LA STAMPA
Archivio Storico dal 1867

Tutto libri

Giochi e arte

Le nostre amate carte

Carlo Eugenio Santella ha scritto in collaborazione con Elvio Fantini un libro eccellente: I giochi di carte - 140 giochi, vecchi e nuovi, praticati in Italia *(«BUR» Rizzoli, pp. 388, L. 7500). Il linguaggio è chiaro, la scelta è ricca, le suddivisioni e i raggruppamenti sono utili e persuasivi. E' un libro da raccomandare caldamente a lettori d'ogni genere.*

Gli specialisti non terranno conto della quarta di copertina, dove, per dire che alcuni giochi sono inediti, si sceglie l'esempi del Machiavelli, che invece si trova già in altri libri. I lettori di «Tuttolibri» saranno contenti di ritrovare giochi di cui in questa pagina si è parlato per la prima volta o quasi: dalla Cirulla al Madrasso, dal Marafon-Beccaccino alla Mariaccia e alla Marianna. Non ritroveranno Scarabocìon, Gilé, Cotecchio, ma in compenso troveranno altri giochi veramente sconosciuti.

Ci auguriamo che il libro abbia successo, e abbia edizioni successive ancora più ricche. Un arricchimento veramente desiderabile sarà un minimo di bibliografia. Libri come questo non nascono dal nulla. I giochi hanno una storia, e i libri di giochi hanno una storia, hanno dei «precedenti».

Tutto Maccari a dispense

Il repertorio completo delle opere di Mino Maccari sta uscendo in fascicoli a cura del gallerista editore fiorentino Piero Pananti. Sono stati finora pubblicati i primi tre volumi del «Maccari a dispense» che riproducono in bianco e nero le opere auntenticate dall'artista dal 1923 ad oggi con l'indicazione delle dimensioni, della tecnica e del supporto di ognuna (L. 30.000 ogni fascicolo.

Sono dipinti, acquarelli, disegni che rappresentano volti e persone in movimento visti con occhio per lo più ironico e caricaturale, per i quali Maccari stesso ha proposto i titoli. I critici Ragghianti e Parronchi sono intervenuti nelle introduzioni al 2° e 3° volume. Il 4° fascicolo è in allestimento e tenterà di completare il repertorio così da offrire un panorama aggiornato dell'attività dell'artista nel corso degli ultimi cinquant'anni.

Chi intendesse contribuire alla pubblicazioe delle opere di Maccari può inviare una foto in bianco e nero 18x24 con le dimensioni e ogni altra notizia a disposizione della proprietà, indirizzando a: Galleria Pananti, Piazza Santa Croce 8 - 50122 Firenze.

(m.d.c.)

Da una parola all'altra: giochiamo con i metagrammi

Chi all'ombra trema senza crema la pelle non avrà color dell'ambra

DIAMO la soluzione dei metagrammi di Valerio Maiandi (Novara) da inserire lettera per lettera nelle griglie della volta scorsa:

sole-mare (mole, male);
sole-aria (sule, aule, aure, arre, arie);
sole-luna (sale, sane, sana, lana);
mare-aria (mire, aire, arre, arra);
mare-luna (mane, lane, lune);
aria-luna (arra, aura, sura, Suna);
testa-collo (cesta, celta, colta, colla);
collo-gamba via torso (colto, tolto, torto, torso, corso, corpo, carpo, campo, campa, camma, gamma);
collo-gamba via busto (colto, costo, casto, basto, busto, busta, basta, bassa, balsa, balba, bamba);
gamba-piede (Galba, galla, Gilla, Pilla, piola, pioda, piode).

L'avevamo detto noi per primi che si va molto nel difficile — ma non direte che abbia potuto esser facile inventare griglie di tale eleganza. Avete bisogno di qualche commento? Cosa son le sule, che cos'è la sura...

«Orsù, cominciate dalla prima: cercatela sui vostri Zingarelli».

Che frase è questa che abbiamo messa tra virgolette?

