

Tutto libri
Speciale
strenne



Un orologio a 12 lettere

ROMA — Il 17 dicembre andranno all'asta da Christie's importanti gioielli e orologi. Tra gli altri un «savonnet» da tasca in oro della fine del XIX secolo, firmato «Paul Jeannot à Genève». A parte la preziosità del meccanismo e la catena con pendente- portaritratti tempestati di brillanti e rubini, la cosa più notevole è il quadrante. «iscritto Ibrahim Pacha».

Ibrahim Pacha o Pasca (1779-1848) è un personaggio storico, e potreste andare a vedere in un'enciclopedia cosa ha combinato. Ma se la curiosità prevale sulla curiosità, considerate il suo nome: Ibrahim Pacha. Pensate all'orologio, con il quadrante iscritto Ibrahim Pacha. Se avete una minima dote d'osservazione e di intuizione vi accorgete che «Ibrahim Pacha» ha 12 lettere e caprete che nell'orologio queste 12 lettere stanno una per una al posto delle ore.

Se il vostro nome-cognome (o quello di una persona amata) ha 12 lettere potete progettare un quadrante iscritto ad personam. Dovrete investire molto tempo per trovare l'artigiano che ve lo smalti, ma investirete una somma inferiore a quella richiesta da Christie's.

Giochi per Natale: le novità editoriali, i classici, i videogames
Nello scaffale del giocatore s'incontrano Landolfi e il dottor Matrix

PER Natale si inventano anche gli slogan, quest'anno ce n'è uno che dice: «Solo con un libro». Come molti slogan che si rispettano, è una «frase bisenso». A seconda che «solo» sia avverbio o aggettivo, a seconda che «con» indichi mezzo o compagnia, si sbanda dalla filosofia della prassi (unicamente con lo strumento di un libro, con un libro come unico strumento) alla fisiologia del piacere (lontano dalla follia, in compagnia di un libro, «In angelo cum libello», nell'anolino col libricino, motto attribuito a Erasmo da Rotterdam). Una volta si sarebbe detto: «Solo con un libro», ma il rifiuto al rifiuto. Nota bene: «Solo con un libro» è lo slogan natalizio di una casa editrice già «di sinistra», volta oggi al recupero del piacere della lettura, in aperta polemica con la moda dell'«effimero» e dell'«attivismo aggregativo».

Chi ama il gioco, «Solo con un libro» può far felice se stesso o la persona giusta: con *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi* scelti da Italo Calvino (Rizzoli, pp. 432, L. 25.000). Vi si ritrova il personaggio del giocatore (il più vero giocatore della letteratura italiana) e vi si ritrovano giochi proprio giocati sulla pagina, dalle poesie in lingua immaginaria del *Dialogo dei massimi sistemi* (1937) alla prosa in lingua che «sembra» immaginaria della *Passaggiata* (1960).

Ma ci sono altri libri relativi a giochi vari. In primo luogo raccomandiamo due libri che sarebbero piaciuti, se non a Tommaso Landolfi, a qualche suo personaggio dal «cuore semplice», come Maria Giuseppa: *Paxatemp* e *Giochi di successo da fare in società* di Carla Ceschi (edizioni Omega, pp. 88, L. 3500); con diversa copertina ce n'era un'identica edizione De Vecchi del 1977 e *Giochi di società* di Tina Cecchini (De Vecchi, pp. 368, L. 12.000); con diversa

copertina ce n'erano altre edizioni, sempre De Vecchi, 1969, 1972.

A un livello di maggior specializzazione, ma non di maggior sforzo, *Il manuale completo dei trucchi* di Paolo Beverini e Angelo Parodi (Mursia, pp. 250, L. 20.000). Sottotitolo: «100 schemi per il progetto del vostro plastico ferroviario». Se ancora non avete capito, è un libro per chi gioca coi trenini.

Siamo ai confini fra giochi e bricolage. Libri di bricolage gli anni scorsi ce n'erano tanti; quest'anno niente (tranne *Le mani d'oro* di Adriana Tadini, Rizzoli, pp. 148, L. 20.000). Ma il gusto per il bricolage va avanti per conto suo, anche se gli editori non gli tengono le dande. Si va tessendo lungo le autostrade della Valpadana una rete di ipermercati per bricoleurs, simili a quelli che prosperano in Germania. Ce n'è uno da pochi mesi presso Montebello della Battaglia (Pavia); meglio di mille libri. Ma torniamo al libro.

A un livello scientifico, ma sempre lontano dalla difficoltà, *La scienza diletterole* di Tom Tit (Longanesi, pp. 400, L. 25.000). È una eccellente riproduzione anastatica di un libro pubblicato da Senozio un centinaio d'anni fa. Sbaglierebbe chi parlasse di «repêchage» e rimastiature. I libri recenti di esperimenti scientifici sono tutti noiosi. Gli ultimi esperimenti scientifici divertenti erano quelli della *Enciclopedia del poppett* Mondadori verso il 1950. Questi di Tom Tit sono divertentissimi e le illustrazioni sono affascinanti, efficaci. Non da oggi sappiamo che le incisioni ottocentesche sono l'«optimum» per spiegarsi con l'immagine, le fotografie non valgono niente, anche quando le tecniche di stampa permettono di riprodurle decentemente le nuove tecnologie non permettono nemmeno più questo.

