

Tutto libri

Giochi



Il Labirinto ci sgrida

Il Labirinto è una « rassegna mensile di enigmistica classica » che si pubblica a Roma e si distribuisce solo per abbonamento. Segue con costante attenzione questa rubrica di giochi di Tutti libri e non perde occasione per tracciare confini tra « giochi verbali » e « giochi enigmistici », parlando di « legittimi cultori », « diritti di passaggio », « serviti prediali », « indebiti intrusioni ».

Negli ultimi tre numeri (preannuncio, bottone e codici) ha baccettato duramente sulle dita. « La ricerca di parole parvocliche », scrive, « potrebbe esaurirsi: invece non è ancora stato detto, e avrebbe dovuto farsi all'inizio, che tutte le possibili disposizioni delle vocali, in termini matematici, sono date dal fattoriale di 5, cioè 120. Ora, escludendo tutte le disposizioni con U terminale, che sono 24, e di cui pare non esista alcun esempio in italiano, restano 96 possibilità di disporre tutte e cinque le vocali in una parola ».

Sul numero del dicembre scorso è stato poi pubblicato il mirabile tabellone delle 96 possibilità. E poi dicono che siamo noi, i matti! Che nella nostra follia c'è del metodo! g.d.

Esercizi di sintassi

Con i bigliettini dei surrealisti riscriviamo Dante

GEORGES Perec ha fatto una tournée in Italia di cui ha scritto anche « La Stampa », con un'intervista di Osvaldo Guerrieri lo scorso 26 novembre. In tale occasione si è tornati a parlare di quell'Oulipo (Ouvroir de littérature potentielle, laboratorio di letteratura potenziale), fondato nel 1960, di cui si legge nella prefazione di Italo Calvino a « Segni, cifre, lettere » di Raymond Queneau (Einaudi, 1981).

Tra i giochi inventati e praticati da Queneau, Perec e compagni ci sono gli Omosintassimi. Che cosa è questa? Prendiamola alla larga.

In principio era il Gioco dei Bigliettini (in francese « les petits papiers »). Sarebbe interessante sapere quando nasce. Assomiglia a giochi ottocenteschi come La Posta o Il Segretario. Si gioca in tanti, minimo quattro o cinque persone. Si decide di adottare una struttura sintattica che consideri Nome, Aggettivo, Verbo transitivo, Nome, Aggettivo. Il primo giocatore scrive su un foglietto un Nome, poi piega il foglietto in modo che il Nome non si veda. Passa il foglietto al secondo giocatore, che scrive, sotto, in colonna, l'Aggettivo, e piega di nuovo il foglio. Così via. Alla fine si spiega il foglio e si legge la frase risultante.

Al Bigliettini giocavano i surrealisti. Ci vedevano un modo per esplorare l'inconscio, per allargare i confini della « scrittura automatica ». Le regole furono codificate da Georges Hugnet nella sua *Petite anthologie poétique du Surréalisme*. Una testimonianza sull'aria un po' allucinata e un po' infantile con cui giocavano ai Bigliettini i surrealisti è in *Donner à voir* di Paul Eluard (1959).

Una sera verso il 1927 uscì la frase: « Il cadavere squisito berrà il vino nuovo ». I surrealisti la trovarono divertente, tanto che da allora questo gioco si chiamò Il Cadavere Squisito (per conto suo, poi, l'espressione « cadavere squisito » ha avuto altre fortune).

E' un gioco abbastanza insolito, ammettendo che i giocatori non usino nomi propri riferiti a persone di comune conoscenza, o ai presenti: nel qual caso si entra nei « giochi idioti », che abbiamo definito su questa pagina il 18 luglio 1981. Giochi pericolosi.

Gli eredi dei surrealisti, la gente dell'Oulipo, Queneau e Perec in testa, rielaborano le regole dei Bigliettini, o Cadavere Squisito. Se tra il vecchio gioco e il nuovo si possa stabilire

un rapporto, « storicamente » non si sa; « geneticamente » sembra logico. Anziché un modulo a pochi anelli, adottarono moduli con molti anelli, allungando la catena, ripetendo più volte Nome, Aggettivo, Verbi. Altra novità, essenziale, il compito di mettere al posto prefisso Nome, Aggettivo, Verbi, fu affidato a giocatori singoli: i quali dunque potevano partire da dove volevano, per arrivare dove volevano o dove non sapevano, però veni-

vano obbligati a dare ai vari Nomi, Aggettivi, Verbi una concatenazione. Alcuni risultati, più o meno divertenti, vennero pubblicati nel volume *Oulipo - La littérature potentielle* (Gallimard 1973, in corso di traduzione presso Einaudi). Altri risultati aveva già pubblicato Jacques Bens nel suo *Guide des Jeux d'Esprit* (Albin Michel, 1967).

Questo si chiama Gioco degli Omosintassimi perché permette di costruire

frasi sintatticamente omogenee ad altre. E' insolito come quello dei Bigliettini, se non lo pratica gente di grande fantasia e ricchezza lessicale.