E' una frase che si legge alla pagina 384 del libro *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi scelte da Italo Calvino* (Rizzoli 1982). Pubblicata per la prima volta nel 1974, c'è sotto una storia che sarebbe troppo lungo riassumere; e insomma chi segue questa rubrica certe storie le deve sapere. Per piacere interrompete la lettura, alzatevi, e prendete *Le più belle pagine di Tommaso Landolfi, scelte da Italo Calvino* dallo scaffale (per disordinati che siate un libro co..l dovete sapere dove l'avete messo) oppure uscite di casa e correte a procurarvelo in libreria o in biblioteca o da un amico.

E dopo aver letto la storia meditate su quel plurale, «sui vostri Zingarelli». C'è sotto un inganno sottile. Lo sapevate, vero, che leggere Landolfi è camminare su sabbie mobili e minate?

Mica tutti gli Zingarelli sono uguali. Quello che adoperava Landolfi per architettare le sue trappole era diverso da quello che oggi avete in casa voi. Se non siete piemontesi forse per passare da «gamba» a «piede» avrete bisogno di cercare «piola». Magari «sui vostri Zingarelli» non c'è, ma c'è sul nostro, XI edizione...

Non faremo mai un discorso sulla storia delle parole e oggi non faremo neppure il discorso sulla storia dei vocabolari. Buttiamo là e cambiamo discorso. Torniamo a giocare.

Giochiamo con i ragazzi della scuola media statale «Gianni Rodari» di Crusinallo di Omegna che per loro fortuna seguono il corso complementare di giochi di parole (gruppi misti di interclasse delle sezioni a tempo pieno) sotto la guida di Ersilia Zamponi. Per la terza volta i risultati annuali dei loro giochi sono stati raccolti in un ciclostilato; il titolo è ancora una volta quello bellissimo che conoscete: *I draghi locopèi* (anagramma di «giochi di parole»).

(Parentesi. Qui parliamo coi lettori, riportiamo le loro lettere, e nessuno si meraviglia; parliamo anche di libri fantasma, trattandoli come fossero di carne e ossa; *I draghi locopèi* è uno di questi; ci era capitato di chiederci come mai nessun editore italiano si decidesse a cavarne un libro nel vero, merceologico senso della parola, apprendiamo che forse fra qualche mese *I draghi locopèi* sarà disponibile nelle librerie; l'editore è di tutto rispetto; manca solo qualche firma per il contratto; complimenti).

Questi ragazzi di Crusinallo di Omegna hanno fatto alcuni eccellenti metagrammi di tipo tradizionale: hanno inventato i «viaggi in metagramma» (da Como a Riga, da Siena a Praga, da Berna a Lione, da Milano a Rimini e da Rimini a Pesaro, da Orta a Asti e da Asti a Alba, da Parma a Aosta e da Aosta a Cantù); ora hanno inventato il gioco dei metagrammi infiniti.

Si sta seduti in cerchio. Ciascuno può usare carta e matita. Il capogioco tiene registrazione di quanto si dice (vedremo perché).

Sta al capogioco scegliere il vocabolario, fissare le regole e regolare i tempi (possibilmente senza usare il cronometro; semmai, è meno peggio una clessidra). Si parte da una parola di quattro o cinque lettere e via via, facendo il giro, ciascuno ne dice un'altra, che abbia lo stesso numero di lettere e si differenzi dalla prima per il cambio di una sola lettera. Chi al suo turno non sa trovare la parola esce dal cerchio. Vince chi resta in gara, da solo, o la coppia che resta in gara. Il capogioco deve essere un metagrammista di provata esperienza, e proporrà parole di partenza di cui abbia sperimentato a fondo una vasta metagrammabilità. Deve registrare tutte le parole che vengono dette perché una stessa parola *non* può essere ripetuta.

Primo esempio, registrato a Crusinallo di Omegna da Ersilia Zampolli: OMBRA, ambra, amara (!!!), amata, agata (!), alata, arata, grata (!!), grama, trama, trema, crema, croma, aroma (!!)...