Balzo in alto coi *Giochi matematici russi* di Boris A. Kordensky (Sansoni, pp. 418, L. 19.000). È un libro famoso, diffusissimo in

Unione Sovietica e satelliti, ben noto anche in Occidente in varie traduzioni, massime in quella americana dal titolo *The Moscow Puzzles* a cura e con introduzione di Martin Gardner. Alcuni fra questi problemi appartengono a tradizioni antiche e si potrà dire «lo sapevo già». Ma molti sono nuovi, e tutti hanno un sapore particolare, risultando ben radicati nella vita d'oltre-cortina.

Se *Giochi matematici russi* è un classico, modernissimo risulta *Giochi logici e matematici* di Franco Agostini (Mondadori, pp. 184, L. 20.000). Qui si arriva fino al cubo di Rubik. E sia detto fra parentesi, finalmente la cubomania è uscita dalla fase epidemica acuta.

Lo stesso Martin Gardner curatore dei *Giochi matematici russi* è l'autore del miglior libro di giochi dell'anno: *L'incredibile dottor Matrix* (Zanichelli, pp. 172, L. 12.800). Dice il sottotitolo: «Predizioni, magie, coincidenze nel mondo della numerologia». La numerologia vien dalla



Cabala. Si rischia lo smarrimento e l'infiammazione cerebrale. Ma basta prendere Gardner a piccole dosi. Facciamo un esempio, nel riquadro qui accanto.

Posto che Martin Gardner non gioca solo coi numeri ma anche con le lettere dell'alfabeto, ci resta da fare un suggerimento a chi specificamente sta patito dei giochi di parole. Veda il patto di procurarsi presso l'Università di Urbino, al centro internazionale di semiologia e linguistica, un fascicolo di 50 pagine, senza indicazione di prezzo, pubblicato nella serie «Documenti de travail et prépublications», titolo *La retorique des jeux de mots*, autore quel Philippe Dubois che ha scritto con altri la *Retorica generale* tradotta da Bompiani nel 1978.

Infiniti giochi di parole si trovano infine in *Segnalibro*, poesie 1951-1981 di Edoardo Sanguineti (Peltrinelli, pp. 438, L. 25.000). Ivi compare la poesia col «Salincervo» che questa pagina pubblica in autunno, e che tanti lettori aiutarono a commentare.

E.T. vola sul video e Marco Polo viaggia in scatola

È nel campo dei giochi cosa c'è di nuovo? Per prima cosa diciamo che questa domanda non ci piace. Nei giochi, più che in altre forme di intrattenimento, contano le permanenze e non il progresso, contano i classici e non le novità. Chi vorrà giocare sotto le feste, e chi vorrà regalare strumenti di gioco sotto le feste, deve con priorità assoluta verificare se nella casa (sua o della persona da beneficiare) ci siano scacchi, dama, backgammon, carte da bridge o poker, carte regionali italiane, carte in formato patience per far solitari, mercante in fiera, dadi, dadi con lettere, domino, tombola, gioco dell'oca, ludo o parchese, o non l'arrabbiare, serpi e scote. Togliamo questo elenco, e lo prendiamo per buono, da una «Scatola dei giochi», con cui entra nel campo merceologico dei giochi il gioielliere Pomellato. Il prezzo della «Scatola dei giochi», Pomellato è astronomico, ma l'idea è giusta.

Dopo i classici, vengono i semiclassici: Monopoli, Scarabeo, Risiko, Stratego, Othello, Master Mind, Twixt.

Dopo i semiclassici vengono gli elettronici. Qui il progresso è bruciante. Nel giro degli ultimi cinque anni si sono bruciati i giocattoli elettronici a pila. In America ne han fatto un catalogo (Howard J. Blumenthal, *The Complete Guide to Electronic Games, New American Library*); è un cimeli. Lo conferma la TMA (Toy Manufacturers of America). Restano sul mercato — e resisteranno sempre nei nostri cuori — Logie 5, Electronic Master Mind, Supersonic Electronic Master Mind, Simon.

Si son bruciate anche le miniaturizzazioni giapponesi, i giochi elettronici a pila che stanno in un orologio. I giochi elettronici a pila sono sostituiti dai videogiochi, definitivamente. Sempre in America, i nomi «Atari» e «Pac-Man» sono entrati nel vocabolario corrente, come sanno i lettori del nostro giornale. «Atari People» si chiamano i democratici del clan Kennedy (Ennio Caretto da New York, 2 dicembre). Alle trattative sui missili i russi rivelano la mentalità di un giocatore di scacchi, mentre «noi americani siamo abituati ai ritmi velocissimi dei videogiochi»: però il generale Edward Rowley non ha detto «videogiochi», ha detto esattamente «Pac-Man». (Alfredo Venturi da Ginevra, 4 luglio).

