

Tutto libri

Giochi



C'è sempre un Rubik

Il nuovo rompicapo di Rubik, «Rubik's Magic», ha successo, anche se per ora sembra non possa sfiorare il delirio che suscitò a suo tempo il primo, «Rubik's Cube». In ogni caso, siccome anche il secondo entrerà nelle «Historie» e nelle «Enciclopedie» in coppia col primo, sarà bene specificare che il primo si è chiamato correntemente in Italia «Cubo di Rubik», mentre il secondo per ora si chiama «Rubik's Magic» all'inglese. Sarà bene seppellire «Cubo Magico», che pur si disse in riferimento al primo rompicapo, per non generare più problemi di quanti ne abbiamo quotidianamente.

Tutti ricordano poi che il «Cubo» generò libri — alcuni tradotti in italiano dall'inglese (con successo modesto). Ora anche il «Rubik's Magic» comincia a filigrare creaturine di carta stampata. La Dell di New York ha pubblicato a tamburo battente «A Practical Solution to Rubik's Magic», autori due studenti della «Pennsylvania», Ashwin Belur e Blair Whitaker. È un opuscolo di 32 pagine. La parte più interessante è la brevissima prefazione di Rubik stesso, che elogia gli autori ma dice che la «sua» soluzione è un'altra. Dunque, se il successo dura ancora un po', vedremo almeno un secondo libro, come un «autentico» o «autobiografico».

Il crescente successo dei «giochi di ruolo»

Impara da Tolkien a usare la fantasia e imita i tuoi eroi

ruolo così, a ruoto.

Lei è più scettico di quanto sia consentito esserlo a un giornalista, a un divulgatore. Se uno è punto dalla curiosità di sapere cosa sono i giochi di ruolo, cosa gli suggerisce? «Di comprarsi Giochi e dadi col drago, di Ian Livingstone, pubblicato da Longanesi. Di comprarsi una scatola di Dungeons and Dragons, pubblicato dalla Editrice Giochi. Legga, guardi, cerchi di capire,

cerchi di provare con le persone giuste, possibilmente con persone che sanno più giocare. E così torniamo al punto di prima».

Va bene, non insistiamo. Lei ha nominato Dungeons and Dragons, che è il capostipite dei giochi di ruolo, il più famoso...

«Vorrei correggere questa convinzione. Sto facendo delle ricerche. Probabilmente il primo vero gioco di ruolo è di tre anni anteriore a Dungeons and

Dragons (1974): è del 1971. È ispirato ai romanzi fantascientifici degli Anni 20, di Lensman, Doc Smith. Ma non so se questi nomi dicono qualcosa...».

Forse portano fuori strada, se è vero, come sembra, che i giochi di ruolo non si rifanno alla fantascienza bensì alla fantasy. Tolkien e compagni...

«Questa affermazione è corretta. E va sottolineato che l'inventore di Dun-

geons and Dragons, Gary Gygax, è nato in Usa da immigrati svizzeri. Gygax è un cognome diffuso nella Svizzera interna. Dal padre, Gary ha assimilato il gusto fantastico, romantico, della tradizione dell'Europa Centrale. E accanto al solito Tolkien, per dare un'idea, metterei il Michael Ende della Storia infinita.

Dungeons and Dragons si traduce pressappoco «segrete e draghi», allude a mostri e prigioni sotterranee. Non soletica gusti infantili?

«È infantile il gusto per il fantastico, per il romantico? O non è infantile il rifiuto per un patrimonio culturale europeo che si è affermato ben prima di Tolkien e di Ende?».

Va bene; ma non è infantile il gusto di identificarsi con gli eroi di queste storie fantastiche e romantiche?

«Dove finisce la identificazione? Non c'è tanta, tanta identificazione, anche nel lettore maturo che legge un libro?».

Possiamo almeno parlare di una identificazione più profonda del solito? teatrale?

«Io sto conducendo esperienze interessanti, facendo giocare a giochi di ruolo persone legate al mondo del teatro. E non voglio nascondere che alcuni psichiatri sono pure interessati a Dungeons and Dragons».