Secondo, registato come sopra: VIOLA, villa (!!), vilta (!), volta (!); folta, folla, folle, molle, molte, volte, volle, belle, belle, nelle, celle, delle, selle, sulle, culle, tulle...

Come si fa con gli scacchi, abbiamo segnato con (!) le mosse brillanti, con (!!) quelle molto brillanti. Se avete mai provato a *fare* questo gioco avrete notato che lo spostamento dell'accento pone una certa difficoltà; una maggior difficoltà pone il passaggio da vocale a consonante e viceversa. Riserviamo il (!!!) agli anelli intermedi in cui si hanno simultaneamente spostamento dell'accento e passaggio da vocale a consonante o viceversa, come qui «ambra-amara», o per un altro esempio, «arida-grida» (che si trova in un famoso metagramma «acqua-fuoco» del 1978).

Questo gioco dei «metagrammi infiniti» può avere una variante in gruppi di giocatori coi baffi: vince chi dopo almeno 5 anelli intermedi riesce a ritornare alla parola di partenza. Fate la prova giocando in 6. Il capogioco dice «mare», il primo giocatore dice «mire», e via via gli altri dicono «mine, mane, mani, nani, navi»; tocca di nuovo al primo che dice «nani», e il secondo dice «fari»; se inavvertitamente il terzo dice «fare» vince il quarto tornando a «mare». Ovviamente suona improprio che questa variante vada sotto il nome di «metagrammi infiniti»; chi ha manie nomenclatorie la può chiamare «gioco dei metagrammi ciclici».

Siccome noi per primi andiamo soggetti a manie nomenclatorie, a deliri terminologici, ci chiediamo se sia opportuno continuare a parlare di «metagrammi». Il gioco che abbiamo fatto finora forse è meglio chiamarlo «Da una parola all'altra»; il gioco dei ragazzi di Crusinallo forse è meglio chiamarlo «Da una parola in avanti»; e la variante or ora descritta forse è meglio chiamarla «Da una parola alla stessa». Vedete voi, siamo sempre in tempo a decidere.

Giampaolo Dossena

Interpretare i segni

Dal sogno del critico letterario emerge, enigmaticamente, un famoso libro. Sapreste decifrare il sogno e stabilire di quale libro si tratta?

La soluzione sul prossimo numero di Tuttolibri.

(Disegnatori Riuniti - Carnevali)

Arrivano dagli Usa gli «Adventure Games»

E' una caccia al tesoro ma con il computer

CALA in Italia la nuova generazione di giochi elettronici, quella dei giochi d'avventura. Arrivano dagli Stati Uniti e dall'Inghilterra, non hanno per ora traduzione e l'impegno che richiedono non è uno scherzo. Eppure il loro successo cresce fra gli adolescenti computerizzati. A Londra sono in testa alle classifiche e l'ultimo uscito, Eureka, ha in palio un premio di venticinquemila sterline.

Gli «Adventure Games» hanno poco a che vedere con i video-giochi da bar o con i loro meno spettacolari cugini domestici, niente duelli spaziali né inseguimenti alla Pacman ma mondi immaginari da esplorare, storie in cui il giocatore può calarsi, trame in cui può intervenire con l'aiuto del computer. Nessun pulsante da schiacciare convulsamente ma una ricerca da compiere, come in ogni avventura che si rispetti, con prove da superare e nemici da abbattere. Labirinti da percorrere di nodo in nodo fino al santo Graal, al tesoro nascosto, alla chiave che libererà la fanciulla prigioniera.

Quello degli «Adventures» è spesso un universo medievale popolato di maghi, gnomi e draghi. Il richiamo a Tolkien è esplicito. Capostipite riconosciuto è Dungeons and Dragons (Segrete e Draghi), il primo, inimitabile gioco di ruolo dove i giocatori non si limitano a combattere secondo delle regole ma impersonano ciascuno un personaggio, gettando un dado per determinarne le caratteristiche come il livello di carisma, la destrezza, l'abilità nella magia. Qualità che verranno messe alla prova durante il gioco, sotto la guida del maestro, il dio degli eventi cui spetta la regia di una storia ogni volta diversa. D & D o Dungeons and Dragons è un gioco in scatola dove regole, percorsi e descrizioni possono occupare un intero libro, e la scelta ultima della trama è lasciata all'invenzione dei giocatori.

