Non si tratta di avere impulsi normativi, tentazioni legislative. Basta conoscere i rischi di fraintendimento. Il libro animato è il libro animato, non ci piove.

Il libro-gioco o libro-giocattolo è quello fustellato, sagomato, polimaterico.

Il libro-game o libro-gioco è quello che si legge saltabecando da una pagina all'altra, quello inventato (?) da Edward Packard (?) a New York nel 1969 (?).

Cinque o sei parole per tre cose. Io, col vostro permesso, dico libro animato, libro giocattolo, game book.

Temendo di aver fatto una rubrica un po' troppo moderna, chiudo con un brano della *Vita della beata Umiliana de' Cerchi* (1219-1246) di fra Vito da Cortona:

«Mentre dunque giaceva nel suo letto, dentro la sua cella chiusa nella torre, ecco un bambino di quattro anni o poco meno, dal volto bellissimo: *giocava con impegno proprio nella sua cella, davanti a lei. Quando lo vide provò una grande gioia e rivolgendogli la parola gli disse: O amore dolcissimo, o carissimo bambino! Non sai fare altro che giocare?* E il bambino, con il suo sguardo tranquillo, le rispose: Che altro volete che faccia? E la benedetta Umiliana umilmente disse: Voglio che tu mi dica qualcosa di bello su Dio. E il bambino disse: Credi sia bene che uno parli di se stesso? E con queste parole disparve». (*Scrittrici mistiche italiane*, a. c. G. Pozzi e C. Leonardi, Marietti 1988).

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



Niolo