Ecco: non ci sono problemi nascosti? I giocatori si identificano sempre tutti con l'eroe? Nessuno sceglie mai di essere il drago, il carceriere?

«Capita. Ogni tanto qualcuno rovina il gioco, lo rende impossibile, perché per esempio, una volta trovata la principessa vuol farle cose poco belle... Katharine Kerr, autrice di romanzi fantasy e esperta di giochi di ruolo, si è occupata del problema. Tralasciando i risvolti psicologici o psichiatrici, quando capita un giocatore che vuol rovinare il gioco non c'è che una soluzione: allontanarlo».

Senta, lei ha detto e ridotto che descrivere i giochi di ruolo per iscritto, su un giornale, è inutile e impossibile. Ma se dovesse fare una voce di enciclopedia in poche righe, cosa scriverebbe?

Fabrizio Luzzatti è accigliato. Ma ha pronto il testo che pubblichiamo nel riquadro. Gliene siamo grati.

Giampaolo Dossena



Le regole sono queste

— In un gioco di ruolo vi sono due tipi di partecipanti: i giocatori, in numero ideale da tre a sei, ed il narratore, chiamato anche arbitro o «maestro di gioco».

Ogni giocatore crea ed interpreta un personaggio eroico (che può essere stregone, pilota spaziale, agente segreto o molte altre cose, a seconda della tematica del gioco in questione) come un attore che recita a soggetto in una commedia radiofonica, prendendo decisioni limitate solo dalla logica e dalle capacità psicofisiche del personaggio.

— Il narratore, stende un canovaccio flessibile di trama per ogni avventura, prepara i dati delle persone e creature che possono essere incontrate e dei luoghi visitabili, determinando i problemi da presentare ai giocatori nello svolgimento dell'avventura stessa; controlla l'intero mondo in cui si svolge il gioco e interpreta tutti i personaggi non controllati dai giocatori; per questi ultimi funziona da occhi ed orecchie, descrivendo ogni situazione in cui si trovano i loro personaggi; applica imparzialmente le regole che determinano il risultato di ogni azione intrapresa dai giocatori.

— La conoscenza approfondita delle

regole, utilizzate per simulare ogni tipo di situazione, è necessaria al solo narratore; per i giocatori è sufficiente un'infarinatura delle meccaniche di base.

— Il gioco è essenzialmente interazione verbale, e si svolge nell'immaginazione dei partecipanti; per visualizzare situazioni complesse possono essere usate apposite miniature in piombo (figurine come soldatini), ma non esiste «tabellone di gioco» o un tavoliere nel senso classico.

— Non esiste competizione tra narratore e giocatori, né tra i giocatori. Non vi sono vincitori o vinti: il fine del gioco è portare a termine gli scopi prefissati all'inizio di ogni avventura, e divertirsi «vivendo» situazioni e storie da romanzo d'azione.

— Malgrado una singola avventura possa essere autoconclusiva o parte di un'ampia saga, non esiste termine del gioco; i personaggi crescono continuamente in potenza e gloria (ed i giocatori in esperienza), e da novellini principianti raggiungono la statura di un Lancelotto o di un Indiana Jones, di uno Sherlock Holmes o di un Gandalf.

Fabrizio Luzzatti

Le mostre d'arte

Restauri e affari

La settimana scorsa, al San Michele a Roma, cerimonia inaugurale, in pompa magna, del corso annuale della Scuola di specializzazione per lo studio ed il restauro dei monumenti. Si tratta di un organismo post-universitario che da un trentennio svolge una funzione primaria per quanto riguarda gli indirizzi scientifici e concetti, si è capito che il restauro ed il riuso di questo immenso patrimonio non possono essere ulteriormente differiti. Dopo le «carte» internazionali di Atene e di Venezia e quella italiana del 1972, i principi fondamentali ed i metodi di base sono in sostanza chiariti. Anche la legislazione è ormai sufficiente per aprire e i guasti dell'ignoranza sono sotto gli occhi di tutti. Naturalmente che pure i soldi, alla fine, abbiano compreso che

adeguata sistemazione. Fra esse pitture significative di Casorati, Carena, Marussig e di numerosi artisti toscani, da Baccio Bacci a Giovanni Colacicchi e Ottone Rosai.