Limitati dalla memoria elettronica, gli «Adventures» non sono per ora altrettanto raffinati. Ogni giocatore rappresenta soltanto sé stesso e dialoga mediante video e tastiera con la guida impersonata dal computer. A ogni mossa un nuovo messaggio appare sullo schermo e dice al giocatore dove si trova e quali oggetti o esseri può vedere. A ogni incrocio chi gioca deve a sua volta mandare un messaggio dicendo cosa vuole fare. Si possono scegliere direzioni, raccogliere cose, lasciarle, aprire e chiudere porte, uccidere, chiedere, fuggire. Al tesoro dopo mesi di gioco, tentativi di mappe, combattimenti, arrivano in pochi. I più vengono bloccati o si perdono per strada.

Il fascino dell'Adventure sta proprio nel dominio di questa complessità astratta eppure più reale della realtà perché governata da regole. Se il labirinto è l'archetipo dello spirito che ricerca, i giochi di avventura sono visti da alcuni come metafore del funzionamento del computer, finestre aperte sull'esperienza del programmare, quando il sistema è così complesso da diventare un mondo dove si può vivere. E questa è l'esperienza degli «hackers», quei «virtuosi della programmazione» che non esitano a scassinare i grandi elaboratori, eludendo sofisticate protezioni per il semplice gusto della sfida.

Non è un caso che negli Stati Uniti Dungeons and Dragons e gli stessi Adventures siano diventati popolari fra virtuosi e maniaci della programmazione prima che fra giovani e adolescenti. Di Dungeons, apparso dieci anni fa, esistono oggi cinque manuali di mostri mappe eroi divinità trame possibili, ai quali si aggiungono riviste specializzate e club di appassionati.

Eppure in Italia viene tradotto soltanto ora, dalla casa editrice Giochi. Capita così che il suo arrivo coincida con quello degli Adventures elettronici, con il loro timido ma significativo successo. E forse non è un caso.

Maria Grazia Bruzzone

Le mostre

Un cantiere isolato

LA scorsa settimana, a cura del Comune di Prato, una serie di «incontri» dedicati all'arte dei nostri giorni. In particolare si è parlato del costruendo Centro per l'arte contemporanea «Luigi Pecci», il quale comprenderà 3 distinte strutture: un museo-galleria, dono di un industriale pratese in memoria del figlio; un laboratorio per artisti, sia per la produzione che per la didattica; il già costituito Centro Comunale di Informazione e Documentazione Arti Visive. Per l'occasione è stato anche presentato il numero 0 del bollettino periodico del predetto archivio. Un complesso di iniziative che pone questa città toscana all'avanguardia in tale campo.

Va soprattutto sottolineata la bontà della gestione mista che si sta realizzando tra pubblico e privato. Un chiaro esempio di quanto sarebbe fruttuosa una tale collaborazione, per un organico ed equilibrato sviluppo dell'attività artistica. Se diventasse prassi comune in tutta Italia, le cose cambierebbero radicalmente: dalla notte al giorno, dalle tenebre alla luce.

Purtroppo gli altri segnali che, in questi mesi, giungono dal resto del paese, non sono altrettanto consolanti. Molti buoni propositi ma in pratica niente di concreto. Forse, proprio per questo, il «cantiere» pratese, con quelle gru e l'andirivieni degli operai, sembra un faro-guida, solitario, luminoso.

Francesco Vincitorio

Moneglia

Luca Cambiaso — Per celebrare il quarto centenario della sua morte, avvenuta in Spagna alla corte di Filippo II, omaggio del paese natale ad un famoso manierista che con la sua pittura precorse la grande stagione del '600 ligure. Comprende 13 dipinti su tela ed un affresco. All'Oratorio di Santa Croce, fino al 15 settembre.

