

34

Eravamo partiti da alessandro MANZONI. Salvatore Chierchia mi segnala una poesia in cui Jorge Manrique (1440-1479) seppellì il cognome della moglie (Guiomar) e i cognomi di 4 antenati di lei. Cito solo due versi dove potete scavare "Guiomar":

Segùn el mal me seguìo,  
 maravillome de mi...

Le parole sepolte sin qui considerate corrispondono allo schema xA/By, dove x e y si buttano via (detractio) e si salda AB (synthesis). Invertendo lo schema, Ax/yB, e tenendo sempre buono il nesso AB, risulta per esempio che nel nome e cognome di AR-Thur rimbaUD stava sepolto il nome del suo vero successore, Antonin AR-TAUD.

Visto l'avvio erudito della rubrica odierna informiamo che nel coro dei lacaniani di Novi Ligure, scritto da Giancarlo Cabella sull'aria della vecchia canzone anarchica "Nostra patria è il mondo intero", Artaud fa rima con "lubido" pronunciato alla francese: « noi vogliam spezzar l'intiero / inneggiando alla lubido / ed un pensiero / vada al compagno Artaud ».

Di Giancarlo Cabella, gran giocatore, sta per uscire da Guanda "Il sogno di Tolomeo": romanzo di cui diede una anticipazione Giambattista Vicari nell'ultimo numero del "Caffè". Un recente giochino del Cabella: « Sparare o sparire? - Spariamo ».

Lo schema xA/By, dove x e y si buttano via e si salda AB, deriva da quello della "cerniera", droGA/LAdro = GALA (xA/Bx = AB). Lo schema Ax/yB deriva da quello del "lucchetto", NERO/ROSSO = NESSO (Ax/xB = AB).

Salta all'occhio che ci sono altre due possibilità: miTO/miMO = TOMO (xA/xB = AB) e PEsche/LIsche = PELI (Ax/Bx = AB). Questi due schemi nell'enigmistica italiana sono sporadici, e non hanno un nome. Bisognerebbe darglielo, e trovare esempi corrispondenti di parole sepolte, xA/yB = AB e Ax/By = AB.

Naturalmente lo schema più vitale resta quello del "lucchetto", che infatti ha figliato il "ponte", Fila/lASTRA = FINESTRA (Ax/xB = AyB), e la "zeppa ripetuta", che si riduce a "lucchetto inverso" quando non sia tripla (MORE = MODi di diRE, AB = Ax x xB) o quadrupla (VENA = VERA rara raNA, AB = Ax xx xB).

35

La Italotrade di Milano presenta due novità Ravensburger che saranno disponibili nei negozi fra qualche mese, e che sono state studiate dalla Ravensburger appositamente per il mercato italiano: un "Viaggio in Italia" (gioco di percorso geografico con incidenti, didattico quanto a nozioni turistiche e quanto a scelta dei mezzi di trasporto, impiego del tempo ecc.), e un "Memory Italia"; ennesima versione del classico "Memory", illustrata con immagini tutte italiane, dagli spaghetti al design industriale. Il primo ha un prezzo consigliato di lire 15.500, il secondo di lire 7.500.

Quando dico che il "Memory" è un classico, intendo due cose. Primo, è un gioco le cui origini si perdono nella notte dei tempi; ai miei tempi si giocava con due mazzi di carte identici, di identico dorso, di identico stato d'usura (usandole tutte 40+40, o diminuendone il numero a piacere). Secondo, è un gioco che ha avuto negli ultimi tempi una diffusione planetaria proprio col nome "Memory", in vari modelli tutti della Ravensburger. Non mi sembra che la concorrenza si sia ancora scatenata, e in ogni caso il territorio è saldamente occupato. La Ravensburger stampa bene con belle immagini e bei colori, e ha già in catalogo un "Kinder", un "Traveller", un "Original", un "Junior", e un "della natura" e un "1x1", a cui ora si aggiungeranno, oltre all'"Italia", un "Photo" e una nuova versione dei "segnali stradali". Questo presenta anche qualche novità strutturale, che qui sarebbe troppo lungo descrivere.

Qui invece si può dire che i vari "Memory" (della Ravensburger, o con carte da gioco, o fatti in casa ritagliando e incollando su biglietti da visita coppie di immagini, da rotocalchi o da foto di famiglia) sono giochi da bambini dove i bambini riescono meglio dei grandi, e dove i grandi possono divertirsi come i bambini (con i bambini, o, a seconda dei caratteri, di nascosto dai bambini). Il "Memory" mette in gioco doti di osservazione e di memoria visiva che si rivelano variabilissime a seconda degli individui. C'è gente brava in mille giochi, che a "Memory" perde vergognosamente e perde sempre. Bambini di quattro anni colgono con "Memory" le prime soddisfazioni, battendo non solo i genitori, ma anche i fratelli rivali, "più grandi".