

Tutto libri

Giochi e arte



I dadi di Mozart

TORINO — Giovedì 19 e venerdì 20 settembre ore 16, al Teatro Nuovo, Sala Valentino, recitativi e arie da spettacolo per voci strumenti e prestigiatori. Titolo *Jeux d'ore, ideazione e messinscena* di Sergio Liberovici.

Tutto lo spettacolo (che verrà riproposto in autunno dal Teatro Regio) sarà basato su giochi d'ogni genere, variamente musicali, ma più giochi che mai sarà la «esecuzione» del *Musikalches Würfspiel* di Mozart: il gioco dei dadi musicali per comporre con due dadi valzer e rondo senza essere musicisti e senza saper nulla di composizione.

Pubblicato dopo la morte di Mozart dalla vedova, per motivi più o meno bassamente economici, questo gioco si inserisce (come scrive Roy Mofta) in una produzione folta, «dotta» tra gli ultimi decenni del XVIII secolo e l'inizio del XIX. Ebbero particolarmente successo i carillon e gli organi meccanici, oltre a *fateo-dai-vol* come questo, che permettevano di rinnovare continuamente il repertorio di piccole musiche di consumo e, contemporaneamente, costituivano piccoli giochi di società.

Occhiali da vedere

FIRENZE — Si inaugura venerdì 20, presso il Museo di storia della scienza a piazza dei Giudici, una mostra sul tema «Occhiali da vedere: arte, scienze e costume attraverso gli occhiali», realizzata dall'Istituto di storia della scienza fiorentino con la Fondazione Carl Zeiss di Jena (Germania Est). La rassegna presenta per la prima volta al pubblico la collezione di occhiali antichi conservata nel Museo Ottico della Fondazione Zeiss. Saranno esposti oltre cento occhiali, orientali e occidentali, di notevole significato storico e scientifico, e oltre cento incisioni originali dove gli occhiali appaiono al centro dell'attenzione: da Dürer, Rembrandt, da Cattolì ai maestri giapponesi. La scelta di Firenze per questa prima esposizione al pubblico non è casuale: una lunga tradizione assegna alla Toscana il merito di avere inventato gli occhiali, nel XII secolo.

Fumettisti a concorso

PRATO — Per la settima volta l'Azienda Autonoma di Turismo bandisce un concorso per disegnatori di fumetti. Il premio (un milione di lire) verrà assegnato nel corso del nome Convegno internazionale del fumetto, che avrà luogo nel gennaio e febbraio 1986. Le opere devono pervenire entro il 10 dicembre alla sede dell'Azienda Autonoma, via Luigi Muzii, 51 (tel. 0574/35141). Gli autori non devono aver mai pubblicato con continuità i loro lavori su riviste a diffusione nazionale.

Le sorprese nascoste in un quadrato magico Fra questi numeri abita un vampiro

DEL *Guinness dei primati* (Mondadori) si parla sotto Natale, quando esce la nuova edizione, ma le persone di buon senso lo tengono solitamente tutta l'anno e lo consultano poco meno spesso dell'atlantino, del calendario, dell'orario ferroviario, dell'elenco telefonico — c'è solo il vocabolario, che le persone di buon senso consultano più spesso di tutti questi (come chiamarli?) superlibri.

Prima di mandare in soffitta il *Guinness* dell'anno scorso, la persona di buon senso fa un ultimo confronto con quello di

quest'anno per veder bene, definitivamente, quali sono state le novità. In questo dell'85, per esempio, rispetto a quello dell'84, è registrato il prezzo più alto pagato a un'asta per un mazzo di carte. Non avevamo dato la notizia per primi su questa pagina (e poi avevamo avanzato per primi il dubbio che il mazzo fosse falso: se si avranno conferme, la notizia passerà nei primati dei bidoni?).

Nessuno è perfetto, e anche il *Guinness*, per ragioni di spazio, ha i suoi limiti. Non c'è una voce per i quadrati magici, e quindi

non è rubricato quello che crediamo il quadrato magico più grande del mondo, realizzato da Adriano Graziosi. Ne davamo notizia fin dal 21 novembre 1981.