Siena

Cagli romano — Nei Magazzini del Sale, olii, sculture e disegni, a partire dal suo esordio, agli inizi degli Anni 20, fino al 1938, quando fu costretto ad espatriare per ragioni razziali. Molte opere sono inedite o poco conosciute e consentono di approfondire questa figura-chiave dell'arte a Roma, tra le due guerre. Fino al 19 settembre.

Napoli

Vesuvius by Warhol — Al Museo di Capodimonte, grazie alla collaborazione tra la Soprintendenza e la Fondazione Amelio, dipinti di grande formato che l'artista statunitense ha realizzato sul tema del Vesuvio in eruzione, tema tradizionale dell'iconografia partenopea. Catalogo della Electa, dal 18 luglio fino a tutto ottobre.

Sciacca

Nedda Guidi — Con il titolo «Terre e disegni», lavori di una delle nostre artiste più interessanti che per le sue ricerche utilizza terrecotte e materie similari. Appartengono ai suoi ultimi periodi e sia le sculture che i disegni si contraddistinguono per il loro rigore e la loro poeticità. All'Atelier dell'Arte, dal 14 luglio.

Rivoli

Bernd & Hilla Becher — Al Castello di Rivoli, mentre prosegue l'esposizione «Ouverture», nello spazio riservato alle mostre temporanee, serie di fotografie di una coppia di artisti tedeschi, dedicate alle torri di estrazione mineraria, che mettono bene in evidenza il carattere concettuale del loro lavoro. Fino al 25 agosto.

Seravezza

Filadelfo Simi — Nel Palazzo Mediceo, con un centinaio di dipinti, omaggio dell'amministrazione comunale ad un pittore versiliese dell'800 il quale, dopo un periodo di apprendistato a Parigi, si trasferì a Firenze e qui proseguì un discorso sostanzialmente veristico, prediligendo figure e paesaggi toscani. Fino al 22 settembre.

Fano

L'oro della ricerca plastica — Nella ex chiesa di S. Domenico, opere di una quindicina di noti scultori che nelle loro ricerche hanno, a volte, utilizzato l'oro: da Berrocal a Consagra, da Franchina a Pietro Cascella, da Giò Pomodoro a Melotti. Inoltre una sezione dedicata ad una dozzina di artisti orafi marchigiani. Fino all'11 agosto.

Forte dei Marmi

Caricatura francese — Nell'ambito del Premio Satira Politica, rassegna dei più importanti giornali satirici d'Oltralpe, dall'800 alla prima guerra mondiale. Si va, infatti, da «La Caricature», fondato nel 1830 e che fu il primo, in assoluto, del mondo, a «L'Assiette au beurre» che cessò le pubblicazioni nel 1914. Alla Galleria Comunale, fino al 31 agosto.

Rimini

Invenzione e produzione — Alla Galleria dell'Immagine, un ciclo di mostre di fotografie sulla moda, sul design e sugli spettacoli. Si tratta di giovani autori italiani e vuol mettere in evidenza la loro capacità di combinare «invenzione e produzione». Inaugurazione il 13 luglio con Giovanni Gastel e il gruppo «Occhiomagico».

Cagli: «L'uomo e il leone», 1933

Aubrey Beardsley: «La maschera», part.

Cataloghi da vedere

IL catalogo dell'opera grafica di **Aubrey Beardsley**, edito da **Mazzotta** per la mostra aperta al Palazzo Bagatti Valsecchi di Milano e proveniente dalla Galleria d'Arte Moderna di Roma, si caratterizza per l'impaginazione, come un vero preziosissimo album, dei famosi disegni e incisioni in bianco e nero e a colori, dell'importante illustratore simbolista. I settanta pezzi provengono dal Victoria and Albert Museum di Londra; e sono compresi tra il 1893 e il 1898, anno della sua precocissima morte.