Dire Atari vuol dire il 70% del mercato, nei videogiochi. Dire Pac-Man (Atari) vuol dire il gioco dell'82 come dire Asteroidi (Atari) volle dire il gioco dell'81. Pac-Man è preferito dalle persone di mezza età (cioè che abbiano superato i 18 anni, provare per credere) perché oltre a richiedere la solita bellina protezione di riflessi lascia spazio a un minimo di prestazione strategica. Atari lancia in questi giorni il videogioco di E.T. che sarà il gioco dell'83.

Installarsi in casa un videogioco vuol dire spendere sulle 350.000 lire. Ogni nuova cassetta con un gioco e sue varianti costa sulle 50.000 lire. Quattro consigli.

Primo: scambiatevi fra amici le cassette come si faceva una volta coi libri.

Secondo: provate a giocare un videogioco in bianco e nero: può darvi che si veda meglio.

Terzo: lasciate che i ragazzi si sazzino di videogiochi domestici: saranno vaccinati contro quelli delle sale-giochi e dei bar.

Quarto: non comprate cassette per videogiochi destinate agli scacchi. Se volete scacchi elettronici, comprate apparecchiature destinate esclusivamente agli scacchi. Ormai la scelta è vasta, i prezzi sono calati e caleranno ancora, le prestazioni sono ottime. Fra cinque anni avremo «macchine intelligenti», in grado di battere i grandi maestri internazionali. Molti modelli sono sensorizzati, cioè basta spostare le pedine con leggera pressione, senza troppe complicazioni sul monitor. Non ha affiechito la macchina che faceva tutto da sé, con braccetto snodato. Nell'83 vedrete la macchina che fa tutto da sé non come se ci fosse dentro un uomo ma come se ci fosse accanto un fantasma. Non possiamo dire di più, ma noi l'abbiamo già vista.

Torniamo a E.T., l'extraterrestre del film di Steve Spielberg. Oltre che videogioco dell'83 sarà anche il pupazzo o bambolato dell'83. Ci saranno gli originali e le imitazioni. Non è detto che da noi abbia molto successo la incarnazione in peluche del suo grande concorrente in Usa, il gatto Garfield. Tra i pupazzi tenpono bene i puffi (Smurfs). Bambolotto di questi giorni è il Marco Polo della Furpa.

Dire Marco Polo vuol dire anche quattro giochi in scatola, immessi sul mercato da quattro case in occasione del filmato televisivo in otto puntate di Giuliano Montaldo. Nel suo numero di novembre il mensile «Perigioco» li ha analizzati e confrontati. Globalmente sembrano meglio dei soliti giochi in scatola effimeri, legati a programmi televisivi, ma pur sempre giochi effimeri. Fra un anno non se ne vedranno più, se non forse su uno scaffale polveroso di una cartoleria di provincia o di periferia.

Fra i giochi in scatola dell'82 pensiamo che avranno vita lunga il «Kensington» della Mondadori Giochi, il «Dr. Jeckyll & Mr. Hyde» della Invicta, e il «Due secoli di guerra» della Editrice Giochi. Fra i giochi in scatola dell'81 le nostre preferenze restano ancorate al «Can't Stop» della Editrice Giochi. Il resto è silenzio, non è nemmeno più polvere sugli scaffali di una cartoleria di provincia o di periferia.

Servizio a cura di
Giampaolo Dossena

La schedina dei nomi

DIAMO un esempio del modo in cui «l'incredibile dottor Matrix» di Martin Gardner possa essere preso a dote onepatiche. Bastan due righe. Dice così: «Negli Stati Uniti l'unica capitale che non abbia neppure una lettera in comune con lo Stato cui appartiene è Pierre, South Dakota». Basta, chiudete il libro e andate a fare una passeggiata.

In Italia c'è un capoluogo di regione che non abbia neppure una lettera in comune con la regione a cui appartiene? Risparmiatevi la fatica: non c'è. Allora capovolgete il problema: qual è il capoluogo di regione che abbia il maggior numero di lettere in comune con la regione a cui appartiene? Fate lo spoglio, fate una classifica. Fate una tabella e mostratela in giro chiedendo cosa vuol dire:

Frosinone-Toscana 1
Roma-Lazio 2
Campobasso-Molise 3
Torino-Piemonte 4
Aosta-Valle d'Aosta 5
Trento-Trentino Alto Adige 6.

Oppure provate a controllare il quoziente di «eteroleterialità» in nomi e cognomi. Hanno una o più lettere in comune il vostro nome e il vostro cognome? O nessuna? Hanno questo privilegio Enzo Biagi e Sandra Milo, Vittorio Gassman e Ornella Muti...



Il tuo amico della domenica sera.

«Amici, ve lo giuro, com'è vero che mi chiamo Magnum, non sono uno che va a cercare guai in giro per il mondo con una pistola in mano. Stesse a me, me ne starei beato, tra belle donne, in questa splendida villa alle Hawaii. Ma in questo paradiso - accidenti - sono i guai che vengono a cercare me... Certi guazzabugli da aspirina tripla! Comunque, domenica ve la farò vedere io. Parola di Magnum»

ogni domenica - ore 20,30
canale 5

come sempre su

