



# Quella zia assatanata

DI GIAMPAOLO DOSSENA

**1.** **Satana, Satanasso.** Dal 4 marzo del 1979 tiene banco un raccontino messo insieme da quelli che erano allora i miei lettori dell' "Espresso": «La zia era assatanata. Viveva, a dir poco, effervescentemente. Le andavano bene anche certi tipi sifiliticissimi che raccattava sotto i ponti. Il suo psicoanalista la mandò da un ormonologo che, visti i risultati delle analisi, borbottò: Cuccucuruccù!».

Leonie De Maddalena mi scrive dalla Svizzera per mettere in discussione questa zia assatanata, dopo dodici anni.

C'è infatti un libro di Leonardo Sciascia, *Occhio di capra* (Adelphi 1990), in cui si legge un aggettivo, "assatanassato" che vale "preso da

Satanasso" anziché da Satana.

Mi seguite? "Preso da Satana = assatanato", "preso da Satanasso = assatanassato". Al femminile, la zia che era assatanata con 5 A diventa assatanassata con 6 A.

Certi progressi richiedono tempo. Dodici anni per passare da 5 A a 6 A non sono poi tanti.

**2. Humulus Lupulus.** Altro progresso mi suggerisce Bianca Bosso, da Teramo: «La birra accatastata nel magazzino era stata eccellentemente aromatizzata secondo rigidissimi sistemi con un sottoprodotto di Humulus Lupulus». Così, anche per la U, da 5 passiamo a 6.

**3. Regolapickup.** Questo è un gioco ancora più vecchio, l'avevo cominciato sull' ➔

"Espresso" nel 1978, e portato avanti sulla "Stampa" di Torino. In breve, le combinazioni possibili delle cosiddette "cinque vocali" sono 120, sgranando in ordine alfabetico da AEIOU a UOIEA. Per certe combinazioni gli esempi si trovano facilmente, per altre è più difficile. Per anni è restata vuota la casella 15 = AOIEU, finché Valerio Maiandi (Novara) ha inventato "assorbiketchup = panno-spugna a forma di hamburger".

Ora Francesco Valente mi scrive da Venezia come si chiama la levetta che nel giradischi fa alzare e abbassare il braccio con la puntina. "Regolapickup", secondo lui. Anche secondo me. E questo colma la casella 37 = EOAIU.

Di caselle vuote ne restano sei; 7 = AIEÖU,

27 = EAOIU, 51 = IAOEU, 55 = IEAOU, 73 = OAEIU, 75 = OAIEU.

Noterete che finiscono tutte per U. A parte parole inglesi entrate nei vocabolari della lingua italiana come ketchup e pickup, grandi aiuti vengono dalla Sardegna: Decimomannu, Mitza de s'Orcu, Punta Ioanneddu, Molentargius...

**4. Groenlandia-Marche.** La stessa signora Bianca Bosso di Teramo mi scrive altre cose a proposito di quel che accennavo sui giochi della Groenlandia.

«Ho conosciuto diversi anni fa un signore di Portocivitanova (MC) che ogni anno si recava in Groenlandia e tornava con così ricchi bottini di oggetti e fotografie su usi e costumi (e giochi) che al Municipio di Portocivitanova decise- ➤➤

**DOSSENA** / Quella zia assatanata

ro di aprire il Museo del Polo Nord per riunire questa documentazione. Il Museo era aperto al pubblico e questo simpatico e intelligente signore faceva da guida ai visitatori. Prima di scriverle questa lettura ho voluto telefonare al Municipio per non ripetere il caso dei *Castelli di rabbia*. Infatti ho saputo che il museo è chiuso perché il proprietario è morto. Ho continuato l'indagine e ho saputo che tutto il materiale è stato ritirato nel Municipio di Fermo (MC) in attesa di adeguata sistemazione. C'era molto materiale sui giochi. Ricordo foto coi giochi delle *ficelles* (che ho ritrovato viaggiando in tutta Europa con poche varianti) e tanti giochi di vario tipo. Si potevano acquistare opuscoli con interessanti notizie».

Cara signora Bosso, grazie per l'attenzione, la fiducia. L'Italia è piena di casse chiuse. Chissà se un giorno riapriranno il Museo del Polo Nord, a Portocivitanova o a Fermo o lì vicino. A Gradara per esempio sono allo studio vari progetti molto belli per una grande ludoteca "non effimera"; a Udine ci sono, chiusi nelle casse, 5000 giocattoli che si pensa di esporre a Padova...

**5. Automi.** La storia degli automi corre sbacchiando fra la storia della scienza e della tecnica, diciamo a sinistra, e la storia del gioco e del teatro, diciamo a destra. Ma, sopra e sotto, la storia degli automi si intreccia con la storia di altri delirii dell'homo sapiens. È una storia che a me fa paura. Se mi dite "automi!" all'improvviso, la seconda cosa che mi viene in ➤➤

**DOSSENA** / Quella zia assatanata

mente è Toledo col cremonese Janello Torriano, ma la prima cosa è il Golem. Al Golem penso spesso; ne parlavo anche l'ultima volta.

Ero lì che leggevo un libro di Mario G. Losano, *Storie di automi - Dalla Grecia classica alla Belle époque* (Einaudi, pp. 154, Lire 34.000), e certi capitoli li avevo finiti, altri li dovevo cominciare: tac! una mazzata sul capo, mi arriva *Il mito dell'automa — Teatro e macchine animate dall'antichità al Novecento*. Questo è un libro complicato da descrivere, senza indicazione di prezzo, pubblicato da Artificio, Borgo SS. Apostoli 40r, Firenze. Prima che riusciate a procurarvelo avrò finito di leggerlo, probabilmente.

Intanto voi leggetevi il libro del Losano, facile da trovare. Cominciate magari col capitolo sul giocatore di scacchi di von Kempelen. È la prima volta, credo, che questa storia bel-lis-si-ma

viene raccontata bene. La racconta male, per esempio, ancora persino Israel Rosenfield, *L'invenzione della memoria*, Rizzoli 1989. (Ma se gli automi mi fanno paura, l'intelligenza artificiale mi terrorizza; velo pietoso).

**6. Lupo ci sei?** Ci siete riusciti? a entrare in contatto con le Edizioni Il Capitello? Ho raccomandato un libro di questo editore, *Quando i bambini giocano a campana*. Ora ce n'è un altro, intitolato *Lupo ci sei?* Raccoglie girotondi e giochi cantanti della tradizione infantile, autori M. Cotronea e S. Vitale.

Credo che dovrete rivolgervi ai Cemea del Piemonte (via Exilles 76, Torino, tel. 011 712796): su questi argomenti hanno volumi di prossima pubblicazione e volumi in preparazione, veramente interessantissimi.

**Giampaolo Dossena**