



E' questione di numeri

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. Giochi coi numeri. Giorgio Calcagno ha scritto un nuovo libro, *Notizie dal diluvio* (Rizzoli). È un romanzo serio, tra Beckett e Manganelli, ma si legge velocemente, con piacere. È farcito di giochi quasi come l'altro bellissimo libro di Calcagno, *Galileo e il pendolare* ("Venerdì" 138).

Prevalgono i giochi coi numeri. La parola "numerologia" è su tutti i vocabolari; oltre ai vocabolari potreste una buona volta leggere la Bibbia, e lì trovereste perché il nuovo libro di Calcagno abbia 144 personaggi, che alla fine si riducono a 12. Serpeggia nel libro il riferimento a un nome di tre lettere, che a volte sembra "war", a volte "mio", ma poi subisce

un cambio di iniziale. Certi numeri vengono capovolti: quando il Tiranno sostituisce i numeri ai nomi, un Trentanove viene chiamato Novantatré.

Giocando con le lettere Calcagno arriva a un "dhe eht" in cui non è detto che riconosciate subito "the end". C'è una nuova utilizzazione del sator-arepo-tenet-opera-rotas (qui vi aiutano le enciclopedie, alla voce Quadrato magico), ci sono anagrammi e "nomi che sembrano scelti per combaciarsi".

Per divertimento, salta fuori il numero 44.440, perché è buffo da pronunciare. Dovrebbe venirvi in mente la canzoncina «44 gatti in fila per 6 col resto di 2, marcia- ➡➡

rono compatti... coi baffi allineati...».

Loro chiedevano a tutti i bambini, che sono amici di tutti i gattini: «dove si trova questa canzoncina?» Risposta: *La daga nel loden* di Lella Costa ("Venerdì" 216).

State attenti, in ogni pagina di Calcagno ci può essere un qualche intrighetto (lui dice "trigomigo"). Dice: «Avevano fatto, senza rendersene conto, quello che nella *Anatomy of the Game* del Templeton è definito il telefono circolare». Io so che il Templeton è inventato, ma il telefono circolare? Se non c'è, bisognerebbe inventarlo.

2. Rosina e Anisor. Torniamo al gioco di Calcagno "dne eht-the end". Se in Romagna un bambino fu chiamato Isehcrum, ca-

povolgimento del cognome Marchesi, ad Ascoli Piceno una bambina fu chiamata Anisor: capovolsero il nome della sorella Rosina. Lo testimonia Marco Scatasta, su "La Gazzetta di Ascoli Piceno" del 15 marzo, recensendo *Il nuovo libro dei nomi di Romagna* di Tino Della Valle ("Venerdì" 214). Se conoscete persone con nomi come Isehcrum e Anisor, scrivetemi. Val la pena di fare un censimento nazionale.

Vi sembra empio giocare coi nomi dei bambini, che sono amici di tutti i gattini? Ma la Kabbalah giocava con nomi ben più sacri. Il gioco è sacro. Un personaggio di Calcagno è "ludologo" (pp. 23, 58). Forse per la prima volta troviamo questa parola in un ➔➔

romanzo, ma è una parola con una storia alle spalle. Per esempio la usò Italo Calvino in un articolo per "Repubblica", 30 maggio 1984.

3. Giro del mondo in Vespa. Ho chiesto le regole ("Venerdì" 213), Adriana Necci (Firenze) me le ha mandate. Son pronto a distribuirne fotocopie. Ma è notevole la frase di accompagnamento: «la ringrazio per avermi fatto riscoprire quale bellissimo pezzo da museo possiedo».

4. Battaglia navale. Altro pezzo da museo s'è ritrovata in casa Graziana Canova Tura (Milano): una busta intitolata *La battaglia navale*, contenente il Regolamento e Sedici Specchi d'Acqua. Le regole son quelle

che conosciamo tutti: gli specchi d'acqua sono numerati da A a N (saltando J e K) e da 1 a 12. Previste una nave ammiraglia di 4 caselle, due corazzate di 3, due torpediniere di 2, due sottomarini di 1. Ai miei tempi, una casella era il mas.

Che tempi sono quelli della busta? Edita da Erre-Ci, stampata dalle Arti Grafiche Bruni Marelli, Pavia-Milano, senza data. Leggiamo la dicitura pubblicitaria: "Dove si può battere: in treno, a scuola, al caffè, in tram, al tennis, al grill-room, al tea-room, al bar-room, in limousine, a letto, al polo, in ufficio, a teatro, al Jardin d'Hiver, alle conferenze, al Palazzo del Ghiaccio, in aereo, a Ginevra, dalla ZIA, sui colossi del ➔➔

mare, tra una pausa e l'altra della Guerra Cino-Giapponese, in Mancuria e altrove". Prezzo Lire 1, sovrastampato con timbro viola "L. 1.50".

L'elenco dei posti "dove si può battere" è divertente, dà un sapore snob, da borghesia medio-alta. Il riferimento alla guerra in Mancuria permette di confermare la data che già avevamo fissato per altre vie ("Venerdì" 211): 1932. Tutto chiaro, tutto a posto, dunque, e tante grazie a Graziana Canova Tura. Ma cosa vorrà dire che si possa battere "dalla ZIA" scritto così in tutte maiuscole?

5. Questioni di date. Devo aggiungere che altri lettori m'han mandato fotocopie delle regole del *Giro del mondo in vespa*: Mauro Veglietti

(Savona), Paola Saporì (Soriano nel Cimino VT). Se non l'hanno buttato via vuol dire che è un bel gioco. È della EG: ho chiesto la data, me la stanno cercando. Se per le date aiuta a evitare anacronismi: i pali del telegrafo nella battaglia di Zama (*Scipione l'Africano*), la canasta prima della guerra (*Aracoeli*)...

6. Viva il Re! Ho accennato varie volte all'opera più antica e più bella sui giochi mai fatta in Europa: *Libros de azedres, dados y tablas* di Alfonso X il Saggio, re di Castiglia e di Leon. Finalmente se ne ha una riproduzione anastatica. Temo costi carissima. Per informazioni: Edilan, Editora Internacional de Libros Antiguos, Apartado num. 511 F.D., 28080 Madrid.

Giampaolo Dossena