Testi di Malcolm Hardy, C. M. Kauffmann, Renato Barilli e Federica Di Castro introducono le incisioni di Beardsley, protagonista dell'art nouveau, tratte da opere notissime, come «Le Morte Darthur», «Yellow Book», «Salomé» di Oscar Wilde, «Lysistrata»: un repertorio raffinatissimo, di eleganza formale sofisticata, in cui l'humour tagliente si unisce alla sensualità perversa e in continua trasformazione del segno, e che ha profondamente influenzato la grafica europea del primo Novecento.

La mostra tenutasi al Pac di Milano **Afra e Tobia Scarpa architetti e designers** è corredata da due cataloghi editi da Mondadori, rispettivamente a cura di Antonio Piva, Daniel Boudinet e Philippe Duboy. In esso, i principi e i metodi della sperimentazione tra architettura e design usati da Tobia Scarpa e dalla moglie Afra Bianchin dal 1957 a oggi, sono esaurientemente illustrati e completati da regesto e bibliografia: un iter autonomo e rigoroso, dalle progettazioni per Venini, Flos, Cassina fino agli stabilimenti e alla serie di negozi Benetton sparsi per il mondo.

Per la mostra «Quando le cattedrali erano bianche» promossa dal Comune di Modena e dalla Soprintendenza per i Beni ambientali e architettonici dell'Emilia, è stato pubblicato **Il Duomo di Modena: Atlante Fotografico**, edizioni **Panini**, a cura di Marina Armandi e fotografie di Cesare Leonardi. E' un'opera importantissima per una lettura analitica dello straordinario monumento: il complesso rilevamento fotografico ha messo in luce particolari architettonici e pittorici di difficile visualizzazione, ed ha integrato gli studi e le mostre per il restauro della facciata in occasione dell'ottavo centenario della consacrazione del 1184.

Un importante lavoro di ricerca di storia dell'architettura e dell'urbanistica è l'Atlante **Roma 1300-1875 - la Città degli Anni Santi** a cura di Marcello Fagiolo e di Maria Luisa Madonna, edito da **Mondadori** in occasione della mostra a Palazzo Venezia di Roma.

Si tratta di una documentatissima analisi di sei secoli di storia urbana a Roma, eseguita mediante uno spoglio sistematico delle attività costruttive e artistiche condotte in ragione dei Giubilei, momenti di celebrazione religiosa nei quali la città doveva essere preparata a ricevere migliaia di pellegrini: pretesto e occasione per le decisioni di grandiosi programmi e progetti urbanistici, architettonici.

La documentazione è compresa tra il primo intervento eseguito per un anno santo, cioè la Scalinata dell'Aracoeli del 1350, e l'immagine della Roma moderna concepita da Papa Pio IX per il giubileo del 1875.

Per la prima mostra antologica di **Carol Rama** al Sagrato del Duomo di Milano, è stato edito da **Mazzotta** un catalogo a cura di Lea Vergine, con testi di Luciano Berio, Corrado Levi, Giorgio Manganelli, Massimo Mila, Edoardo Sanguineti. Documenta l'opera completa dell'importante artista torinese, dagli Anni Trenta a oggi: un percorso vario, complesso e di molteplice lettura che, specialmente nel primo periodo, ha avuto punte stupefacenti di figurazione espressionista, per poi orientarsi agli inizi degli Anni Cinquanta verso l'astrattismo e quindi, dopo esperienze informali, è oggi ritornato alla narratività onirica iniziale.

Sull'opera di Mazzullo è stato edito un catalogo da Mondadori, con contributi critici di Fortunato Bellonzi, Guido Giuffrè, Riccardo Barletta, per una mostra antologica a Messina in Palazzo Zanca. L'attività dell'artista siciliano fino a oggi è analizzata in catalogo secondo tre direttrici: la scultura, i disegni e le tempere, che testimoniano un'opera globalmente connaturata a un arcaismo colto, specialmente nelle sculture e nei disegni, in gran parte inediti.

Mirella Bandini