0AV55YYQ4A @ Gruppo 24 ORE RIPRODUZIONE RISERVATA 694F51015BA30860

Tempo liberato

WALKING MOUNTAINS
QUANDO CAMMINARE È UN GESTO ARTISTICO

Il Museo Nazionale della Montagna di Torino inaugura *Walking Mountains*, un percorso espositivo che fino al 29 giugno 2025 invita a scoprire il cammino come gesto rivoluzionario e di connessione. La mostra è curata da Andrea Lerda, con Hamish Fulton e Michael Höpfner come mentori d'eccezione. In mostra, venti artiste e artisti, accomunati dalla consapevolezza che il cammino possa essere un gesto sovversivo e rigenerante, presentano le loro opere in dialogo con figure storiche come Richard Long e Joseph Beuys. Il progetto rende omaggio a Hamish Fulton, fondatore a fine degli anni Sessanta della *Walking Art*. Artista che da sempre sostiene che il cammino sia l'unico modo per fare esperienza della natura e per sostenere i suoi diritti.

SOGNO O SON REBUS? CI VUOLE UN'ENCICLOPEDIA

Enigmistica. Il rebus viene considerato il gioco più affascinante perché coniuga testo scritto e immagine Franco Bosio ne ricostruisce la storia e i protagonisti sotto forma di 300 voci disposte in ordine alfabetico

di **Pietro Ichino**

Nella materia del rebus, che tra i giochi enigmistici molti considerano il più affascinante perché coniuga il testo scritto con l'immagine, disponiamo da decenni di raccolte, antologie, studi teorici, guide pratiche, ora anche di diversi siti web che forniscono repertori sia dei giochi editi, sia delle informazioni sui rispettivi ideatori e disegnatori; fino a ieri, però, non c'era un testo che riunisse in sé tutti questi contenuti.

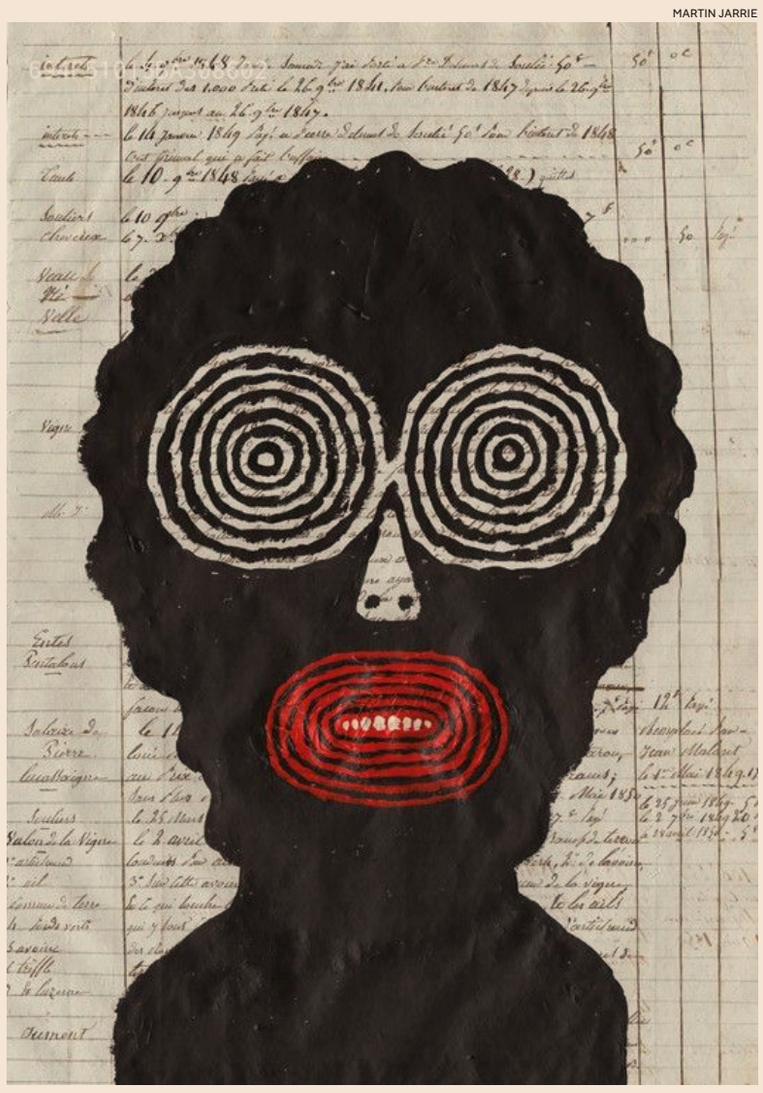
Ora ce lo fornisce Franco Bosio col suo *Dizionario enciclopedico dei rebus*, fresco di stampa: un libro che è fonte sistematica e completissima di informazioni sulla storia del gioco e sui suoi protagonisti, sotto forma di 300 voci disposte in ordine alfabetico; ma è al tempo stesso guida pratica al gioco,poiché ben 25 di queste voci sono dedicate ad altrettante specie diverse di rebus, in aggiunta alla forma più comune (a cambio, a scarto, a rovescio, a intarsio, a domanda e risposta, sandwich, stereoscopico, ecc.), con le rispettive regole convenzionali; ed è anche antologia, poiché la maggior parte delle voci del dizionario rinvia a uno o più rebus riprodotti nelle 130 pagine a colori e in bianco e nero della apposita sezione, contenenti il meglio della produzione rebussistica di tutti i tempi e di tutti i Paesi.

