

Tutto libri

Giochi



Il balocco cosa seria

L'editore fiorentino Saibeni pubblica un libro di Piero Guarducci, titolo *Il balocco nel medioevo italiano*, sottotitolo *Una testimonianza storica, archeologica e di cultura materiale*, presentazione di Franco Cardini (pag. 103, s.p.).

Indispensabile per chi si interessa di storia dei giochi e storia dell'infanzia, ha una bibliografia di ricchezza inaudita per quel che riguarda le testimonianze di scrittori italiani dei secoli scorsi.

E' indispensabile anche per dimostrare una volta di più, se ce ne fosse bisogno, come questi studi vengano affrontati a volte senza reale curiosità e partecipazione, senza documentazione concreta di «storia materiale», e per chiudere il cerchio, con bibliografie di inverosimile povertà.

CHE differenza c'è fra *Assassino sul Nilo* e *Delitto sul Nilo*?

Assassino sul Nilo è il titolo di un film del 1978, di John Guillermin, con Peter Ustinov, David Niven, Bette Davis, Mia Farrow, titolo originale *Death on the Nile*, tratto da un romanzo del 1937 di Agatha Christie, il quale era intitolato pure *Death on the Nile*, ma è stato tradotto in italiano col titolo *Poirot sul Nilo*. Se per caso (possibile?) non l'avete ancora letto vi consigliamo di leggerlo nell'edizione «Oscar-Mondadori» (1979, più volte ristampata), che si adorna di una prefazione e di una postfazione abbastanza pertinenti al mondo dei giochi (in un giallo conta di più la trama romanzesca? O conta di più il problema enigmistico?).

Delitto sul Nilo invece è il n. 1 della collana «I Gialli del Commodoro» che la casa editrice Systema di Milano (viale Fanagosta 75) ha mandato in edicola, un paio di settimane fa; dovrebbe diventare un mensile: ogni numero costa lire 8000 e consiste in una cassetta per Commodoro 64 o Commodoro 128. Autori di *Delitto sul Nilo* sono Sandro Cerri e Franco Toldi.

Cosa c'è nella cassetta? Non possiamo pretendere di spiegarvelo se non avete un Commodoro e se non avete mai provato a fare (o almeno a veder fare da altri) un gioco elettronico d'avventura. Possiamo dirvi che i giochi elettronici d'avventura sono propriamente avventure testuali su video; se vogliamo, per intenderci.

Scusate l'insistenza: sono cose già dette in questa pagina, e abbiamo anche già detto che tali schemi di gioco (non nascondiamoci dietro una matita: si tratta di giochi da giocare!) possono presentare un certo interesse da un punto di vista letterario; hanno già interessato chi si occupa di «narratologia». I libri-games hanno due facce, sono libri e sono giochi. Mondadori insiste sulla faccia del libro e lancia la collana con lo slogan «una grande novità nella narrativa per ragazzi».

Non crediamo che i libri-games siano una bolla di sapone; in ogni modo, qualora il loro futuro fosse breve, il loro passato ha già un certo spessore. Risulta che l'ideazione della serie americana (Bantam), che Mondadori ha cominciato a tradurre, risale almeno al 1969; e il primo ideatore sarebbe stato un (allora) giovane avvocato di New York, Edward Packard, il quale aveva l'abitudine di raccontare storie e favole ai suoi tre bambini prima di mandarli a letto.

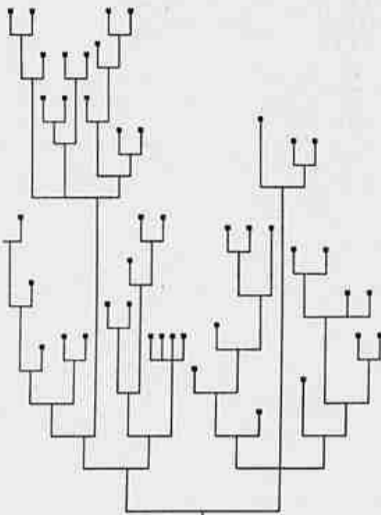
Una sera, stanco, forse distratto, forse a corto di idee, l'avvocato Edward Packard, arrivato a un certo punto di una storia, chiese ai figli: «E voi cosa fareste?». I bambini risposero prontamente, vivacemente, suggerendo ciascuno una soluzione diversa.

