

DI GIAMPAOLO DOSSENA

30/6/83 n 73

# Tra gatto e pesce metagramma perfetto

**R**oberto Morosetti (Milano) porta il primato dell'anagramma discendente, o anascarto, a 12/1: pattinatrice, piantatrice, paritetica, crepitata, capitare, pratica, cripta, parti, irta, tri-, ti, i.

Francesco Berti Arnoaldi Veli (Bologna) propone un altro gioco: la caccia ai testi letterari in cui si sgrana il più lungo rosario di aggettivi. Per esempio «lacrime calde, copiose, grandi, salate, dolenti, e dolci» nel *Giobbe* di Joseph Roth (6), «vieux flacon désolé / décrépit, poudreux, sale, abject, visqueux, fêlé» nelle *Fleurs du mal* di Baudelaire (7), ma potrebbe contare per (8). Del signor Francesco mi fido perché lo conosco, e conosco gli autori che cita. Di voi altri mi fido poco, e chissà che autori andate a pescare, quindi, per favore, chi vuol stare a questo gioco mi mandi fotocopia con indicazioni bibliografiche precise. Valgono solo testi a stampa anteriori all'anno 1989. C'è gente capace di scrivere apposta un testo con 25 aggettivi di fila e pubblicarlo a proprie spese, pur di vincere.

Mi viene in mente che esiste un gioco, chiamato, all'inglese, "cloze". Consiste nel cancellare alcune parole da un testo e sottoporlo a qualcuno perché lo interpreti, mettendo le parole giuste al posto giusto. Il "cloze" forse non è un gioco, bensì un artificio didattico. La Nuova Italia pubblica in questi giorni un libro intero sul "cloze": *Alla ricerca della parola nascosta*, a cura di Carla Marelli. Sembra che il "cloze" dia le massime difficoltà quando lo si applica agli aggettivi. Provate a farlo con quelle frasi di Joseph Roth e di Baudelaire...

Altro gioco che è gioco fino a un certo punto: quello delle illusioni ottiche. Cappelli pubblica in questi giorni un *Atlante dell'ottica illusa*, di Berlin-

ghiero Buonarroti e Sergio Cencetti. Mi sembra bello, ma per metterlo al posto giusto su quel palchetto vedo che ne ho già tanti di libri sulle illusioni ottiche, dunque ne saranno stati scritti tantissimi. Un giorno o l'altro farò ordine, confronti, controlli, e repulisti. In ogni caso, se sapete poco sulle illusioni ottiche, e vi divertono, questo di Cappelli è un buon libro da cui partire.

Altro gioco, altro libro: Pietro Gorini, *Carta vince*, "Oscar" Mondadori. Cinquanta nuovi giochi di carte, inventati da Pietro Gorini. Non ho provato a giocarli, me li serbo per i prossimi cinquant'anni. Che si possano inventare nuovi giochi di carte lo abbiamo visto a suo tempo, con il *Belle Epoque* di Marco Fantini.

**P**er ora vi raccomando il libro di Pietro Gorini in quanto libro. È scritto in bello stile, è pieno di trovate. Ci sono citazioni false di grandi autori (una anche di Giampaolo Dossena: «Preferisco i giochi freschi ai giochi in scatola» — non l'ho mai detto, ma d'ora in poi lo dirò) e bibliografie false. A me, tanto per

mantenere il punto di riferimento, è attribuito un libro che si intitolerebbe *I giochi che non ho mai giocato*: mi vien voglia di scriverlo.

Le bibliografie false sono un gioco raffinato. Gianni Guadalupi ha inventato un autore intero, Amedeo Tosetti, e al gioco di Guadalupi sono stati Italo Calvino, Federico Zeri. Giocateci anche voi. Il libro si intitola *Manuale dei luoghi fantastici*, lo ha pubblicato Rizzoli nel 1982, dovrebbe essercene ancora in giro qualche copia. Notizie biografiche su Amedeo Tosetti furono da me fornite su "La Stampa" di Torino il 24 aprile 1983, pagina 9. Ne sono fierissimo. Chissà se qualcuno tra voi fa ricerche bibliografiche e frequenta le emeroteche...

Tutti questi son giochi da adulti. Vogliamo pensare ai ragazzi?

Cosa vogliono i ragazzi, non si sa. Cosa vogliono i professori si sa anche troppo bene. Per esempio si sa che non tutti i professori vogliono le stesse cose.

Mi capita in mano una nuova antologia per la scuola media, *Parole in viaggio*, editore

Paravia, autori Carmine De Luca, Ermanno Detti, Mario Di Rienzo. Sono i primi due volumi, dovrebbe quanto prima uscire un terzo.

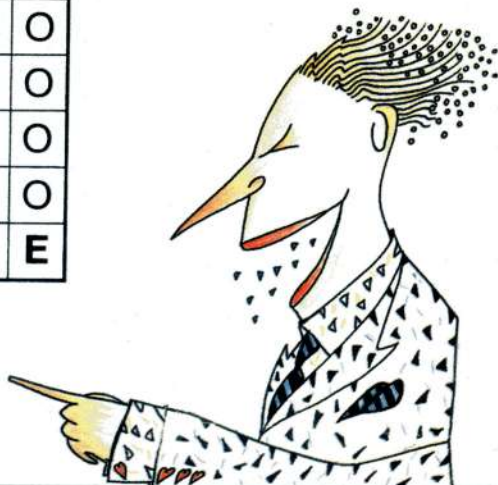
Li sfoglio con piacere, senza chiedermi cosa vogliono questi tre autori, cosa diranno i loro colleghi, e non mi mettono neanche nei panni dei ragazzi che su questi libri dovranno studiare. Resto nei miei panni, che non sono né di ragazzo né di professore.

**C**redo che non butterò via questi libri. Accanto a una storia di Lewis Carroll (*Alice nella tana del coniglio*) è spiegato il gioco del metagramma. Nella sezione "Giocattoli poetici" c'è *La vispa Teresa*, c'è *Il prode Anselmo*, e ci sono Tommaso Landolfi e Toti Scialoja. Sulla *Vispa Teresa* vorrei proprio tornare, un giorno o l'altro. Per oggi, a proposito di metagrammi, l'illustrazione ve ne mostra uno di rara perfezione. Non se ne può studiare un altro, di 6 o 7 o più lettere, con le stesse caratteristiche? Sono in gioco parole che non hanno nessuna lettera in comune, e si cambiano *ordinatamente* la prima lettera, la seconda, la terza...

Per bambini e ragazzi, infine, la Mondadori pubblica tre volumi tutti a colori di *Giochi logico-matematici*, di Mitsumasa Anno. Mi sembrano di una bellezza mai vista, da mettersi a gridare per la gioia. Chissà se ai bambini e ai ragazzi piaceranno. Ma regalateglieli, poi magari ve li godete voi. Sono di alto livello. La vecchia storia dei sette ponti di Koenigsberg è raccontata e illustrata bene come non mai.

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

G	A	T	T	O
P	A	T	T	O
P	E	T	T	O
P	E	S	T	O
P	E	S	C	O
P	E	S	C	E



Vola