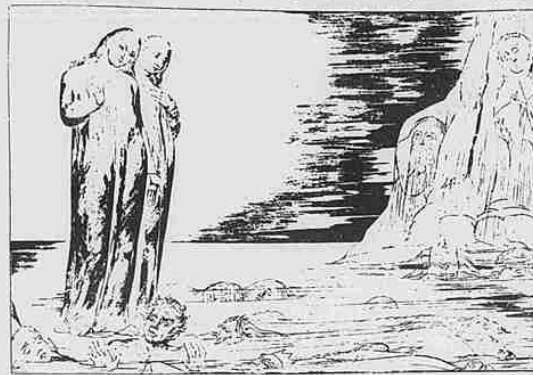
Per rendere il gioco un po' più difficile, e forse un po' più fruttuoso anche per gente normale, si può fare così. Mantenere una catena lunga. Mantenere lo svolgimento a giocatori singoli. Ma non considerare solo le presenze di Nomi, Aggettivi, Verbi, bensì, partendo da una frase preesistente, magari famosa, farne un « omosintassimo » totale, cioè ricreare l'intera sintassi, rispettando tutte le strutture, secondo l'analisi del periodo e l'analisi logica.

Risparmiandovi le definizioni (completamento di stato in luogo, complemento di specificazione...) vi diamo qui accanto le prime due terzine dell'*Inferno* di Dante, che forse non tutti sanno a memoria, e i testi ricavati per « omosintassimo », che avete letto il 5 dicembre. Controllate: l'unica libertà consiste nel non distinguere predicati verbali da predicati nominali.

A qualche lettore il gioco è piaciuto e ci ha giocato. Qualche risultato lo abbiamo pubblicato il 9 gennaio. Altri ne abbiamo in serbo e ne attendiamo.

Che gli Omosintassimi « alla Oulipo » fossero troppo elastici lo ammettono i grandi capi dell'Oulipo stesso, nel loro nuovo libro, *Atlas de littérature potentielle* (Gallimard, 1981). Qui si trovano ben definiti altri giochi della stessa famiglia, per esempio quel rigido « omosintassimo » che consente la riscrittura di un testo permettendo di cambiare solo certe parole-chiave, sostituendole con i loro contrari o antonimi. Con tale metodo il 16 gennaio abbiamo riscritto San Martino del Carducci. Da capo, vari lettori sono stati al gioco, riscrivendo il borse, la pioggia nel pineto, il primo coro dell'*Adelchi*. Vedremo i risultati la prossima volta. Intanto, praticate anche voi, e scrivete a Tutti libri, Redazione Giochi, via Marengo 32, Torino.

Giampaolo Dossena



«L'Inferno» di Dante di William Blake

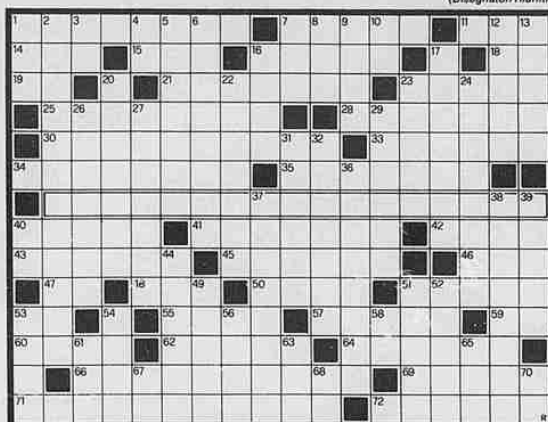
Nel mezzo dei cammini di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ch'è la diritta via era smarrita. Ahi quanto a dir qual era è cosa dura, esta selva selvaggia e aspra e forte che nel pensier rinnova la paura.

Lungo un molo del mare dei lussuosi Carabi ci siamo imbarcati su un peschereccio olandese in quanto le nostre vacanze stavano finendo. Aiuto! come a ripensare quale si rivelò è stringimento anale, quello zatterone scassato e arrugginito e asomatico che nelle onde seminava buloni.

Sulla peluria del labbro della docile Samanthia stetti assorto in pensieri eterogenei perché il suo telefono insisteva. Sacri come a risentire quale risuonò è brivido castrante, quella voce sarcastica e pelida e tagliente che nella cornetta chiamò GIUSEPPE!

Lo spumarino pallido

(Disegnatori Riuniti)



Parole incrociate per esperti. Nella linea bordata si leggeranno nome e cognome di uno scrittore italiano.