Una vera festa per gli occhi, oltre che fonte di grande divertimento, anche per chi preferisce assaporare il piacere delle metamorfosi testuali, oggetto essenziale di questo gioco, senza fare la fatica di cercarle e scovarle, né la frustrazione di dover attendere l'uscita del nuovo numero della rivista contenente le soluzioni, quando non si è in grado di trovarle da soli.

Nella prefazione, Stefano Bartezzaghi spiega il fascino straordinario del rebus con una analogia tra l'atmosfera surreale tipica delle immagini proprie del gioco e l'atmosfera dei sogni; risolvere un rebus implica far emergere dei nessi tra la realtà apparente e quella più profonda (e più vera) che sotto di essa si nasconde, allo stesso modo in cui interpretare un sogno implica far emergere il nesso tra l'emozione vissuta nel sonno e quella vissuta nel proprio inconscio. Sarà un caso, si chiede lo stesso Bartezzaghi, se quando non si trova la soluzione di un rebus la cosa migliore da fare è dormirci sopra e lasciare che il cervello ci lavori nel sonno?

Un libro come questo difficilmente avrebbe potuto, in Italia o altrove, essere scritto e costruito immagine per immagine con la stessa completezza da qualcun altro. Solo Franco Bosio ha dedicato tutta la parte della sua esistenza non impegnata dalla professione medica, all'attività di autore di rebus e di libri sui rebus sotto il nome d'arte Orofilo, nonché alla raccolta in ogni parte del mondo e conservazione ordinatissima di libri, riviste e documenti attinenti a questo comparto dell'enigmistica, diventato ormai una vera e propria nicchia letteraria e artistica. Così che la sua biblioteca-archivio può considerarsi, nel campo specifico,la più ricca e completa, almeno tra quelle private, in Italia e probabilmente anche in Europa.

MARTIN JARRIE



Le Immagini della Fantasia 42. Martin Jarrie, «La fabrique anatomique», opere scelte, 2024, Sarmede (TV), Casa della Fantasia, dal 9 novembre al 16 febbraio 2025

TRA GLI AUTORI DI ROMPICAPI, GIULIO CESARE, CICERONE, BENIAMINO FRANKLIN, PASCOLI, MARK TWAIN E PRIMO LEVI

Per altro verso, un libro come questo difficilmente avrebbe potuto essere pubblicato in un Paese diverso dall'Italia, perché se – come apprendiamo dalla voce «Rebus in Francia» – la culla del rebus moderno fu nel secolo XV la Piccardia, è il nostro il Paese nel quale da circa cento cinquant'anni il gioco ha avuto una progressiva evoluzione che non si osserva in nessun altro paese al mondo. Forte di questo patrimonio librario e documentale unico nel suo genere, messo insieme in mezzo secolo di vita adulta, Franco Bosio riesce a tradurlo in un testo che ha la forma del dizionario, ma il contenuto di un racconto illustrato, godibile da parte di chiunque, ricco di aneddoti e notizie curiose.

