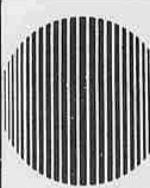


Tutto libri

Viaggi



Roma antica

Aumenta il numero di persone che non fa più turismo affidandosi al caso, o a itinerari locali non sempre reperibili e talvolta più folkloristici che documentati. E' per rispondere alle esigenze di chi vuole guide qualificate, redatte da esperti, che Laterza pubblica le «Guide archeologiche». Il volume dedicato a Roma di Filippo Coarelli (pp. 391, L. 14.000) e quello sulla Magna Grecia di Emanuele Greco (pp. 302, L. 10.000), offrono itinerari controllati passo passo, danno consigli per visitare anche i luoghi di difficile accesso, sono ricchi di carte, piante, notizie sui monumenti e sulla storia dei popoli. La guida sulla Magna Grecia tratta di una zona comprendente la Campania meridionale, Lucania, Calabria e Puglia, territorio ricco di insediamenti di civiltà diverse ancor prima della colonizzazione greca. Coarelli ha riscritto dopo alcuni anni una nuova guida ai monumenti archeologici romani, avvalendosi dei progressi fatti nella conoscenza della forma urbana, severa e completandola con ulteriori notizie dal Campidoglio, il Foro, l'Esquilino. Pure dedicata alle vestigia latine è Roma fuori le mura di Stefania Quilici Gigli (Newton Compton, Roma, pp. 272, L. 3.000), c.m.

Andiamo a Parma Con Verdi e Correggio una città per i palati fini



PARMA — Si è inaugurato in questi giorni il centro Verdi-Toscanini, massima raccolta mondiale di dischi e nastri di esecuzioni toscaneliane di musiche verdiane. Toscanini era di Parma, Verdi è nato poco più in là. Cominciano le celebrazioni per il centenario di Ildebrando Pizzetti. Pizzetti era di Parma. Si è chiusa da poco la mostra del Correggio, ma il Correggio c'è ancora, appena restaurato, tutto da vedere, tutto da godere. E c'è ancora Parma, una delle poche o ultime città dove valga la pena di andare ogni tanto. Non solo i palazzi e i monumenti, anche le signore, le ragazze, le vetrine meritano di essere guardate. La differenza salta all'occhio se si fa una capatina nei capoluoghi delle province confinanti: Piacenza, Cremona, Reggio. Queste sono città di provincia. La differenza è sensibile fino alla soglia del dolore con Piacenza. Perché? Tutto è successo la notte di sabato 10 settembre 1947: quando i nobili piacentini buttarono da una finestra, in piazza Cittadella, il duca Pier Luigi Farnese. I Farnese se la legarono al dito. Andarono a stare a Parma, e si portarono a Parma la corte, gli archivi, i libri, i quadri. Piacenza ancor oggi non ha niente, neanche una biblioteca comunale decente. Parma non è deserto, Parma è una capitale. Parma è piena di bella gente. Nelle ottime scuole di Parma, tra i giardini biblioteche e musei sono venuti a insegnare fra le due guerre poeti come Luzi e Sereni. A Parma insegnano i parmigiani Attilio Bertolucci e Pietrino Bianchi. Alla «Gazzetta di Parma» comincio a lavorare Zavattini. A Parma, per l'editore Guanda, Attilio Bertolucci diresse la collana «La Fenice» inventando (per esempio con Garcia Lorca) un gusto per la poesia che forse sta dando i suoi frutti proprio in questi anni: di Attilio Bertolucci, l'ultimo grande poeta italiano legibile, melodioso, arguto, l'editore Garzanti spera di pubblicare fra un mese,