Non crediamo che i libri-games siano una bolla di sapone; in ogni modo, qualora il loro futuro fosse breve, il loro passato ha già un certo spessore. Risulta che l'ideazione della serie americana (Bantam), che Mondadori ha cominciato a tradurre, risale almeno al 1969; e il primo ideatore sarebbe stato un (allora) giovane avvocato di New York, Edward Packard, il quale aveva l'abitudine di raccontare storie e favole ai suoi tre bambini prima di mandarli a letto.

Una sera, stanco, forse distratto, forse a corto di idee, l'avvocato Edward Packard, arrivato a un certo punto di una storia, chiese ai figli: «E voi cosa fareste?». I bambini risposero prontamente, vivacemente, suggerendo ciascuno una soluzione diversa.

Mondadori lancia in edicola i «libri-games»

Qui comincia l'avventura il finale lo decidi tu



Il labirinto della Caverna del tempo con 44 possibili uscite

Una sera, stanco, forse distratto, forse a corto di idee, l'avvocato Edward Packard, arrivato a un certo punto di una storia, chiese ai figli: «E voi cosa fareste?». I bambini risposero prontamente, vivacemente, suggerendo ciascuno una soluzione diversa.

Una sera, stanco, forse distratto, forse a corto di idee, l'avvocato Edward Packard, arrivato a un certo punto di una storia, chiese ai figli: «E voi cosa fareste?». I bambini risposero prontamente, vivacemente, suggerendo ciascuno una soluzione diversa.

Una sera, stanco, forse distratto, forse a corto di idee, l'avvocato Edward Packard, arrivato a un certo punto di una storia, chiese ai figli: «E voi cosa fareste?». I bambini risposero prontamente, vivacemente, suggerendo ciascuno una soluzione diversa.

Sorpreso dal loro interesse e dalla loro attiva partecipazione, l'avvocato Edward Packard meditò a lungo, e alla fine concepì un breve romanzo d'avventure basato sulla formula del lettore-protagonista e dello sviluppo multiplo delle vicende.

Poi da cosa nacque cosa, e nacque la collana Bantam che oggi trovate in edicola in traduzione italiana. Questa stessa collana è già stata tradotta in quindici lingue e ha venduto nel mondo oltre 25 milioni di copie. E ha generato altre collane analoghe. Avranno qualcosa da aggiungere i nostri lettori a questa storia?

Qualche aggiunta i nostri lettori hanno già fatto ai cenni forniti nelle puntate precedenti di questa rubrica. Sembra per ora che il 1985 debba rimanere, come diciamo noi, l'anno in cui il libro-game comincia a diffondersi in Italia in modo apprezzabile, ma Walter Obert (Fiossasco TO) ci scrive che prima delle traduzioni da noi segnalate (della beneemerita casa editrice E. Elle di Trieste) si era avuta nell'aprile dell'85 la traduzione di un libro-game di Steve Jackson e Ian Livingstone, *Lo stregone della montagna incantata* (Supernova, Milano: una casa che sembra sia nel frattempo defunta). Prima ancora, nel 1982, le Nuove Edizioni Romane avevano tradotto un libro-game di Edward Packard col titolo *Avventure nell'isola* e con lo strillo «il finale scegli tu».

Postille. Uno dei due autori dello *Stregone della montagna incantata*, Ian Livingstone, è l'autore di quel *Giocare a dadi col drago*, tradotto da Longanesi pochi mesi fa, del quale abbiamo anche parlato più volte (e l'ultima volta è stato il 17 gennaio scorso, a proposito dei giochi di ruolo, che sono una grande famiglia in cui i libri-games vivono, respirano, crescono). L'autore di *Avventure nell'isola*, poi, è quel famoso avvocato coi tre bambini che sembra abbia inventato tutto il marchingegno, e che di fatto risulta autore di tre fra i quattro primi titoli della nuova collana Mondadori.

Basta per oggi. Avete una settimana di tempo per impraticarvi coi libri-games. Sabato prossimo ripareremo di *Delitto sul Nilo* e dei giochi elettronici d'avventura.

Basta per oggi. Avete una settimana di tempo per impraticarvi coi libri-games. Sabato prossimo ripareremo di *Delitto sul Nilo* e dei giochi elettronici d'avventura.