Ora Graziosi ha realizzato un altro quadrato magico gigantesco, variando le figure dei nuclei interni e accentuando i valori cromatici, decorativi, figurativi.

Graziosi è un matematico ma è anche un artista, e in questi anni sta proprio diventando un pittore. Fra i nuclei interni delle caselle del nuovo quadrato magico (che si chiama chiamarli?) superlibri.

Prima di mandare in soffitta il *Guinness* dell'anno scorso, la persona di buon senso fa un ultimo confronto con quello di

506	458
411	349 273 247 9
2958	810 142 2115 1923 1155
170	3138 191 948 1983 3919 1919 1187
1437	1104 1153 2225 2128 1380 1168 1083 1137
682	332 700 1505 2336 1760 1745 1328 581 437
1042	2771 2595 1592 2339 2526 1507 2708
32	1206 209 225 801 2855 1147 224
457	313 181 3141 124 713 3592 820 3205 781
2721	1165 2189 1204 2893
855	170 922 938 187 106 918 1452 2453 90 858

ma *Pangraduro magico dei vampiri* spiccano quattro mostri, che Graziosi chiama appunto «vampiri». Ne riproduciamo uno. Chi volesse far la somma dei numeri troverebbe che è pari a quella degli altri tre vampiri. Naturalmente dovete crederci.

ci sulla parola. Però noi nel *Pangraduro magico dei vampiri* ce l'abbiamo qua. E' di grande bellezza. Bellezza molto inquietante. Qualcosa che va al di là dei primati da *Guinness*.

Chissà se è il prossimo

Guinness, che oramai batte alle porte, ne terrà conto. E chissà se qualcuno vorrà pubblicare questo nuovo quadrato magico di Graziosi. Il precedente lo aveva pubblicato la Olimpia come poster-biglietto d'auguri natalizio (un biglietto-lenzuolo, un altro primato d'ingombro).

Giampaolo Dossena



Un campionato mondiale di scacchi con «pezzi eterodossi»

Leoni, grilli, locuste: sulla scacchiera c'è un fantastico zoo

pezzo di grandiosa potenza e molto antico, citato già dal famoso *Ruy Lopez* a metà del Cinquecento.

I pezzi eterodossi non sono infatti uno novità moderna: molti hanno una anticità plurisecolare; per esempio l'imperatrice e la Principessa, identi agli inizi del Seicento dall'italiano Pietro Carrera, sacerdote grande appassionato di scacchi e autore di vari testi. L'imperatrice, o «rococcarossa», abbina il «movimento» della Torre a quello del Cavalo, mentre la Principessa, o «centauro», abbina il «movimento» del Cavalo a quello del Leone.

Non si deve credere tuttavia che sia il Cavalo a fare la parte del Leone nei pezzi eterodossi: molti infatti derivano dalla Dona-

na. Il più noto agli addetti ai lavori è il Grillo, pure ideato dal Dawson nel 1912, pezzo che muove lungo le linee di azione della Dona ma la sua azione non è limitata alla casa situata al di là del pezzo che salta, ma è estesa a tutte le altre case dello stesso linea, dove può muovere e catturare.

Derivato dal Leone è il Leone, che muove come la Dona e cattura come un Leone.

Derivato invece ancora dal Grillo è la Locusta, che muove come il Grillo, spingendo il pedone in c3 o giocando la Torre in d4.

Leone a8: può prendere in a3, può portarsi in h1, se va in a4 dà scacco (caso che il Leone non può muovere e catturare).

Derivato invece ancora dal Grillo è la Locusta, che muove come il Grillo, spingendo il pedone in c3 o giocando la Torre in d4.

In fine un pezzo dal nome esotico, l'Equisautore non stop, la cui casa di arrivo deve risultare simmetrica di quella di partenza, in relazione ad un centro di simmetria che può essere costituito da un pezzo bianco o nero esistente sulla scacchiera.

Per i lettori che hanno avuto la pazienza e la costanza di seguirsi sin qui, ecco nel diagramma qui sopra un esempio pratico

di un pezzo eterodossi.