Chi scorre le voci del *Dizionario enciclopedico* ha la sorpresa di imbattersi in personaggi del tutto inattesi nella veste di «rebussisti». Alcuni già di epoca romana,come Marco Tullio Cicerone o Giulio Cesare, i quali si avvalevano di immagini di cose (rebus, appunto) per significare il proprio nome. In epoca moderna, invece il primo grande italiano autore di giochi di questo genere fu Leonardo da Vinci, che li proponeva alla corte sforzesca di Ludovico il Moro alla fine del Quattrocento.

È del secolo successivo la prescrizione di Paolo Giovio, vescovo di Nocera, circa il carattere della buona «impresa» (intendendosi per tale lo stemma nobiliare che allude al nome del titolare con immagini di altre cose): «ch'ella non sia oscura di sorte ch'abbia mestiero della Sibilla per interprete a volerla intendere, né tanto chiara ch'ogni plebeo l'intenda». Il lettore divertito apprenderà poi dalle rispettive voci che nel Settecento un'intera massima dello statista e scienziato Beniamino Franklin, contenente in sintesi l'etica protestante del capitalismo, venne pubblicata in forma di rebus; che ancora in forma di rebus Giovanni Pascoli inviava messaggi affettuosi alle sorelle; che qualche cosa di simile faceva Alfred Hitchcock nelle pause delle riprese dei suoi film; che Mark Twain scrisse alla moglie una lettera in forma di rebus; che Primo Levi si dilettava anche di enigmistica e usò uno dei primi MacIntosh per disegnare un proprio rebus – G elìde M, anitra scura TE = Gelide mani trascurate –, pubblicato anonimo sull'inserto «Tuttolibri» de «La Stampa».

Chiude il libro una sezione contenente 101 rebus da risolvere, tratti dalle riviste di enigmistica classica. Nelle ultime pagine del libro, oltre alle soluzioni di tutti i giochi, anche gli elenchi degli pseudonimi e dei nomi degli enigmisti e dei disegnatori dei rebus riportati.

Dei titoli che compaiono nelle 28 pagine di bibliografia, suddivisa in sei secoli, dal Cinquecento a oggi, gran parte è di testi che l'autore ha raccolto e conserva gelosamente nella sua casa di Pont Canavese.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Franco Bosio
Dizionario enciclopedico dei rebus
Caissa Italia Ed., pagg. 288, € 35

CARAMELLE NON NE VOGLIO PIÙ

Morbidezze anni 80

di **Olimpia Zagnoli**

» In un pomeriggio del 1987, su un limbo bianco un ragazzino sfida il cestita Carlton Myers nell'impresa impossibile di non masticare una caramella. Sembra che il giocatore di basket stia per vincere la sfida, ma cede inevitabilmente alla tentazione di mordere con gusto la geleè alla frutta. "Alle morbide Fruit Joy, tu resistere non puoi". Su un altro canale una giovane donna sale le scale ripresa di spalle. Indossa degli shorts di raso rosa e un top a quadretti con la scritta "Morositas", mentre una voce fuori campo recita "Morbida la vita". La visione è interrotta da soffici pacchetti di caramelle alla frutta su sfondo blu che rimbalzano al tocco di un dito. "Non è una gomma, non è una caramella, Fruittella!". Per i quarantenni di oggi l'accudimento televisivo a base di zucchero, giocattoli e cartoni animati ha lasciato una traccia indelebile al sapore di plastica e vaniglia, tanto che diventare grandi sembra essere ancora un "Ta Ta Ta Tabù".

© RIPRODUZIONE RISERVATA

MARTA SIGNORI

Patolli. Gioco di scommesse basato su un tavoliere a forma di x

SEGRETI E ANEDDOTI DAL FILETTO AL PANDEMIC

Giochi da tavolo

di **Paolo Albani**

Supponiamo di avere a disposizione un insieme di carte che, rilegate fra loro, formino un volume, e che ogni pagina di quel volume contenga la descrizione di un gioco da tavola – circa 600 dei 120.000 titoli riportati dal BoardGameGeek, il sito web di riferimento del gioco da tavolo. Immaginiamo che tutto questo esista davvero, supportato in un materiale cartaceo, ecco che alla fine avremmo un Atlante dei giochi da tavolo.