Illustrazione di Cecco



A ogni nome la sua opera

Si può giocare con tutto, anche con i nomi molto noti di personaggi della realtà o della fiction. Lo ha fatto Umberto Eco nella sua rubrica settimanale su «L'Espresso», e noi non potevamo lasciarci sfuggire l'occasione di trasformare il gioco a modo nostro, abbinando a ognuno dei personaggi elencati qui sotto la lettura o l'opera musicale o il film che ci sembra essergli più pertinente.

Questa volta dovrete soltanto rintracciare il nome giusto dell'autore e collocarlo a destra, sulla terza colonna del gioco. La soluzione nel prossimo numero di «Tuttolibri».

Maria Stella Sernas

Salana	Paradiso perduto	M. Bellonci
A. Moravia	Capriccio spagnolo	Lenin
Galli della Loggia	L'importanza di chiamarsi Ernesto	E. Hemingway
Ponzo Pilato	Le mani sporche	R. Radiguet
Maria Stuarda	Invito a una decapitazione	Plauto
Giorgio La Malfa	Padri e figli	E. M. Remarque
Cirano de Bergérac	Il naso	E. Petri
Dante	Dall'inferno	L. Tieck
G. Baget Bozzo	Il placido Don	G. Puccini (Tosca)
Giulio Cesare	Asterix	R. Peyrefitte
Carlo Marx	La classe operaia va in Paradiso	N. Rimski Korsakov
Marco Fannella	La cripta dei Cappuccini	Goswami e Uferzo
Giordano Bruno	Di quella pira	Autori vari (ed. Mondadori)
Genù Cristo	Padre padrone	P. de Marivaux
Umberto Eco	Il miracolo della rosa	M. Yourcenar
Apuleio	Asinaria	V. Nabokov
San Giovanni	Apocalypse now	N. Gogol
Pierre Carniti	Pierre o delle ambiguità	J. Milton
Gianni Agnelli	L'avvocato del diavolo	G. Ledda
Alberto Arbasino	Il superfluo della vita	A. Palazzeschi
Ronald Reagan	Che ve ne sembra dell'America?	C. Goldoni
Bettino Craxi	Il Guinness dei primati	F. Coppola
Giovanni Spadolini	Addio alle armi	O. Wilde
Tommaso Buscetta	Le false confidenze	M. West
Alberto Ongaro	Il Campiello	L. Solochov
Alessandro Natta	Che fare?	G. Parini
Giuseppe Saragat	La leggenda del Santo bevitore	D. Niccodemi
Mario Schimberni	Davanti a lui tremava tutta Roma	Moffere
Celentano	Zanna Bianca	H. Melville
Giovanni Paolo II	Le memorie di Adriano	M. Soldati
Guilhermo Marchesi	Il diavolo in corpo	J. Roth
Galatino Feltra	Tartufo	Verdi (Trovatore)
Napoleone	Il giorno	J. London
Valentino	Arco di trionfo	W. Saroyan
Niccolò Machiavelli	Scampolo	G. Manganeli
L'onorevole Martelli	La natura del Principe	D. Thomas
Obiomov	Io, Claudio	J. Genet
Cleopatra	Le sorelle Materassi	I. Turgeniev
Don Giovanni	Tu, vipera gentile	J.-P. Sartre
Amintore Fanfani	A cena col Commendatore	J. Roth
	Ritratto dell'artista da cucciolo	R. Graves

E' USCITO CLACSON. IL SETTIMANALE CHE GUIDA CHI GUIDA.



Perché perdersi nella nebbia? Se devi fare un viaggio e vuoi conoscere la strada «giusta», senza incappare in lavori in corso cerca l'itinerario più aggiornato su CLACSON. Lo troverai. Insieme a tutti gli altri servizi, alle informazioni, alle notizie, ai consigli utili e, perché no, alle chiacchiere, sul mondo dei motori. Su CLACSON c'è tutto, per guidare tutte le settimane chi guida tutti i giorni.

E' UN PERIODICO RUSCONI - TUTTE LE SETTIMANE IN EDICOLA

CLACSON, IL SETTIMANALE DI GENTE MOTORI
TUTTO A COLORI SU CARTA PATINATA.