Il gioco degli scacchi che presesta probabilmente alla apparizione dell'uomo sulla Terra e forse anche alla creazione del mondo; e se il mondo riplomberà nel caos, ed il caos si dissolverà nel nulla, il gioco degli scacchi rimarrà, fuori dello spazio e del tempo, parte della eternità delle idee». Così scriveva Massimo Bontempelli nella sua opera *La donna e il Nadir*. Questa visione un tantino epocistica dà l'idea del fascino che il gioco degli Scacchi può esercitare.

Tale fascino da sempre ha spinto i giocatori a cercare nuove maniere per giocare, a creare nuovi pezzi, ad ideare scacchette di forme strane, nel tentativo — vano — di corrompere la lineare bellezza del gioco nelle sue forme classiche. Nuovi pezzi chiamati:

ti «eterodossi», veri e propri «fantasianti» (E.T.) della scacchiera, nel corso dei secoli hanno inutilmente tentato di sopperire ai pezzi tradizionali.

I pezzi eterodossi sono altrettanto antenati, ma qui ci limiteremo ai principali, iniziando da un pezzo derivato dai «scacchi cinematografici», cioè il «Cavaliere», che muore come la Torre ma può culturare solo al di là di un altro pezzo che troverà lungo la sua linea di azione.

Banelli — almeno per gli esperti — il Cammello che muore a salto di Cavalo ma sulla diagonale di un rettangolo di 2x4 caselle e la Oraifra, che ancora muore come il Cavalo ma sulla diagonale del rettangolo di 2x5 caselle.

Terribile, invece, la Amazzona che unisce al movimento del Cavalo quello della Donna: una casa del percorso è oc-

cupata da un pezzo avversario e molto antico, citato già dal famoso *Ruy Lopez* a metà del Cinquecento.

I pezzi eterodossi non sono infatti uno novità moderna: molti hanno una anticità plurisecolare; per esempio l'imperatrice e la Principessa, identi agli inizi del Seicento dall'italiano Pietro Carrera, sacerdote grande appassionato di scacchi e autore di vari testi.

Non si deve credere tuttavia che sia il Cavalo a fare la parte del Leone nei pezzi eterodossi: molti infatti derivano dalla Dona-

na. Il più noto agli addetti ai lavori è il Grillo, pure ideato dal Dawson nel 1912, pezzo che muove lungo le linee di azione della Dona ma la sua azione non è limitata alla casa situata al di là del pezzo che salta, ma è estesa a tutte le altre case dello stesso linea, dove può muovere e catturare.

Derivato dal Leone è il Leone, che muove come la Dona e cattura come un Leone.

Derivato invece ancora dal Grillo è la Locusta, che muove come il Grillo, spingendo il pedone in c3 o giocando la Torre in d4.

In fine un pezzo dal nome esotico, l'Equisautore non stop, la cui casa di arrivo deve risultare simmetrica della casa di partenza, in relazione ad un centro di simmetria che può essere costituito da un pezzo bianco o nero esistente sulla scacchiera.

Per i lettori che hanno avuto la pazienza e la costanza di seguirsi sin qui, ecco nel diagramma qui sopra un esempio pratico

di un pezzo eterodossi.

Il gioco degli scacchi che presesta probabilmente alla apparizione dell'uomo sulla Terra e forse anche alla creazione del mondo; e se il mondo riplomberà nel caos, ed il caos si dissolverà nel nulla, il gioco degli scacchi rimarrà, fuori dello spazio e del tempo, parte della eternità delle idee». Così scriveva Massimo Bontempelli nella sua opera *La donna e il Nadir*. Questa visione un tantino epocistica dà l'idea del fascino che il gioco degli Scacchi può esercitare.

Tale fascino da sempre ha spinto i giocatori a cercare nuove maniere per giocare, a creare nuovi pezzi, ad ideare scacchette di forme strane, nel tentativo — vano — di corrompere la lineare bellezza del gioco nelle sue forme classiche. Nuovi pezzi chiamati:

ti «eterodossi», veri e propri «fantasianti» (E.T.) della scacchiera, nel corso dei secoli hanno inutilmente tentato di sopperire ai pezzi tradizionali.