Ora si dà il caso, una vera fortuna, che questo *Atlante dei giochi da tavolo* esista sul serio: l'hanno scritto Andrea Davide Cuman, docente di Società delle reti e pratiche di consumo all'Università Iulm, e Cristian Confalonieri, docente di Design degli eventi e Gamification (termine che indica l'utilizzo dei meccanismi tipici del gioco e, in particolare, del videogioco), con le illustrazioni di Marta Signori. C'è pure una breve introduzione di Beniamino Sidoti, uno scrittore che la sa lunga sui giochi di ogni genere (con Andrea Angiolino ha pubblicato anni fa per Zanichelli un Dizionario dei giochi) e una postfazione di Luca Borsa, autore di giochi.

Una bella squadra per un gran bel libro dentro il quale il lettore viaggia divertito, si perde scoprendo segreti e aneddoti sui giochi da tavolo, saltellando da una scheda all'altra a piacimento. Oserei dire che è un libro topico nel suo genere, per questo, forse, l'ha stampato una casa editrice che si chiama Topic.

Non fatevi ingannare dalla denominazione: «gioco da tavolo», perché questo «prodotto culturale che affonda le radici nella storia dell'umanità» non sempre ha bisogno di un tavolo per essere praticato. Ad esempio Hive è un gioco di scacchiera senza scacchiera, datato anno 2000, dove si rappresenta una battaglia tra due gruppi di insetti (bianchi contro neri) che hanno l'obiettivo di intrappolare l'ape regina avversaria; Hive è giocabile da tutti e ovunque, in quanto non ha una plancia (un tabellone di gioco) e viene fornito in un comodo sacchetto di stoffa con cui trasportare i pezzi agevolmente, oppure Uno, gioco semplicissimo inventato nel 1971 da Merle Robbins, un barbiere di Cincinnati, dove vince il giocatore che, rimasto con una carta, ha l'obbligo di gridare «Uno!». Non è un giochetto qualsiasi UNO, pensate che a oggi sono stati venduti oltre 170 milioni di mazzi in tutto il mondo.

Nell'*Atlante*, archiviati in capitoletti che segnalano notizie sugli inventori, data di pubblicazione, numero di giocatori, durata, premi e grado di complessità, sono descritti i giochi più noti come Cluedo, Monopoly, RisiKo!, Scarabeo, ma anche i più rari, giochi per veri cultori.

Uno dei giochi da tavolo più longevo, le cui radici sono talmente antiche da rendere impossibile rintracciarne data e luogo di nascita, è Mulino, comunemente noto come Filetto, che si gioca su un tavoliere formato da tre quadrati concentrici.

Fra i molti giochi presenti nell'*Atlante* c'è il Go, nato in Cina nel 500 a.C. e introdotto verso il VI secolo in Giappone dove conosce il massimo splendore. Si gioca in due giocatori muniti di pedine nere e bianche (dette pietre); lo scopo del gioco è il controllo di una zona del goban (la scacchiera) maggiore di quella controllata dall'avversario, le pietre non vengono mai spostate a meno di non essere catturate. Sul Go esiste un libretto intrigante stilato da tre amici, Pierre Lusson, matematico, e due scrittori membri dell'Oulipo (*Ouvroir de Littérature Potentielle*), cioè Jacques Roubaud e Georges Perec. Nel 1969 i tre si ritrovano al Moulin d'Andé, in Normandia, dove in quel periodo vive Perec (e dove fu girato Jules e Jim di Truffaut). Qui i tre vi rimangono per un mese e scrivono *Breve trattato sulla sottile arte del go* (uscito in italiano nel 2014, a cura di Martina Cardelli, presso Quodlibet).

Nell'*Atlante* ci sono giochi adatti per ogni età e per ogni gusto, per gli amanti del *fantasy* (Il Signore degli Anelli); per coloro che preferiscono le avventure (Venerdì che si gioca da soli fingendo di stare su un'isola deserta); per chi predilige ambientazioni forti (Zombicide in cui si lotta contro un'orda di zombie) o situazioni catastrofiche (Pandemic); per gli appassionati di animali (L'Isola dei Gatti); ecc.

C'è persino un gioco che si chiama No, Grazie! (2004), descritto così: «Ti regalano le carte: rifiutale cortesemente perché alla fine vince chi fa meno punti». A dire il vero non ho capito bene come si gioca, però ha l'aria di un gioco per soggetti educati, di buone maniere, il che non è poco in tempi bellicosi e collerici come questi.

Andrea Davide Cuman, Cristian Confalonieri
Atlante dei giochi da tavolo
Topic, pagg. 256, € 39