sero in campo aperto le squadre nere di Italo Balbo non sembra abbiano lasciato traccia nella tradizione politica della città. Il gusto per l'opera lirica si è involgarito nei loggionisti del teatro regio. Dai circoli musicali e dalle corali scoppiano a volte zaffate di ubriachezza molesta. E dove è finito quel dialetto civilissimo che scriveva Renzo Pezzani? Anche un certo amor di patria è fastidioso. Andate a leggere la lapide che c'è in Borgo Giordani, dopo la porticina del numero 5. Pretende che lì si svolgesse la scena madre della Certosa di Parma di Stendhal? non è vero niente, lo ha dimostrato quest'anno Carlo Caudé e lo aveva intuito Antonio Dellini (modenese, nemico giurato di Parma). Però alla fine anche qui l'intelligenza la vince. Il libro più bello su Stendhal l'ha scritto quest'anno un parmigiano, Luigi Magnani: «L'idea della chateaufort» (Einaudi). Un libro che basta a cancellare tutte le lapidi Magnani, in una casa bellissima, ha la più bella collezione d'arte d'Italia. Raccoglie quadri, scrive libri, è musicologo. Non sarà facile andare a cena da lui o prendere un tè con Attilio Bertolucci, ma la loro presenza si sente. Basta un paio di uomini così per fare di una piccola città una capitale. **Giampaolo Dossena**

Tra i fasti del formaggio

RALE ai tempi di Maria Luigia, ex di Napoleone primo, il santo dei parmigiani, di possedere la più aristocratica e raffinata cucina di tutta l'Emilia: il che poi vuol dire, nella loro interpretazione, d'Italia e del mondo. Se non è vero, ci siamo vicini: è la gloria della cucina parmigiana naturalmente sono gli anoihi, che vogliono il ripieno fatto solo con il sugo di manzo, tanto stracotto da cadere qualsiasi amore e sapore. Stoché poi la carne si può buttare, o usare per altre preparazioni. Al sugo vanno aggiunti invece parmigiano grattugiato (altro primato parmigiano che viene rivendicato, peraltro, uovo, ecc. Maria Luigia non risulta abbia infittito comunque sulla vicenda degli anoihi, con i suoi gusti danubiani e francesizzanti, con i suoi cuochi foresti, i suoi amori e la

sue feste: ma rimane il mito di questa età d'oro culinaria, che ha portato un maggior uso della panna e del vino in cucina, una ricerca di lessi e di arrosti con salse particolarmente curate e brillanti. Potremmo ricordare un altro piatto straordinario anche se poco noto: l'anguilla, cioè l'anguilla frita a tocchi che si passano prima in uovo e parmigiano grattugiato (altro: i fasti di questo formaggio sono incedibili. Mentre poi tra le carni in tegame, anche nella forma di prosciutto e di insalata di culatello. Insomma, ci sarebbe tanto da dire, su questa cucina elegante e polverosa, con un profumo di aie e di corte, che si trova sempre al vecchio «Aurora», ma forse anche meglio a «La Filoma», senza dimenticare «Al Deseudo», il «Parisi» e il «Leon d'oro». **Vincenzo Buonassisi**

Tutto libri

Giochi



Regole di classe

Nel 1978 un professore marxista americano, Bertell Ollman, ha inventato un gioco della famiglia dei Monopoli, chiamato «Class Struggle». Col titolo di «Lotta di classe» è stato tradotto in italiano e distribuito dalla Mondadori giochi nel 1979. Ne hanno parlato, con grande curiosità e divertimento, i giornali e i salotti. Il signor Eugenio Brambilla, che lavora in un centro dedicato ai giochi dei grandi e s'intende di psicologia dei giocatori, dice che «Lotta di classe» è un gioco da piccoli con parole da grandi». Le parole sono grandissime: classi, sindacato, partito, recessione, sciopero generale, crollo in borsa, rivoluzione, guerra nucleare. Lo schema di gioco non è nuovo e non è brillante. Sull'onda del successo, in ogni modo, la Mondadori giochi mette in vendita in questi giorni una seconda edizione, con un opuscolo di istruzioni di 48 pagine, e nuove regole a tre livelli di difficoltà (lire 9900). Può darsi che il successo continui, e magari cresca. Io già nel '78 dicevo che non è un bel gioco. Resto del mio parere e sto a guardare. **g. doss.**



Caccia all'autore Manzoni dove si nasconde?

