



Costruiamo l'astronave senza tempo

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Ermano Francese mi scrive da Torino: «Le invio un romanzo di fantascienza, che ritengo uno dei più belli che ho letto, con la speranza che lei non lo conosca. Penso che lei sia interessato non solo ai giochi passati e presenti ma anche a quelli che non esistono ancora, e in questo romanzo ce n'è appunto uno».

Grazie. Gli stimoli sono molti, svariati. Il romanzo si intitola *Astronave senza tempo*, autore Charles L. Harness, "Urania" n. 1046, 12 aprile 1987. Viene descritto un gioco di tavoliere per due persone chiamato *Kaisch*; ha una variante da giocare in solitario chiamata *Psi-kaisch*. La presenza del gioco, nella vicenda, ha una certa importanza di premonizione.

Sulla base dei dati forniti dall'autore questo gioco potrebbe essere realizzato, costruito, giocato, messo in commercio. Ci potete provare. Giocare a costruire un gioco sulla base di descrizioni sommarie è in sé un bel modo di giocare.

Ho in mente un caso analogo. Nel 1979 arrivò sui nostri schermi un film di Robert Altman, *Quintet*, con Paul Newman e Vittorio Gassman. Sull' "Espresso" io riprodussi il tavoliere, a colori, esposi le regole, e costrinsi le cavie che mi trovavo sotto mano a farci alcune partite.

Ora, *Quintet* come film non è un capolavoro ➡➡

memorabile, però ce lo ricordiamo. *Quintet* come gioco è una delle solite novità che si sfornano tutti gli anni alla Fiera di Norimberga, e non attecchiscono. L'ho già detto tante volte e sono proprio convinto: fare un buon film, scrivere un buon romanzo, è più facile che inventare un bel gioco. Le storie artistiche e letterarie sono formicai con milioni di creature notevoli; una storia universale dei giochi per gli ultimi quattromila anni ci dà sì e no una quarantina di giochi che si sono salvati, che meritano di essere giocati e rigiocati.

Non sono in grado di giudicare i meriti profondi dell'*Astronave senza tempo* che mi ha mandato gentilmente Ermanno Francese perché di fantascienza leggo poco o niente. Come mai? Me lo sono chiesto e non credo che la

risposta sia tanto interessante, ma già che ci siamo, confidenzialmente vi posso dire che nel '43-44, quando sembrava arrivasse la fine del mondo, mi capitò di leggere due cose molto adatte, relative alla fine del mondo (di "fantascienza" non si parlava ancora): *La peste scarlatta* di Jack London e *Avvenire e fine del mondo* di Desiderius Papp. Con queste due cose, lette al momento giusto, feci il pieno. Chi si ricorda vicende analoghe, o chi ha studiato la psicopatologia del lettore di fantascienza, mi sappia dire se c'entra anche qualche divorante senso di colpa. Io in quegli anni '43-44 avevo sensi di colpa da vendere, avendo deciso non di arruolarmi nella X Mas né di andare in montagna coi partigiani, bensì di non andare più in chiesa, proclamandomi ateo materialista fra la co- ➡

DOSSENA / Costruiamo l'astronave senza tempo

stemazione di parenti, amici, e vicini di casa. I vicini di casa avevano un peso notevole, perché si passavano le notti insieme, nei rifugi antiaerei.

Vedete, cerco di buttare acqua sul fuoco giocando con le date. Ho guardato la data di *Astronave senza tempo*. È del 1981. In certi punti ricorda, ricorda molto, *Guerre stellari* di Lucas. Quale vien prima? *Guerre stellari*: 1977. Anche in *Guerre stellari* c'è un gioco di tavoliere. Artoo Detoo batte Chewbacca. Chewbacca è preso da furore. Il gioco di *Guerre stellari* mi sembra difficile da realizzare perché richiede l'impiego di pedine che sono ologrammi semoventi. Resto d'avviso che il *Kaisch* di *Astronave senza tempo* si possa realizzare. Forse qualcuno ci ha già provato. Forse ci vorrà provare qualcuno fra i miei lettori. Mi scriva. Sarebbe un bel

fatto se *Kaisch* avesse successo e io mi trovassi a fare il giudice di gara in un campionato nazionale, internazionale, interstellare.

Adesso un po' di notizie alla spicciolata, alcune fresche, altre con qualche ritardo di cui mi scuso. Lo studio bibliografico "Little Nemo" (c.p. 680 Torino) ha pubblicato un catalogo: *Corriere dei piccoli e altri rari giornali per l'infanzia, 1908-1950*. A quest'ora tutti i pezzi saranno stati venduti, ma il catalogo va ricordato per un saggio introduttivo di Giulio G. Cuccolini, e l'indirizzo di "Little Nemo" segnatevelo: è un centro al quale far riferimento, con pazienza, per curiosità sottili.

È arrivata al n. 7 "Lo joà e les omo", rivista di studi e testimonianze su giochi sport e cultura dei popoli, redattore Pierino Daudry, Musu- ➡

DOSSENA / Costruiamo l'astronave senza tempo

meci Editore, Loc. Amérique 99, 11024 Châtillon (AO). Notevole saggio di Tavo Burat sul tiro alla fune. La Edindustria (via Liguria 40, 00187 Roma) pubblica l'edizione italiana di "Technology Review", periodico della Alumni Association del Mit. Il numero 16, dicembre 1989, è interamente dedicato a "Il gioco, la festa". Ci son molti bla-bla, ma c'è uno scritto di Francesco Carlà, intitolato "Pac Man eccetera" che mi sembra memorabile: è una storia dei videogiochi, dal 1971 ad oggi. Il 1971 è l'anno in cui Nolan Bushnell inventa *Pong*: per la prima volta il monitor su cui scorrono le immagini deve essere manipolato. Le immagini, da "visive", sono diventate "interattive". Sergio Brancato fa considerazioni generali sui giochi elettronici: una rivoluzione, nei nostri anni, paragonabile all'in-

troduzione delle carte da gioco in Europa nel Medioevo. A Udine (Campanotto Editore, via Michelini 1) è uscito il n. 3 di "Techne", con graziosi giochi di parole d'oggi e con bellissimi giochi di parole antichi, ripescati in Isidoro di Siviglia, Orazio Fedele e Anacleto Bendazzi. Come non mi stanco di ripetere, Anacleto Bendazzi nacque a Ravenna il 25 gennaio 1883, morì a Ravenna il 28 febbraio 1982. Le sue opere (1951, 1966) stanno per essere ripubblicate da "Marginalia" (via Dradi 29, 48100 Ravenna). Siete impazienti? Imparate da don Bendazzi, fate il conto degli anni che ha saputo aspettare, in mezzo a queste terrene "bazzecole andanti" (anagramma di "Anacleto Bendazzi", appunto).

Giampaolo Dossena