

di GIAMPAOLO DOSSENA

il tempo libero

Le lettere per Giampaolo Dosseña vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica" via G. De Alessandri, 11 20144 Milano



GLI HAI-KU DALLA FINESTRA

Abbiamo più volte giocato al gioco degli Hai-ku, poesie giapponesi di 5-7-5 sillabe. Ritroverete gli Hai-ku in un libro di rara bellezza pubblicato da Adelphi, autore Kuki Shuzo, titolo *La struttura dell'Iki*. L'Iki non è l'Hai-ku, ma tratta di entrare in un mondo inesplorato, dalla porta o dalla finestra

IL TAVOLIERE

Di tomba in tomba fino alla fossa

Questo è il livido tavoliere di *Atmosfear* (Clementoni). Si pronuncia pressappoco *atmosfera* e il gioco di parole è trasparente: crea un'atmosfera (atmosphere) di paura (fear). L'atmosfera è tutto. Il percorso dei segnaposti dei vari giocatori si svolge non sulle solite "caselle" di tutti i giochi, da quello dell'Oca al Monopoly-Monopoli, bensì su tombe, lapidi e frammenti di monumenti funebri.

La fossa finale, al centro, si chiama Incubo. Carte equivalenti più o meno a "probabilità" e "imprevisti" hanno il no-

me di Tempo, Sorte, Fato.

La novità sta nel fatto che questo è un "videogioco di società", corredato da una videocassetta VHS da 60 minuti. Interviene così un "motore aleatorio" supplementare, oltre al solito dado: mentre si gioca, il video

racconta la sua storia d'orrore e ogni tanto, con voce raccapricciante, si rivolge a chi sta giocando in quel preciso momento — occhio all'aorta! — ponendo divieti, imponendo mosse e così via.

Copyright 1992 della Roadshow Video Publishing, questo gioco avrà un seguito: altre videocassette *Atmosfear* sono annunciate. E ci sarà qualche videoamatore che, affittando le attrezzature come ormai fanno in tanti, si girerà e monterà cosette personali. Le attendiamo a piè fermo.



Paolo Araldi

Il settimanale "Comix" ha una rubrica di giochi, prevalentemente giochi di parole, con la firma "Wut & Kini", che si rifà al nome dei mitici Wutki del primo "Linus". È passata tanta acqua sotto i ponti, lo stile dei Wut & Kini è molto diverso da quello dei Wutki, ma i giochi dei Wut & Kini sono eccellenti. Per esempio han trovato nelle *Novelle della Pescara* una frase qualsiasi: "andare e venire di meretrici" e dentro ci han visto una parola nascosta, pertinente: "redimere". La vedete? Il meccanismo è lo stesso per cui Alessandro Manzoni ha nascosta in sé

PER GIOCO Cacciatori di parole

la parola "romanzo": alessand-RO MANZO-ni.

Ritrovo lo stesso gioco in un libro per la scuola, *Asino chi non gioca*, di Maria Luisa Bigiaretti (Nuove Edizioni Romane): «È un vero manincomio, a dicembre

sciavano in canottiera, i genitori non ci lasciano correre»...

Alla scuola si rivolge anche "Lia", nuovo trimestrale delle edizioni Cens (via Volta 4, 20063 Cernusco sul Naviglio). Qui Carlo Marchesi propone giochi di parole altamente letterari ma non noiosi, come il Gioco del Restauratore: l'innominato (con la "i" maiuscola!) dei *Promesse sposi* «saltò fuori da quel... di pruni»: quel giaciglio? quel covile? quel letto?

Più difficile da risolvere, più saporito da architettare, quel Gioco del Falsario che

avevamo provato a fare ("Venerdì" 111) sulla scia di Nora Gallagher. Si prende un sonetto, si cambiano quattro parole (due nelle quartine, due nelle terzine) e si chiede: primo, di individuare le parole false; secondo, di indovinare quali possano essere le parole vere. Carlo Marchesi maltratta un sonetto della poetessa cinquecentesca Laura Battiferri. Noi avevamo maltrattato una poesia del solito cretino ottocentesco, Giovanni Raffaelli, e così c'era più da ridere; ma il Gioco del Falsario, se ben fatto, funziona anche con autori "seri".