«PER gioco» è il contrario di «sul serio». Giocare, in certi casi, non solo è poco serio, ma sembra irriverente, impertinente e peggio. Tanti anni fa, nel primo numero di «Paragone», il grande critico d'arte Roberto Longhi pubblicò un collage e proponeva di giocare a riconoscere una mano del Crivelli, un piede di Piero della Francesca, un drappello del Genovesino... Molti ebbero a ridere, per ragioni di gusto, o quasi per ragioni etiche. Noi (senza arrivare a profanazioni da collage) vi proponiamo tre brani, tre «notturni», di tre autori italiani. Uno è del Manzoni: saprete a colpo sicuro dire quale? Il primo? Il secondo? Il terzo? Se indovinate, provate a fare un passo più in là, cercando di riconoscere anche gli altri due autori. Non sono sconosciuti: li conosce bene «chi ha fatto il liceo prima del '68», come direbbe il protagonista di *Abitare il vento*, recente romanzo di Sebastiano Vassalli (Einaudi) in cui molto si parla di gioco.

seni, le prominente erano sparite; tutta la montagna non pareva più che una grande ombra disegnata nel cielo, e quell'ombra stessa veniva sempre più confondendosi, dilungandosi, svanendo e non c'era più. Le tenebre vennero innanzi a mano a mano sempre più dense, più fitte (...).

Vi possiamo dire che questo gioco qui, esattamente con questa formula, non l'abbiamo inventato noi. Ci ha fatto un libro Edwin Schlossberg e John Brockman, intitolato *The Philosopher's Game*, pubblicato a New York nel 1977. Danno per esempio tre frasi, dicendo che una è di Proust. Bisogna identificarla. Le altre due, che sembrano le più proustiane, sono una di Fitzgerald, l'altra di Agatha Christie.

Campionato di Master Mind

Oggi e domani si svolge a palazzo del Congresso di San Marino il secondo campionato nazionale di Master Mind. Si affrontano 42 finalisti, selezionati in incontri regionali: le partecipazioni sono più che raddoppiate rispetto allo scorso anno. Giudice di gara, Adolfo Caspece, noto scacchista; anche in Italia, infatti, il Master Mind tende ad assumere la fisionomia di gioco sofisticato. Recentemente in Francia è stato accolto ufficialmente nel novero del «jeu de l'esprit», insieme a dama, scacchi, bridge e tarocchi. Inventato nel 1973, descritto nel 1975 in una voce speciale dell'«Enciclopedia britannica», il Master Mind ha cominciato a diffondersi in Italia tre o quattro anni fa. Gioco puramente induttivo-deduttivo, raggiunge, però, specie in sede di gara, acuti livelli di competitività.

Contiamo nei prossimi numeri di darvi qualche gioco proprio di questi, di Schlossberg e Brockman. Intanto, dar la caccia al Manzoni servirà di biando allenamento. Ma, una raccomandazione. Fatevi il gioco da soli, non proponetelo ad altri, men che mai se per caso siete stati tanto bravi da trovar la soluzione. Certa gente se non riesce a indovinare ci resta male, molto molto male. Non fate che un gioco così innocente diventi un «jeu idiot», pericoloso come il Gioco della Verità.

1. SENONCHE', improvvisamente, dal portone irrompe un mezzo sperto, là, contro il nero della notte, ecco irrompere nel portico una raffica di vento. E' vento d'uragano, e viene dalla notte. Piomba nel portico, lo oltrepassa, oltrepassa fischianti i cancelli che separano il portico dal giardino, e intanto ha dispeso a forza chi ancora voleva trattenerci, ha sritto di botto, col suo urlo selvaggio, chi ancora indugiava a parlare. Voci esili, gridi sottili subito sopraffatti. Soffiati via, tutti: come foglie leggere, come pezzi di carta, come capelli d'una chioma incanutita dagli anni, o dal terrore.