Milano
Le Corbusier. Nella «crociera» del Filarete all'Università Statale, per il centenario della nascita, una mostra che ne documenta l'attività di architetto, urbanista, designer, pittore e teorico, a partire dall'esordio nel 1903 fino alla morte nel 1965. Efficace sottotitolo, «La progettazione come mutamento». Catalogo Mazzotta. Fino al 31 gennaio.

Roma
Giuseppe Uncini. Con il titolo «Muri d'ombra» dieci opere recenti di uno dei maggiori scultori attuali. Sviluppo, con eccezionale rigore e coerenza, una ricerca di carattere costruttivista portata avanti da un trentennio e che, nell'ultima fase, si è arricchita di una poetica via via più profonda. Alla galleria Mara Coccia, fino al 14 febbraio.

Bolzano
Valentino Vago. Uno dei «segni» di questo pittore lombardo, come rivelò più di 20 anni fa Marco Valsecchi, suo insuperato esecutore. «Il possesso graduale della sostanza impalpabile della luce», senza scarti precipitosi, caratterizzato da una costante allusione a spazi infiniti e da un intenso lirismo. Alla Galleria Il Sole, fino al 6 febbraio.

Parma
Lorenzo Tornabuoni. Alla Galleria La Sansverina, una quarantina di quadri dati dal 1975 ad oggi. Nato a Roma 53 anni fa, è stato sempre un artista schivo, lontano dalle mode, figurativo ma soprattutto costruttore di forme, teso a raggiungere i valori autentici della pittura. La mostra è curata da Roberto Tassi. Da oggi.

Firenze
Opere del Novecento. Dal 30 dicembre, alla Galleria d'arte moderna a Palazzo Pitti, esposizione di circa 120 opere, scelte tra le oltre 800 giacenti nei depositi. In attesa di

non rimane che rimboccarsi le maniche. Senonché, come hanno ripetuto parecchie delle voci raccolte nel libro dell'Italia, adesso comincia la parte più difficile. Persino gli amministratori pubblici, in coro, con sdegno, ci ricordano le «nostre» responsabilità verso le generazioni future. Ad evidenza, la salvaguardia dei nostri centri storici è diventata una bandiera elettorale proficua da far garrir al vento. Ma, come spesso accade in simili circostanze, molte compagnie di ventura sono all'erta, pronte ad accorrere ed arruolarsi.

Il passaggio da patrimonio culturale a patrimonio economico qui è automatico. E, da che mondo è mondo, la speculazione è particolarmente sensibile e veloce nel captare il buon affare. Ma pari con l'eterna bustarella o l'uso non limpido della «concessione», ora tanto invocata.

Francesco Vincitorio

Fabriano

Carte 86. Promossa dal Comune e dalle Cartiere Milani, una rassegna di collage di una ventina di artisti contemporanei per dimostrare le potenzialità artistiche della carta: dalla Hoch a Baj, dalla Moro Lin a Olivieri, da Tullis a Pozzati. Inoltre, un omaggio a Dülgheroff. Curatori: Correnova, Di Genova e Menna. Catalogo Bora. Fino al 31 gennaio.

Torino

Mario Gabino. Alla Galleria Agorà, ripresa di un interessante ciclo dedicato a «La fotografia e la città», con una ventina di immagini di Torino, scattate tra il 1925 e il 1932 da un noto fotografo del tempo. Dal 21 gennaio foto aeree della Raf e successivamente foto di diverse città di Berengo Gardin, Zannier, Mazzacane, Basilio, Ghirri e Guidi.

Treviso

Manifesti & giornali. Al Museo Civico, 90 manifesti attinti alla ricca e famosa collezione Salce conservata nel museo stesso, i quali documentano gli stretti rapporti, specie a cavallo degli Anni 20 e 30, tra i quotidiani italiani e la pubblicità cartellonistica. Fra essi lavori di Sironi, Nomellini, Dudovich e Mataloni. Fino al 31 gennaio.