ORIZZONTALI: 1. Ha più facce; 7. Un anoso appartamento; 11. Procedono appaiati; 14. Verso di grillo; 15. Semi di carte; 16. Vite sinistra; 18. In coro; 19. Il poeta di «Monte Circeo»; (iniz.); 21. Nessuno torna indietro; 23. Anagramma di «scena»; 25. Anagramma di «espresso»; 28. Il massimo della pena; 30. Cintura di protezione; 33. Frutto col ciuffo; 34. Compenso spottante al senale; 35. «Del mio ultimo ilbercolo si son vendute, a detta del mio amaro...» (Londolfi); 40. Pronuncia male; 41. Anagramma di «Tindari»; 42. Mischia (attore); 43. Anagramma di «lirica»; 45. Unità militare; 46. Cattiva; 47. Esercito italiano; 48. Associazione (abbrev.); 50. Gatto selvatico americano; 51. Cary (attore); 53. In giro; 55. Una prova impegnativa; 57. Il nome



di Fiafano; 59. Il centro di Verona; 60. Cadono alla marmitta; 62. Aversione, rancore; 64. Figure come in «Parlare e lacrimar vedrai insieme»; 66. Anagramma di «maestatico»; 69. Il popolo di Nausicaa; 71. Anagramma di «diazionare»; 72. Continenti.

Il carriera dei lettori

Pubblichiamo l'elenco dei lettori che hanno partecipato alla ricerca dei cognomi e dei toponimi più rari.

Carlo e Roberto Aluffi (Torino); Alberto Ambroggi (Como); Gianfranco Antonelli (Pinerolo, To); Armando Bagnasco (Torino); Marta Baldioli (Omegna, No); Mimmo Bertagna (Torino); Luca Branardi (Cuneo); Giuseppe Burdese (Torino); Roberto Calegari (Fossano, Cn); Giorgio

Cappelletti (Bianello); Francesco Carosso (Torino); Enrico Castrovilli (San Vito del Normanno, Ba); Ruggero Concone (Novara); Gianni Della Valle (Momo, No); Roberto Fredi (Torino); Loredana Gea (Chiavari, Ge); Gianni (Quaroford, Al); Adolfo Giannotti (Torino); Luciano Lantini (Torino); Virgilio Maffioli (Torino); Pier Antonio Parisotto (Scho, Vi); Beppino Perotti (Torino); Luigi Platini (Borgomanero, No); Silvana Re (Matti, To); Erwin Riccobon (Torino); Claudio Santoro (Chivasso, To); F. Siccardi (Bra, Cn); Vincenzo Vacca (Moncalieri, To).

La soluzione del cruciverba sarà pubblicata domenica su «La Stampa» nella rubrica «Lettere della domenica».

FORD CARGO. "AUTOCARRO DELL'ANNO '82"

Ora equipaggiato con i nuovissimi motori Ford serie 90-150 e offerto con una esclusiva condizione d'acquisto.

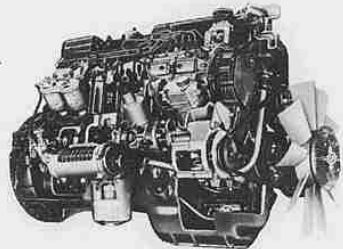
Se acquisti un Ford Cargo con i nuovi motori prima del 30 giugno 1982, oltre alla normale garanzia di 12 mesi con chilometraggio illimitato, ti offriamo l'eventuale sostituzione gratuita dei componenti principali del motore per

5 ANNI o 250.000 km.
(prima condizione raggiunta)



EFFICIENZA CARGO I NUOVI MOTORI FORD SERIE 90-150

Progettati per assicurare percorrenze di centinaia di migliaia di km senza necessità di interventi impegnativi (e con alte prestazioni a bassi consumi). Straordinarie condizioni ottenute sui componenti che influenzano il rendimento termico e rendono ideali le condizioni di funzionamento. Durata operativa assicurata dall'impiego di materiali che sono il frutto delle più moderne tecnologie.



EFFICIENZA CARGO UN SUPERIORE AMBIENTE DI LAVORO

La cabina di Ford Cargo offre un ambiente di lavoro sicuro e razionale con grandi spazi ed eccezionale facilità di accesso. Un vero salotto per garantire i massimi rendimenti con il minimo stress di guida.



EFFICIENZA CARGO RIDOTTI COSTI DI MANUTENZIONE

Le caratteristiche dei nuovi motori di Ford Cargo assicurano lunga durata di funzionamento con controlli programmati solo ogni 30.000 km e solo 27 ore di manodopera ogni 100.000 km. La cabina ribaltabile riduce ulteriormente i tempi di sosta.



EFFICIENZA CARGO ELEVATA ECONOMIA D'ESERCIZIO

L'economia di Ford Cargo, oltre ai bassi consumi offerti dai motori, è il risultato di un progetto modernissimo di design e di aerodinamica, nato dal computer e da un'esperienza mondiale.

I moderni sistemi costruttivi, altamente automatizzati, e un trattamento anticorrosivo a più strati, garantiscono l'efficienza del Cargo più a lungo nel tempo. Ford Cargo è quindi un eccezionale e vantaggioso investimento.

Dal tuo Concessionario Ford Veicoli Industriali puoi scegliere il Ford Cargo più adatto alle tue esigenze.

TUTTE LE POTENZE DA 87 A 175 CV
TUTTE LE PORTATE DA 2,5 A 15 TONNELLATE

Tradizione di forza e sicurezza