2. LI alberi che vedeva in lontananza, gli rappresentavano figure strane, deformi, mostruose; l'annoia l'ombra delle cime leggermente agitate, che tremolava sul sentiero illuminato qua e là dalla luna; lo stesso scrosciare delle foglie secche che calpestavano o muoveva cammi-

3. CHI guardava il cielo là dove il sole era caduto, lo vedeva ancor rosso, ma abbastanza lo sguardo della più alte vette giù per la china fino alla riva del lago, non vi diceva che gli alberi, non vi trovava più le case: i

(Disegnatori riuniti)

R	A	N	A	R	E	F	E	L	P	G			
B	I	G	O	N	G	I	A	R	I	B	I	A	G
A	C	E	C	O	N	F	O	R	M	I	S	T	I
N	O	N	A	R	E	S	M	A	L	T	A	T	O
D	R	P	R	S	M	A	G	I	A	T	A	T	A
I	D	E	A	L	E	I	A	R	E	R	A	R	A
R	O	N	S	I	S	V	A	L	E	F	A	M	A
E	C	L	O	F	A	L	L	A	C	T	I		
P	A	O	L	O	M	I	L	L	E	R	S	V	
C	A	R	L	O	G	A	E	L	I	C	O	T	I
A	R	P	I	N	O	T	R	A	C	O	R	A	
I	R	A	I	L	O	T	I	T	E	R	R	A	
N	I	D	I	I	D	I	A	B	B	O	L	L	

Soluzione del cruciverba dal numero scorso

CON GLI AFFASCINANTI PROGRAMMI DEI VIDEOGIOCHI ATARI METTI IL TELEVISORE AL SERVIZIO DEL TUO TEMPO LIBERO.



I 1500 GIOCHI PIU' AFFASCINANTI DEL MONDO

Atari ti dà nella sua Scatola Magica il Computer System, la cassetta-gioco campione, due coppie di comandi e un completo libretto istruzioni. E ti fa scegliere fra 38 cassette diverse (cioè 300 giochi-base con 1500 varianti possibili) cui seguiranno ogni mese le cassette novità. In ogni cassetta sono memorizzati i programmi dei giochi. Il computer, che puoi collegare con grande facilità al tuo televisore, serve da tramite per animare i videogiochi Atari sul piccolo schermo. Inserisci nel computer la cassetta del gioco che hai voglia di fare e goditi a casa tua, quando vuoi e con chi vuoi, le sfide esaltanti degli sport che preferisci, delle avventure più emozionanti, dei giochi d'azzardo o d'intelligenza più difficili. Se vuoi giocare da solo puoi farlo ma contro l'avversario più agguerrito: il computer. Atari ti dà tutto: colori fantastici, effetti sonori realistici, lettura costante del punteggio sullo schermo. Perché Atari è elettronica d'avanguardia messa al servizio del tempo libero tuo, della tua famiglia e dei tuoi amici.

concessionaria per l'Italia
MELCHIONI

ATARI®

Il mondo dei giochi sullo schermo di casa tua

ACCECCAMENTO - AMICO COMPUTER - BACKGAMMON - BASEBALL - BASKET - BATTAGLIA AEREA NAVALE - BLACK JACK - BOMBARDIERE - BOWLING - CACCIA AL TESORO - CASINO - CIRCO ATARI - COMBATTIMENTO - CORSA IPERNALE - GIOCO CON I NUMERI - GUERRA STELLARE - GUIDARE NELLA NOTTE - GOLF - IL DECOFFRATORE - INDIANAPOLIS - INVASIONE DALL' SPAZIO - I 3 DRAGHI - LE MACCHINETTE MANGIASOLDI - MEMORIA VISIVA - MENTE DIABOLICA - MINI GOLF - NAVE SPAZIALE - OLIMPIADI - PARACADUTISTI FOLLI - PILOTA INDIABILE - PISTOLERO - PUNTO E SPICE - RUGBY - SCACCHI - SCOPRIAPAROLE - SGRELOTAMARCO - SUPERMAN - UOMO PROIETTILE