



## IL TAVOLIERE

# Ecco "Favolino" l'inventa storie

Questo giocattolino è un classico. In tedesco ha un nome: *Hampelmann*. In italiano si potrebbe dire «pupazzetto snodato che si tiene con una cordina legata alla testa: tirando verso il basso un'altra cordina, gambe e braccia del pupazzetto si agitano». Non è un nome: è una definizione. È un po' lunga. Ci si spiega meglio coi gesti...

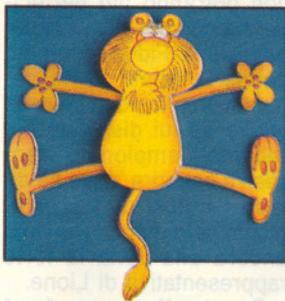
La ditta Sevi di Ortisei (tel. 0471/796319), produttrice di giocattoli in legno, ha in catalogo vari tipi di *Hampelmann*, da disegni di Mordillo. Ha pensato di mettere a concorso l'in-

venzione di un nome italiano, per battezzare lo *Hampelmann*, per dargli cittadinanza da noi.

Sono arrivate migliaia di cartoline con migliaia di proposte (molte, uguali fra

loro). È stato deciso di adottare il suggerimento di Francesca Marchionni di Chiuro, 6 anni, che ha uno *Hampelmann* fra i suoi giocattoli e lo chiama Favolino perché serve a raccontare delle storie, anzi a inventarle.

Anche a me, detta così, l'idea di chiamare questo giocattolo "Favolino" sembra buona. Certo, per adesso la circolazione è limitata, probabilmente come marchio depositato. Nome Favolino, cognome Sevi. Per chiamare un altro giocattolo così, d'altra marca, vale ancora, per un po', *Hampelmann*.



Marco Beck-Pecco

### Anagrammi coreografici

Marco Rosa Salva (Venezia), leggendo *La Delia di Giulio Strozzi (1639)*, ha trovato degli "anagrammi coreografici" che mi sembra non avesse mai visto nessuno: soldati con scudi a lettere d'oro cantano e ballano e cambiano schieramento formando frasi inserite nei loro cori: "Delia saluto, l'idea tu sola", "Venetiana, neve natia" Applausi

Andrea Macchiavello (Faenza) mi scrive di aver visitato il museo internazionale della profumeria, a Grasse vicino a Cannes. Qui ha visto un gioco giapponese chiamato Kodo che consiste nell'associare certi profumi in boccetta con cartellini riportanti immagini di fiori frutti cortecce radici con cui vengono prodotti quei profumi. Chiede notizie.

Trattandosi di gioco giapponese, ne ho chiesto a Carla Vasio. La quale mi parla di un gioco chiamato Genji Ko. Ko è "profumo", Genji è il *Genji Monogatari*,

## PROFUMI Se indovini l'odore hai vinto

con riferimento ai suoi 53 capitoli.

«Si prendono cinque incensi, non necessariamente tutti diversi, e si dispongono in varie combinazioni. I giocatori devono annusarli e riconoscerli, ma in questo caso annusare si

dice *ascoltare*, forse potremmo dire *sentire*. Le varie combinazioni danno dei segni, ognuno dei quali corrisponde a un capitolo dei *Genji*. Secondo me riconoscono strane somiglianze di atmosfera fra aromi e storie scritte, ma qui si entra in un tipo di sensibilità così sottile e diversa dalla nostra che bisognerebbe proprio provare per avvicinarsi al vero senso del gioco e alla vera equivalenza di profumo e scrittura. Siamo sostanzialmente troppo rozzi per tali godimenti. O sbaglio?».

Credo che Carla non sbaglia. Noi siamo rozzi. Almeno, io sono ignorante. Conosco solo un gioco basato sull'odore dei vini, *Le nez du vin* di Jean Lenoir, lo distribuiva la Unicopli ("Venerdi" 50). È un libro di testo per sommeliers, che da certe boccettine distinguono l'odore della bonarda da quello del gutturnio. Conosco un libro di Ida Sacchetti, *Dal gioco all'informatica* (Nuova Eri, 1988) che suggerisce una "moscacieca odorosa"; scatolette da fiammiferi con dentro un po' di caffè, di detersivo, una foglia di basilico...