I pezzi eterodossi sono altrettanto antenati, ma qui ci limiteremo ai principali, iniziando da un pezzo derivato dai «scacchi cinematografici», cioè il «Cavaliere», che muore come la Torre ma può culturare solo al di là di un altro pezzo che troverà lungo la sua linea di azione.

Banelli — almeno per gli esperti — il Cammello che muore a salto di Cavalo ma sulla diagonale di un rettangolo di 2x4 caselle e la Oraifra, che ancora muore come il Cavalo ma sulla diagonale del rettangolo di 2x5 caselle.

Terribile, invece, la Amazzona che unisce al movimento del Cavalo quello della Donna: una casa del percorso è oc-

cupata da un pezzo avversario e molto antico, citato già dal famoso *Ruy Lopez* a metà del Cinquecento.

I pezzi eterodossi non sono infatti uno novità moderna: molti hanno una anticità plurisecolare; per esempio l'imperatrice e la Principessa, identi agli inizi del Seicento dall'italiano Pietro Carrera, sacerdote grande appassionato di scacchi e autore di vari testi.

Non si deve credere tuttavia che sia il Cavalo a fare la parte del Leone nei pezzi eterodossi: molti infatti derivano dalla Dona-

na. Il più noto agli addetti ai lavori è il Grillo, pure ideato dal Dawson nel 1912, pezzo che muove lungo le linee di azione della Dona ma la sua azione non è limitata alla casa situata al di là del pezzo che salta, ma è estesa a tutte le altre case dello stesso linea, dove può muovere e catturare.

Derivato dal Leone è il Leone, che muove come la Dona e cattura come un Leone.

Derivato invece ancora dal Grillo è la Locusta, che muove come il Grillo, spingendo il pedone in c3 o giocando la Torre in d4.

In fine un pezzo dal nome esotico, l'Equisautore non stop, la cui casa di arrivo deve risultare simmetrica della casa di partenza, in relazione ad un centro di simmetria che può essere costituito da un pezzo bianco o nero esistente sulla scacchiera.

Per i lettori che hanno avuto la pazienza e la costanza di seguirsi sin qui, ecco nel diagramma qui sopra un esempio pratico

di un pezzo eterodossi.

Il gioco degli scacchi che presesta probabilmente alla apparizione dell'uomo sulla Terra e forse anche alla creazione del mondo; e se il mondo riplomberà nel caos, ed il caos si dissolverà nel nulla, il gioco degli scacchi rimarrà, fuori dello spazio e del tempo, parte della eternità delle idee». Così scriveva Massimo Bontempelli nella sua opera *La donna e il Nadir*. Questa visione un tantino epocistica dà l'idea del fascino che il gioco degli Scacchi può esercitare.

Tale fascino da sempre ha spinto i giocatori a cercare nuove maniere per giocare, a creare nuovi pezzi, ad ideare scacchette di forme strane, nel tentativo — vano — di corrompere la lineare bellezza del gioco nelle sue forme classiche. Nuovi pezzi chiamati:

ti «eterodossi», veri e propri «fantasianti» (E.T.) della scacchiera, nel corso dei secoli hanno inutilmente tentato di sopperire ai pezzi tradizionali.

I pezzi eterodossi sono altrettanto antenati, ma qui ci limiteremo ai principali, iniziando da un pezzo derivato dai «scacchi cinematografici», cioè il «Cavaliere», che muore come la Torre ma può culturare solo al di là di un altro pezzo che troverà lungo la sua linea di azione.

Banelli — almeno per gli esperti — il Cammello che muore a salto di Cavalo ma sulla diagonale di un rettangolo di 2x4 caselle e la Oraifra, che ancora muore come il Cavalo ma sulla diagonale del rettangolo di 2x5 caselle.

Terribile, invece, la Amazzona che unisce al movimento del Cavalo quello della Donna: una casa del percorso è oc-

cupata da un pezzo avversario e molto antico, citato già dal famoso *Ruy*