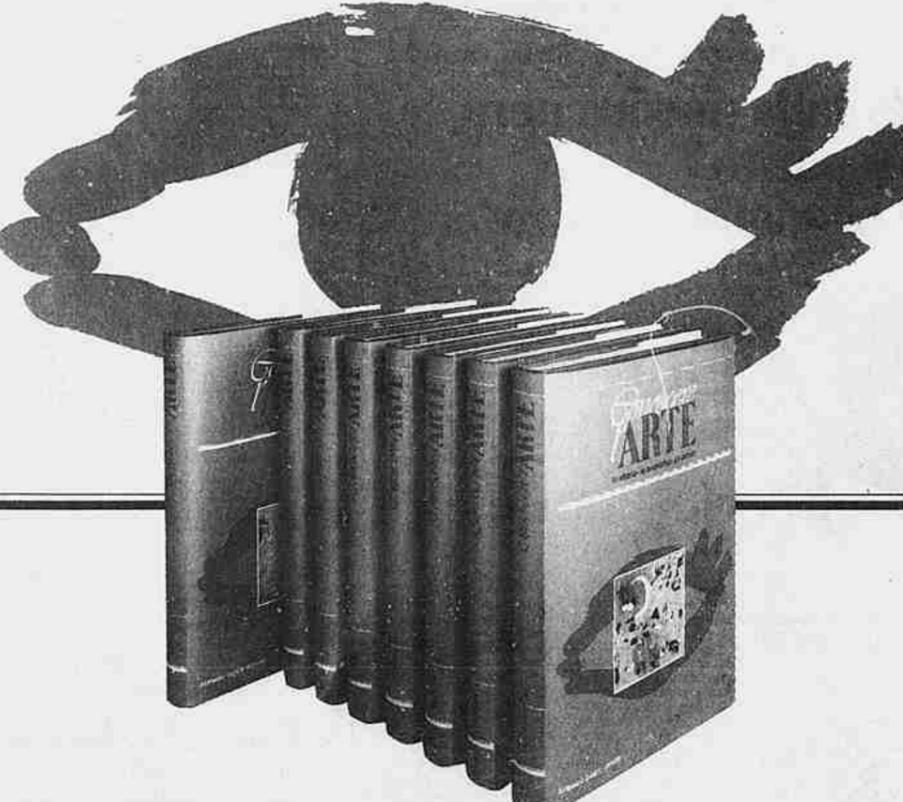
Caltagirone

Rassegna della ceramica. Nel Museo Civico, 7ª edizione della principale rassegna ceramica della Sicilia. Scelti da una commissione formata da Dorries, Venturoli, Pietrantonio e Mango, una dozzina di artisti molto diversi — da Rontini alla Catania, da Ontani a Spodi, da Mendini a Provinciali — per evidenziare le relazioni tra la materia e le immagini ottenute.

È IN EDICOLA IL 1° FASCICOLO DI

Conoscere l'ARTE

la storia • le tecniche • gli artisti



Una guida autorevole e sicura al «saper vedere». Uno strumento indispensabile per capire la tecnica, i contenuti, le scelte degli artisti. Un'opera nuova, per nuovi lettori, che dinanzi a un dipinto si pongono mille perché. Conoscere l'arte non è solo saperne tutta la storia, né soltanto essere informati sulle vicende dei singoli artisti. È saper giudicare del valore di un'opera, della sua autenticità e qualità. «Conoscere l'arte» non è un semplice repertorio di «capolavori», né una raccolta di giudizi accademici, bensì una chiara chiave di lettura, ottenuta seguendo i procedimenti degli stessi artisti. Dall'alba della civiltà, fino alla più moderna ricerca espressiva, l'arte ha avuto sempre uno sguardo nuovo e diverso. Conoscere l'arte è capire i suoi perché.

ARMANDO CURCIO EDITORE
Si rinnova il prestigio di una grande tradizione

con il 1° fascicolo IN REGALO il 2° e il 3°
72 pagine a colori a sole 2.300 lire